

Posel smrti

„Slyšel jsem divné, sakra zatraceně divné zvuky nahoře nad výtahovnou – a pak se to stalo – nervy drásající řev a ohromná rána...“ Tuhle větu jsem mohla opsat buďto z deníku opraváře výtahů, kterému se jen tak tak podařilo vyhnout ošklivému pracovnímu úrazu, ze scénáře připravovaného nízkorozpočtového filmu *Vzpoura výtahů*, anebo z té nejlepší české adventury, kterou jsem kdy viděla. Bez dalších průtahů vám rovnou prozradím, že žádného opraváře výtahů neznám a o béčkové filmy se nezajímám. Správná možnost je ta třetí.

Posel smrti žánrově spadá do kategorie čistokrevných adventur a je dílem českého týmu Unknown Identity. Pokud vám spojení slov „adventura“ a „český“ evokuje předpotopní paskvily typu *7 dní a 7 nocí* či *Tajemství Osliho ostrova*, můžete zase klidně otevřenou kudlu v kapse zavřít. *Posel smrti* nemá s podobnými projekty nic společného, a pokud jste doteď žili v přesvědčení, že dobrá česká adventura patří společně s Klingony a teleporty do oblasti sci-fi, připravte se na pořádný šok.

Horor jaksepatri

A taky na návštěvu pochmurného anglického venkova. Hlavní hrdina jménem Samuel Gordon se po delší době vrací do sídla svého šlechtického rodu, na panství Black Mirror. Hrůzné události minulých let se do jeho vzpomínek zapsaly tak černým písmem, že už své rodiště nechtěl nikdy spatřit, ale smrt blízkého příbuzného ho přiměla k návratu. Mrtvé tělo Williama Gordona ještě ani nestačilo vychladnout a Samuel už pojal podezření, že způsob smrti (skok z okna a nabodnutí na špičaté ostny železného plotu) nebyl ani nešťastnou náhodou, ani sebevraždou. Pustí se proto do soukromého pátrání. A jak se před ním odkrývá pravda o minulosti jeho rodu, v níž hraje svou roli zhýralý předek, vyslovená kletba a hromada mrtvol, začne se zaplétat do sítě záhadných a nebezpečných událostí, jež mu rychle přerůstají přes hlavu...

Posel smrti je adventura nejen čistokrevná, ale i hororová, takže se v ní na nějakou tu louži krve či useknutou hlavu moc nehledí. Detektivní zápletky v kombinaci s hororovými prvky vždycky patřily v tomto žánru k těm nejúspěšnějším, ať už zabrousíme do blízké minulosti (dobrým příkladem budiž například *Post Mortem* nebo *Alone in The Dark*) či do bohatší minulosti vzdálené (*Gabriel Knight*, *Phantasmagoria*, *Tex Murphy*).

Autoři se z důvodů tvůrčí svobody rozhodli spolehnout na vlastní, původní námět, a jejich rozhodnutí se nedá nic podstatného vytknout. Nejedná se sice o téma, které by se mohlo chlubit tak výraznou originalitou jako třeba *Syberia*, a dojde i na profláknutá klišé v podobě pokusů na chovancích místního blázince či zkrvavené obětní oltáře v lese, ale Celek působí tak, jak má. Příběh plný tajemství, mystiky a hrůzy rozhodně není žádnou levnou slátaninou pochybné kvality, kterou napsali programátor s grafikem během pátečního večera na tácky od piv, a kterou tudíž prokouknete po první čtvrt hodině hraní.

Zachovejte vážnost, prosím

Prokletí rodu Gordonů a všechny související události jsou poskládané do smysluplné mozaiky, v níž má každý kousek svůj význam, který není radno ani podceňovat, ani přehlížet. Potěšujícím faktem je i to, že trapného humoru, jenž je původcem oné neblahé pověsti českých adventur, se zde nedočkáte ani jednou. Ostatně, co by taky humor pohledával v hororovém námětu? Odsud je třeba hnát jej svinským krokem dřív, než se stihne zabydlet a napáchat nějaké škody...

Jakmile vklouznete do kůže Samuela, brzy pochopíte, co všechno s sebou tohle převtělení přináší. Pátrání po minulosti je plné pročitání zaprášených deníků, slídění v tajných komnatách a vyptávání se všech zúčastněných, kteří vám přijdou pod ruku. Postav, s nimiž během hry přijdete do kontaktu, je něco kolem dvaceti, a naprostá většina z nich je vykreslena s takovou přesvědčivostí, že je vám po první minutě hovoru s nimi jasné, s kým máte tu čest. Pokorný sluha Bates, věčně unavená Victorie, nabručený podkoní Morris a další členové vaší rodiny a personálu jsou jeden jako druhý schopni vzbudit ve vás nějaké ty emoce – ať už kladné, třeba v případě chudáka šíleného Ralpa, nebo záporné; až se budete chtít popáté za sebou na něco zeptat Victorie a Samuel to odmítne se slovy, že ji nechce zbytečně rozrušovat, budete mít její křehké nervové soustavy opravdu plné zuby.

