

PRO&PROTI

- Promyšlený příběh vkusně kombinující prvky Sherlocka Holmesa a kultu Cthulhu, klasické adventurní postupy a i přes 3D zpracování osvědčené point-and-click ovládání, solidní herní doba (15–20 hodin). Volný pohyb po prostředí přidává novou dimenzi nejen grafice, ale i hratelnosti.
- Nepřirozené animace postav, mrtvolné herní prostředí, strohé automatické dialogy a přísná, místy až deprimující linearita. Mizerná hra světla a stínů má za následek slabší atmosféru hry.

SHERLOCK HOLMES: PROCITNUTÍ

TEXT PETR TICHÁČEK

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn!

«start» Vsadil bych svoji sbírku 126 originálů adventur, že na podivnější podnápís jste v Levelu prozatím nenarazili. Někomu se může zdát, že jsem náhodně naklepal znaky z klávesnice, jen abych byl zajímavý. Jiní si možná myslí, že jsem šílený (a nejsou daleko od pravdy ☹). Avšak ti, kteří skutečně VĚDÍ, onomu textu rozumějí.

„Ve svém sídle v R'lyehu, mrtvý Cthulhu čeká na své procitnutí. Pak povstane z hlubin oceánu, běsníce nesmírným hněvem vůči strážcům Země. To oni svázali jeho jedovaté spáry mocnými kouzly a uvěznilo ho v městě R'lyeh, hluboko pod hladinou moře, kde má mrtvolně spát až do konce věků. Za branou však již čekají Prastáří. Nikoliv v prostoru známém obyčejným pozemským smrtelníkům, leč daleko mezi hvězdami. Čekají, až přijde čas jejich návratu, načez vzkříšený Cthulhu zotročí Zemi a promění ji ve své království.“

Představte si dva naprosto odlišné a nesmiřitelné světy: na jedné straně kultovní mýtus Cthulhu, který prostupuje celoživotním dílem kontroverzního spisovatele hororů, Američana H. P. Lovecrafta. Na straně druhé nesmrtelný Sherlock Holmes, o jehož životě se spekuluje stejně jako o Elvisově smrti. Dva titáni světové literatury nyní stojí po svém boku, a co může vzniknout jejich spojením, si nikdo z nás nedovedl vůbec představit. Až dodnes.

Kdo doufal, že se dočká naprosto unikátního díla vyváženě kombinujícího ty nejlepší prvky obou univerz, doufal marně. Kdo čekal temný horor, v němž se racionalita nejslavnějšího detektiva všech dob postaví čelem šílenství, masakrům a krvavým popravám ve prospěch boha Cthulhu, čekal marně. Kdo počítal s tradiční „doylovskou“ detektivkou, pouze jemně okořeněnou Lovecraftovým mýtem, nepočítal se. Stejně jako všichni, kdož od *Procitnutí* (v originále ➤

Kult Cthulhu v počítačových hrách



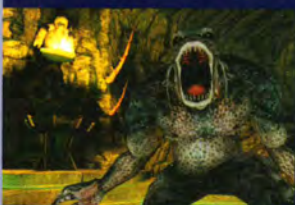
SHADOW OF THE COMET (1993)
Klasická 3rd person adventurka se odehrává v roce 1910 v Illsmouthu, kam byl vyslán novinář John Parker, aby sledoval průlet Halleyovy komety. O totéž se před lety na stejném místě pokusil také jistý Lord Moleskine, ovšem v Illsmouthu se vrátil šílený a záhy zemřel v sanatoriu pro duševně choré.



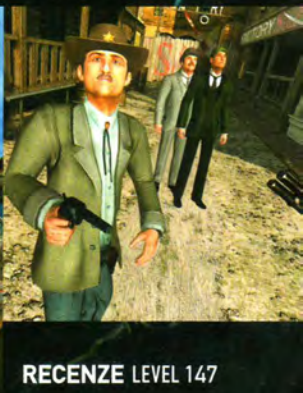
PRISONER OF THE ICE (1995)
Volné pokračování titulu *Shadow of the Comet*. V roce 1937 se britská ponorka vrací ze záchranné akce na německé výzkumné základně na Antarktidě, kde kromě důležitého vědce nablala na palubu také dvě tajemné zamrzlé dřevěné bedny. Cestou je však ponorka napadena, na palubě vypukne požár a z rozmrzlých beden začínou vylézat krvelačná modrá chobotnicová monstra...



NECRONOMICON (2000)
Nepříliš vydařená 1st person adventura je situována do rybářské vesničky Pawtuxet v roce 1927. Hlavního hrdinu Williama Stantona navštíví psychiatr jeho přítele Edgara s informací o jeho zhoršujícím se mentálním stavu a prosbou, aby se William o Edgara postaral. Za nedlouho William odhalí Edgarův nebyvalý zájem o okultní vědy a především pak o legendární knihu čaroděje Abdula El Razada...



DARK CORNERS OF THE EARTH (2006)
Letos na jaře příjemně překvapila tato originální 1st person akční adventura. Coby detektiva Jacka Walterse nás zavede do domu v městečku Innsmouth kolem roku 1920, kde máme prověřit podivnou skupinku obyvatelů. Po příjezdu se však strhne zběsilá přestřelka a Jack záhy zjistí, že všichni obyvatelé – členové jakéhosi kultu – spáchali sebevraždu...





– zcela netypický – odpluje i na starý kontinent, a dokonce i do Ameriky! A to jen proto, aby zjistil, že za nepochopitelnými únosy zcela bezvýznamných lidí stojí nebezpečná sekta uctívající boha Cthulhu.

