

# GABRIEL KNIGHT

SINS OF THE FATHERS

Nechte se vtáhnout do spletilého příběhu rodové kletby v němž figurují noční můry, nebezpečné krásky a záhadná magie.



**H**ranice, oheň, plameny, **HOŘÍ**, dívka, muž, muž v klobouku, dívka **HOŘÍ**, přeměna, dívka - leopard, **LEOPARD**, kříž, zlatý kříž, krev, sloup, lampa, starobylá lampa, ulička, roh **DOMU**, dveře, muž v klobouku, hrdlo, **HAD**, skála, na ní, na skále visí, mladík, krk, oprátka, smr... budík. Uff. To byl zase sen!

Tak nějak nevím, kde začít. Snad abych vás nejdřív seznámil. Ten člověk, který se právě vzbudil, se jmenuje Gabriel Knight. Jeho přítelkyně (tedy spíše spolupracovnice) Grace soudí, že za ty noční můry může jeho pátrání po tajemné sektě voodoo, ale Gabriel ví, že je za tím něco

jiného. Nočními můrami trpí totiž již od dětství, stejně jako jeho otec a děd. Jako správný prototyp moderního hrdiny je mladý, velmi pohledný a drsný (no dobře, tak teda drsnák), jezdí na motorce a má styky na policii. Je majitelem malého knihkupectví v New Orleans a kromě toho se nepřilíh úspěšně pokouší psát. Jako námět své nové knihy si vybral právě onu tajemnou sektu voodoo. Navíc je i ústřední postavou nového Sierráckého projektu - adventury Gabriel Knight, Sins of the Fathers.

Jeho dobrodružství začíná jednoho slunného červnového dne roku 1993. Gabriel se snaží najít inspiraci pro svou knihu, která se má týkat zvláštního náboženství voodoo. Pro osvěžení paměti připomínám, že voodoo je jakási podivná směsice křesťanství, původních náboženství afrických domorodých kmenů a kultů západoindické oblasti. Z křesťanství převzalo víru v jediného boha a všechny svaté, z domorodých náboženství množství rozličných rituálů a magických praktik. V našich zeměpisných šířkách bude asi nejznámější způsob zabíjení na dálku prostřednictvím voskové panenky doplněné o vlasy nebo nehty oběti (viz. například film Indiána Jones a chrám zkázy).

"Civilizovaná" forma voodoo má silný vliv mezi čer-

nošskými obyvateli typicky jižanského města New Orleans (tedy alespoň ve hře, jak je tomu doopravdy, to nevím). Toto město má bohatou historii boje s "nečistými" formami voodoo, čarodějnictvím aj. snad někdy z počátku minulého století. A jak to tak vypadá, nebyly tehdejší čistky sto procentně úspěšné. Noviny upozorňují na v pořadí již sedmou vraždu, silně připomínající lidskou oběť. Mrtvolám totiž chybí srdce. Může jít samozřejmě o hrůzný čin psychopata, ale stále více narážek a "náhod" napovídá tomu, že v New Orleans nebude asi všechno úplně v pořádku. Navíc se blíží jeden z nejvýznamnějších voodistických svátků, den svatého Jana. A tak se z původního Gabrielova záměru postupně stává pátrání po podivné a nebezpečné komunitě voodoo. Celý příběh dostává spád. Podsvětí zřejmě usoudilo, že toho někdo moc ví a Gabrielovi začíná jít o holý život. Navíc si začíná uvědomovat, že do toho všeho nebyl vržen náhodou, ale že jde zřejmě o dědictví předků...

Při popisu stručného děje této detektivní adventure jsem se záměrně vyhýbal slovu hra. GK se totiž od klasické hry značně odlišuje. Ne snad ve zpracování, ale dějem, zápletkou a vůbec vytvořením atmosféry postupně se odkrývajících tajemství, jakou známe zatím jen z knih a televizních detektivek. Těžko vylíčit, jak na mě tato hra zapůsobila. Při čtení knih mám tendenci se do příběhu zcela "ponořit", prožívat dobrodružství hrdiny spolu s ním. GK mě v tomto ohledu nezklamal. Do příběhu jsem se vžil natolik, že mě bylo hloupé třeba jít dvakrát za sebou na stejné místo, protože ve skutečném světě by to bylo drzé. Pokaždé, když odhalíte nějakou stopu, ozve se zvukový signál a připočtou se body k celkovému skóre. Při hraní mě náhle napadlo, co znamená tajemné DJ na začátku jisté zprávy ze hřbitova. Velmi mě překvapilo, že se v tu chvíli nezval vítězný akord a nebyly mi přiděleny body. Tolik tedy k šílenství, které mě v průběhu hraní zachvátilo. Teď se pokusím objektivně popsat klady a zápory GK.