Sám hlavní hrdina působí většinu času poměrně rozporupně – ačkoliv jsou všechny jeho činy motivovány kladně, za způsob, jakým vede dialog se svými podřízenými, by občas zasloužil kopanec do slabín. Musím přiznat, že už se mi dlouho nestalo, abych charakter herních postav podrobovala tak přísné kritice, ale v podstatě to znamená jediné. Scénárista odvedl svou práci dobře.

Pojďme si promluvit

Neméně pochvalná slova si zaslouží dialogy. Protože se autoři nevysilovali vymyšlením „humorných“ konverzačních vsuvek a jejich ještě „humornějších“ vyústění, mohli se soustředit na to, co se od detektivních adventur v hororovém stylu čeká především – tedy na příběh a jeho postupné rozvíjení. Dialogy probíhají jednoduše. Kliknete na postavu a na dolní liště se objeví ikonky znázorňující okruh témat, o nichž si lze v daný moment pohovořit. Na směr konverzace máte minimální vliv – sem tam máte možnost vybrat si mezi pozitivní a negativní reakcí, což většinu představuje jen volbu mezi tím, zda budete lhát, či mluvit pravdu. I přes tuto jednoduše vám žádné další možnosti scházet nebudou – na to budete příliš ponořeni do sbírání a třídění důležitých faktů, které se mohou objevit i v tom zdánlivě nejnicotnějším hovoru.

Množství dialogů se dá považovat za vyvážené – nezaznamenala jsem, že by mě někde obtěžovalo omílání nedůležitých podrobností a nutilo mě odklikávat jednotlivé věty rozhovoru jen proto, abych to už měla za sebou. Spíše naopak – v některých pasážích jsem litovala, že byli autoři až příliš skoupi a nechali si pikantní podrobnosti jen pro sebe. Kromě dialogů vás pochopitelně ve hře čeká i spousta jiných aktivit, které jsou s tímto žánrem tradičně spjaté. Pročítání starých kronik, luštění tajemných vzkazů, listování zápisky dávno mrtvých lidí, hledání klíčů, bloudění podzemními labyrinty, řešení logických hádanek... je toho dost. Právě k textovým informacím v podobě nejrůznějších psaných dokumentů se váže jeden ze skvělých nápadů, které už tak dost hustou atmosféru ještě umocňují – když začne Samuel číst třeba dopis od Williama, po prvních pár slovech se jeho hlas změní na Williamův. Sdělení tak působí mnohem autentičtěji a naléhavěji.

Co se puzzlů týče, je jich kolem dvaceti a žádný z nich netrpí přílišnou komplikovaností. Pokud se u některého z nich zaseknete, stačí si ho pozorně prohlédnout či přečíst, a za chvíli to máte v kapse. Ze znalostí, které přímo nesouvisejí s obsahem hry, bych vám doporučila oprášit především znamení zvěrokruhu, šachy a složení naší Sluneční soustavy. Ze zbytku stojí za zmínku hlavně veršované textové hádanky v kryptě, které bych neváhala označit za nejpodařenější puzzle celé hry.

Nadpis

Když už to autoři tak všechno pěkně poskládali do sebe, byla by škoda pokazit si to ovládním. Naštěstí to nenapadlo jenom mě, a tak se *Posel smrti* ovládá jedna radost. Point-and-clickové rozhraní je sice u vývojářů adventur v poslední době v nemilosti, ale tahle hra je učebnicový příklad toho, jaká je to škoda. Žádné zbytečné složitosti provázené narážením do

stěn a nadáváním – prostě jen klikáte myší přesně tam, kam potřebujete. Aby toho komfortu nebylo málo, vytasili se autoři ještě s jedním vylepšením: předměty, které prozkoumáte a k ničemu vám nejsou, nebo ty, které už jste využili, přestávají být na obrazovce aktivní. Přínos je nepřehlédnutelný – až (pokud vůbec) se v nějakém místě zaseknete, omezený výběr interaktivních předmětů si nebudete moci vynachválit.

Stejně intuitivní je i používání předmětů – opět stačí jen cokoliv sebrat, kamkoliv s tím kliknout, a je to. Pro ty, kteří by přece jenom někde zakysli, stačí jedno malé nakopnutí – každá myš má minimálně dvě tlačítka.