Mýtus Cthulhu ovšem pro hru navzdory očekávání není opěrným pilířem, ale spíše jí jen pozvolna proplová a po většinu času je zastíněn typickým způsobem Sherlockova vyšetřování. Od klasické detektivky k jemnému hororu hra sklouzne jen několikrát, a to samozřejmě v příhodných okamžicích, kdy například odhalíte opuštěnou skrýš unesených imigrantů v londýnském přístavu, podzemní „ordinaci“ (či spíše pitevnu) blázince ve Švýcarsku, nebo kdy se budete plavit na loďce temnými močály v Luisianě a pátrat po příčině, proč se z nich za poslední léta nikdo živý nevrátil. Právě v těchto okamžicích přichází vhod překvapivá změna perspektivy. Na rozdíl od předchozích her společnosti Frogwares herní

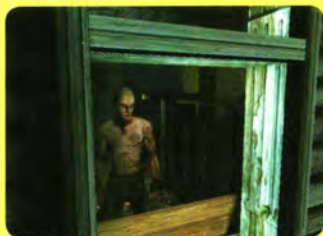
✚ *The Awakened*) nečekali nic víc, ale ani nic méně, než poctivou kvalitní adventuru.

Příběh začíná v typickém Holmesově stylu, v domě č.p. 221B v Baker Street. Znuděný detektiv už týdně o pořádnou práci ani nezakopl, což se ale velice rychle změní. Pacientovi Dr. Watsona, kapitánovi Stenwickovi, zmizel sluha. Co ovšem každý – včetně Scotlandyardu – považuje za prachobyčejný útěk, je v Holmesově očích naprosto zřetelný únos, a jak se záhy dozvídá, nikoliv ojedinělý. Po pečlivém prohledání místa činu a analyzování nalezených důkazů v laboratoři se dostává na pozoruhodnou stopu, která ho zavede nejdříve do londýnského přístavu, odkud



"This book is quite ancient. It tells of a terrifying sect devoted to strange entities. The descriptions are vague, but we can presume the origin of this myth arises from the destructive Leviathan represented in the Bible. A creature said to sleep and dream in a strange city, under the sea."

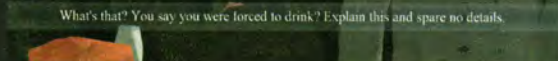
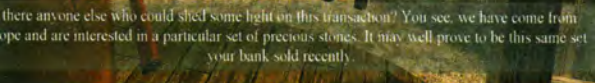
ALTERN@TIVA



CALL OF CTHULHU: TEMNÁ ZÁKOUTÍ ZEMĚ L138

Žánrově je to sice poněkud jiný šálek kávy, ale pokud se neštítíte pokropit dáblůvy přísluhovače kulkami z revolveru nebo jim tiše zarazit kudlu do zad, neměli byste si tuto atmosférickou příběhovou akci se spoustou rozhovorů nechat uniknout.





➤ svět pozorujeme Sherlockovými či Watsonovými očima, díky čemuž se můžeme do hry lépe ponořit a také se s hlavními hrdiny dokonale ztíť. Bravurně bylo této vlastnosti využito v akční adventuře *Call of Cthulhu: Temná zákoutí Země*, která díky své atmosféře a věčně hrozícímu nebezpečí smrti dokázala člověka natolik uchvátit, že se mu místy strachem ježily vlasy na hlavě.

You are quite right, my dear Doctor. But this professional consultation could have been managed with greater efficiency and ease by correspondence. I am sure you can understand, my time, as is yours, is quite valuable. Pray tell what precisely brought you to the "Black Edelweiss" Doctor Watson?

Veškeré činnosti se přitom ovládají výhradně myší, takže i přes plně 3D zpracování si hra zachovala oblíbenou formu klasické point-and-click adventury. Typickou hratelnost, založenou převážně na prohledávání lokací a používání předmětů, tu a tam zpestří šikovný logický rébus nebo občasně chvílky, kdy se namísto do kabátu a čapky Sherlocka Holmesa navlékneme do saka a buřinky Dr. Watsona. Dokonalý přehled o veškerém dění poskytuje Holmesova brašna, ve které je kromě nezbytného inventáře uložena taktéž složka se sebranými dokumenty, deník s mistrovými poznámkami či dedukcemi, přepis všech dialogů a také mapy Londýna a New Orleans, pomocí nichž se lze bleskurychle přesunout mezi vzdálenějšími lokacemi.

a parcel to deliver to an address not far from here. I was near the young lads attacked me. Before I could think, they drew knives and telling me it I valued my life I better drink it all.

The devil, last night a nasty flea woke me. And me with only the back on my scratchin' hand. An

Nikoliv ale tak závažná, aby mohla celou hru potopit. Nad novým případem Sherlocka Holmese visel jiný Damoklův meč, a to ve formě riskantního splynutí dvou velíkánu světové literatury. Dnes už naštěstí víme, že meč drží pevně na svém místě a hned tak se neuvolní. A přestože má *Procitnutí* mnohem blíže k Doylovi než k Lovecraftovi, dílo mistra hororu dokázalo jinak všední detektivku jaksepatří okořenit.

Bůh Cthulhu je na pokraji svého procitnutí a tentokrát je zapotřebí umění samotného Sherlocka Holmese, aby katastrofický konec světa oddálil. Pokusil se o to metodami sobě vlastními, což nepochybně potěší jeho obdivovatele, ale zklame fanoušky Lovecrafta a hororů.



...lower down him that rose? This man, who is speaking to his nobles. A man of great intellect and
 dignity, who is addressing me and to whom I am right behind that door.