Začnu zápory, protože to bude daleko snazší. Podrobil jsem celou hru důkladnému rozboru a nenašel jsem jedinou významnější chybu v ději, grafice, hudbě ani v efektech. I když... abych nepřechvátil, dva technické detaily by se daly "vyštourat". Jednak je to občasně zpomalení pohybu postavky v obraze (proč, to netuším) a za druhé zaseknutí ukazatele hlasitosti zvuku po nahrání nové pozice. Domnívám se ale, že takové drobnosti neubírají nic hře na přitažlivosti a hrátelnosti. Doprovodná hudba je sice přinejmenším nadprůměrná, takže za vyložený zápor se označit nedá, ale není zas tak strhující a kvalitní jako třeba v Hero's Questu IV. Co se kladů týče, je jich opravdu mnoho. Začnu herním systémem. Běžná adventure (...to je něco jako běžný prací





prášek) se hraje způsobem seber a použij, popř. daruj, polož. Klíčovou roli zde hrají nalezené předměty. U GK je systém docela jiný. Nejdůležitější je získaná informace, takže princip je spíše: zeptej se, vyzvěz, zjisti, řekni, prozrad. Předmětů není ve hře mnoho, ale když tam jsou, používají se (překvapivě!!) na to, k čemu opravdu jsou. Například gelem na vlasy nenamážete schody, ani ho nepoužijete na plyšového medvídka, ale natužíte si s nimi své milované vlasy, zrovna když potřebujete vypadat "slušňácky". Originálními nápady se GK jen hemží. Budete se vydávat za policistu, kněze, zúčastníte se univerzitní přednášky, naprosto beznadějně se zamilujete do krásky z "vyšších kruhů", samozřejmostí je použití telefonu, kopírky, psacího stroje, rádia atd., atd... Často také využijete protislužeb některých postavíček, takže "nezištně" pomáhejte, kde můžete. Každá postava ve hře má svůj vlastní charakter a i jejich obrázky napovídají, že jde o určité charakterové typy. Starší lady, která se počítá k výkvětu jižanské aristokracie, prokládá svůj projev francouzskými větami, černý zahradník se obává trestu voodoo, detektiv a univerzitní profesor; oba se dívají na případ pouze ze svého hlediska a jiný výklad nejsou ochotni připustit. Po čase zjistíte, že Vám některé postavy lžou, vymýšlejí si, nebo si skutečnost přikreslují podle sebe. Jediný, kdo má alespoň trochu blíže k skutečnému stavu věcí, je Gabriel.

Co se ztvárnění hry a způsobu hraní týče, je bezchybný. Způsob ovládání je pomocí ikon, které lze měnit buď pravým myšítkem, nebo výběrem v ovládacím pruhu umístěném nad hracím obrazem. Měnění myšítkem je poněkud nepraktické, protože než "objedete kolečko", musíte kliknout osmkrát. K dispozici jsou klasické příkazy jako jdi, seber, otevři/zavři, použij, posuň, promluv si... Po měštění se pohybujete pomocí mapy, na které si vyberete cíl své cesty označený ikonou. Vždy, když se nějak dozvíte o dalším pozoruhodném místě, objeví se jeho obrázek na mapě města a vy se ho můžete vydat prozkoumat. Mapa má dva stupně, New Orleans a Francouzskou čtvrť. Je zpracována až do takových detailů, jako jsou názvy ulic. Zajímalo by mě, zdaleka i ony odpovídají skutečnosti, protože Francouzská čtvrť, Toulonská Univerzita, St. Louis cathedral a další objekty opravdu v New Orleans jsou. A jsou zde další věci, která mě překvapily. Například se neobjevují nikde na obrazovce názvy předmětů, na něž "najedete". To znamená, že lze stěží určit, co je pouze dekorace a co je nějakým způsobem použitelné. Zajímavé (a k mé úplné spokojenosti) vyřešili autoři problém uchování získaných poznatků. Všechny tužky a papíry připravené k zapisování informací můžete klidně vyhodit. Gabriel u sebe nosí neustále připravený diktafon a nahrává, co se kde šustne. Vy pak máte možnost si pásy s rozhovory v klidu kdykoli přehrát. Nápis na zdech, stopy z blátě aj. si zase překresluje do svého zápisníku. Nejsm si jist, zda je tento nápad úplně původní (něco podobného bylo použito v Lost in Time), ale každopádně je velmi užitečný. Rozhovory vedete již tra-

dičně ve dvou úrovních: v konverzační a otázkové. Když se na něco někomu ptáte, vyberete si jedno z témat, které je Vám nabídnuto a rozhovor se pak většinou už odvíjí sám. Výběr témat je závislý na vašich znalostech o daném oboru. Konkrétně. Když Gabriel pojme podezření, že by s celým případem mohli mít něco společného hadi, dostanete v otázkách na výběr téma hadů se týkající.