Další překážkou na pomyslné cestě k úspěchu, kterou se *Poslovi* podařilo překonat jediným ladným skokem, bylo tradičně nekvalitní technické zpracování českých adventur. Použitý engine sice umožňuje pouze maximální rozlišení 800 x 600, ale pokud nevládníte monitor o velikosti průměrné televize, může vám to být jedno. Provedení většiny scénérií je naprosto obdivuhodné a i ruční dokreslování detailů splnilo svůj účel – lokace vypadají fantasticky a atmosféra z nich přímo sálá. Ať už se budete procházet zámekem Black Mirror, zpovídat faráře v přilehlém kostele Warmhill (patří k němu úhledný malý hřbitůvek) či hledat cestu do vypolstrovaných cel sanatoria Ashburry, všude se vám bude líbit (přiměřeně tomu, jak dobře se cítíte v blázinci nebo v hrobce). Rozpohybování malých detailů, jako jsou třeba poletující ptáci, listy stromů nebo bublající lektvary, dělá z každé obrazovky vizuální zážitek, a když k tomu ještě připočteme efekty jako déšť, bouřku a vítr, nedivili bychom se, kdybyste už nechtěli číst dál a rovnou běželi do obchodu, abyste si to všechno mohli prohlédnout na vlastní oči.

Kdopak to mluví?

Hře nedělají ostudu ani dabing a ozvučení. Zvlášť namluvení postav se nedá označit jinak než jako naprosto špičkové – což ostatně u jmen Radoslava Brzobohatého, Michala Dlouhého, Pavla Soukupa nebo Květy Fialové nijak nepřekvapuje. Zamrzel mě snad jen fakt, že pan Brzobohatý se svým nezaměnitelným hlasem dabuje hned dvě postavy. Ty se sice ve hře nikdy nepotkají, ale vašemu sluchu to nejspíš lahodit nebude.

Co tedy říci závěrem? Především to, že *Posel smrti* je bezpochyby nejlepší českou adventurou, která se na trhu objevila, a i z mezinárodního srovnání vychází s čistým štítem a hrdě vztyčenou hlavou (nejspíš nějakou cizí, protože hry, jak známo, hlavy nemají). Těch zhruba 20 až 30 hodin, které u *Posla* můžete strávit, vám uplyne jako voda, a až zhlédnete závěrečnou animaci, možná budete stejně jako já prázdně zírat do monitoru a litovat, že už je to všechno za vámi.

Alena Kiriloviczová

posel smrti je

- nejlepší česká adventura
- skvěle nadabovaný
- něco, co musíte mít

posel smrti není

- plný trapného humoru
- pro slabé žaludky
- pokračovatel ubohé tradice českých adventur

Výrobce: Unknown Identity

Vydavatel: Future Games

Minimální konfigurace: CPU 400 MHz, 64 MB RAM, 2 GB HDD, videokarta 4 MB

Doporučujeme: CPU 600 MHz, 128 MB RAM, 2,5 MB HDD, videokarta 16 MB
Multiplayer: ne
Internet: www.futuregames.cz/poselsmrti

VERDIKT:

Konečně česká adventura, která nepotřebuje žádné národnostní úlevy.
87 %

Mininterview se Zdeňkem Houbem

scénáristou, hudebníkem a zvukařem v jedné osobě

Není mi jasné, jak jste tak kvalitní projekt mohli zvládnout jen v šesti lidech. Prozradíte tajemství úspěchu?

Tajemství spočívá ve neustálé práci na plný úvazek, kde každý musí pracovat za tři lidi najednou.

Narazili jste při vývoji *Posla smrti* na něco, co jste do hry chtěli dát, ale nakonec jste od toho upustili?

V zásadních věcech jsme neustupovali, proto také vývoj trval celé tři roky. Samozřejmě, že oproti původnímu plánu jsme několik menších věcí změnili nebo vypustili, ale ty byly zastoupeny jinými, důležitějšími pro scénář a příběh. Ve výsledku jsme tedy spíše spoustu věcí přidávali.

Jak vnímáte fakt, že se *Poslovi* podařilo dosáhnout ještě lepších hodnocení než titulům, jako jsou třeba *Runaway* nebo *Syberia*?

To nás samozřejmě těší a je to důkaz, že i v Čechách se dá vytvořit adventura dosahující nebo i přesahující kvality konkurenčních světových titulů.

Co chystáte za další projekt?

V přípravě máme zatím dva náměty, fantasy příběh a temný scénář na motivy povídek E. A. Poea. Zatím ale pracujeme na anglické verzi hry, takže výběr námětu bude jasný až po jejím dokončení.