Grafické úrovni GK není co vytknout. 2D grafika pro adventury tak charakteristická je perfektní a prokreslená do detailů. Pro osvětlení ji občas vystřídají i jiné způsoby zobrazení jako např. 3D animace nebo "comicsově rozřezání" obrazu na kusy, což má vyjadřovat Gabrielův silný emocionální zážitek. Obrazovka je rozdělena na tři části: horní pruh s ovládním a ikonami, střední největší pro obrazovou část a dolní, kde čtete probíhající dialogy v konverzačním režimu. Postavičky jsou skvěle nakreslené, poměrně dosti vysoké a výborně animované. Nejsm si tím úplně jist, ale řekl bych, že se snad jedná o nějakou formu digitalizace. Např. odchází-li Gabriel z domova, sundá nejprve z věšáku kabát, otevře si dveře a pak je za sebou také zavře. Při konverzaci rozkládá rukama, svoji vyvolenou

PC 386, myš, 3MB RAM, 18MBHD, SB, CD-ROM.  
**PRO:** Skvělá animace a grafika, zápletka, napětí a zábava. **PROTI:** Drobné technické nedostatky, "pouze" trochu nadprůměrná hudba. 96%

uchopí při hádce dramaticky za ruku, ráno si dá kávu a při každé návštěvě se pochopitelně posadí na volnou židli. Jeho přítel detektiv Mosely si odkládá sako, rozčiluje se, gestikuluje a zuřivě vyslychá podezřelého. Babička... no už dost. Takhle bych mohl klidně pokračovat ještě několik odstavců. Skutečně má každá postavička kromě "obyčejných" pohybů ještě spoustu dalších pro konkrétní situace. Snad

jediné čím se odlišují hry graficky podobné Gabrielu Knightovi (Questy s číslicí větší než 5, Indy IV, Simon, Larry, Day of the Tentacle aj.) od televize je už jen v tom, že je hra jakoby zabírána jen jednou staticky umístěnou kamerou. To jsem sice trochu nadsadil, ale myslím si, že právě někde tady je hranice možností her typu adventure na strojích PC. Jestli ne, rád se nechám přesvědčit.

Hratelnost a zábava je při hraní GK maximální. Až na občasné poznámky, které si autoři neodpustili, je příběh GK spíš vážnější. Ale tak dobře udělanou zápletku jsem ještě u žádné jiné hry neviděl. Záhadná sekta, Gabrielova téměř filmová láska, postupně gradující napětí, dialogy, narážky, symboly, tohle všechno dává příběhu ten pravý šmrnc poněkud "laciného americky komerčního filmového trháku". Pravda, podobným filmům nehoduju, ale klobouk dolů před týmem, kterému se podařilo přenést tuto atmosféru do počítačové hry. Hráči bez státní zkoušky z jazyka anglického asi ocení jednodušší angličtinu, jakou je vedena veškerá konverzace ve hře. Pro příznivce MS Windows je tu možnost nainstalovat si hru pro jejich oblíbené grafické prostředí. Majitelé CD-ROMu si mohou pořídit CD verzi s namluvenými texty...

Tak nějak nevím, jak mám skončit. Když po sobě tuhle recenzi čtu, zjišťuji, že se mi moc nepovedla. Je příliš nekritická. Omlouvám se. Je to způsobeno tím, že se mi GK opravdu líbí. Nemohu jinak, než Vám Gabriela doporučit. Doufáme, že další pokračování budou (budou-li jaká) nejméně stejně zdařilá.

HAQUEL P. TICKWA

**POROVNEJ: LAURA BOW:** Obě mají detektivní zápletku, ale Laura je starší a méně zdařilá. Gabriel vás udrží v napětí daleko lépe. **FREDY PHARKASH:** Ovládním počínaje, přes systém hry a logičností jednotlivých kroků konče je GK mnohem zdařilejší.



1 Tak tohle je ON: Gabriel Knight... 2 ...se právě vzbudil, protírá si oči... 3 ...a odjíždí na Univerzitu, kde... 4 ...hodlá vyslechnout přednášku o voodoo. 5 Loučení s babičkou za doprovodu sentimentální melodie. 6 Detektiv Mosely ohlodává mrtvolu; Gabriel sleduje příjždějíci vůz. 7 A tohle je první setkání s Gabrielovou láskou, s Malií. 8 Opět Mosely, tentokrát při výslechu podezřelého. 9 Poznáváte tohoto duchovního? No,... správně. Je to Gabriel. 10 Náhrobek "královny voodoo" popsaný podivnými značkami.

