

**A**dventure není mrtvá. Je stále živá jako například punk, Michael Jackson (ten tak napůl), Elvis Presley (pořádně se to neví) nebo třeba dědeček, kterého nakládají na vozík v jedné scéně Svatého Grálu od Monthy Pythonů.

Hodilo by se ještě vzletně dodat, že „žije v našich srd-



LINDA VAVŘÍKOVÁ

## Adventure is not dead!

cích“, ale za tímto slovním spojením většinou následuje smutné „vzpomínáme“.

Dopřejme si trochu nostalgie, jen ať ukápně slzička (i chlapi občas můžou, kór když jde o takhle delikátní věc): *Sam&Max hit the road*, *Indiana Jones2*, *Indy4*, česká *Kyran-die* nebo akcí lehce zasažené *Little Big Adventure*. Pořád nic? Ani stopa dojetí?

Adventure je klasika. Na to by se nemělo zapomínat a k adventure bychom měli cítit přinejmenším to, co cítíme k válečným veteránům.

U adventury si nezkažte oči. Vemte si třeba sportovní hry: závodní auta se míhají jako šílená, rychle se střídající krajina, oči plné dýmu a to nemluví ani o tom, když je prašných cestách; akční hry: tělo plné kulek, záblesky laseru, žár plamenometu, oči navrch hlavy atd. atd. A teď si představte adventure: v lehkém zamyšlení přivřeně oči, jedna obrazovka po několik hodin, přesto stále cítíte lehké napětí (druhou fází je bezmezný vztek). Navíc jste téměř pokaždé alespoň na chvíli na virtuálním čerstvém vzduchu.

Adventure má příběh. Neříkám, že vždy dokonalý, ale má. Vzpomeňte si, jaké to bylo zprvu jen pozorovat, o čem příběh je, pak do něj postupně začít zasahovat, měnit ho, objevovat nečekané souvislosti a nechat se znovu a znovu překvapovat, jak je to všechno jinak... A pak se dopátráte nečekané pointy a zachráníte svět (najdete svou lásku, přinesete kouzelnici lektvar, vrátíte se domů, shlédnete tultuky apod.)

Mimoto berte ohledy na nás, kteří píšeme do herních časopisů. Taký se musíme nějak žít a dobrá adventure rozhodně nekončí u recenze. Následuje několikastránkový návod. Navíc se u adventur objevuje podstatně větší množství záseků než kdekoli jinde, a tak se při troše štěstí ještě zaplní stránka odpověďmi na vaše zoufalé prosby.

V zájmu vašem, v zájmu budování herního státu a spravedlivé virtuální společnosti, v zájmu překročení herního plánu, návratu starých pořádků a vaší milované vlasti, v zájmu pracujících (tvůrců adventur) i v zájmu našich počítačových dětí: HRAJTE ADVENTURY!

## Runaway

Nový projekt španělských Pendulo Studios se pokusí pozvednout lehce klesající prapor klasických adventur. Jako výborně prospívající student Brian (takhle si Španělé představují kladnou postavu) jste jednoho dne přepadeni bandičkou mafiánských poskoků. S těmi nejsou žádné žerty a jasně Brianovi naznačí, že pokud jim nedá TO, co hledají, zemře patrně nedostudovaný. Brian by jim TO samozřejmě rád vykopil, mazal na přednášku, ale je v tom háček. Brian totiž neví CO. V nestřeženém okamžiku bere rozum do hrsti a následně i nohy na ramena. Podaří se mu ze zajetí uniknout, ale bandička gangsterů pro to nemá pochopení. Začíná zběsilá honička, ve které Brian musí stále unikat dotírajícím pronásledovatelům a ještě navíc najít klíč k celému problému. Jak již je v adventurách dobrým zvykem, potká hafo postav, se kterými prohodí hafo haf slov, a při tom ještě stihne posbírat tunu předmětů. Uvidíme, jestli se podaří navodit atmosféru starých lucasáckých pecek.



## Original War

*Original War* připravují Altar Interactive. Pokud vám to čistou náhodou nic neříká, pak vyslovím název stolní hry Dračí Doupe nebo logické hry Fish Fillets. Teď už jistě tušíte, odkud vítr vane. Ano, projekt připravují naši krajané, pro některé pražské čtenáře dokonce i sousedé.

Již název slibuje, že se Altar nevydal vyšlepanou cestou, ale prošlápne svou vlastní, byť by to bylo za cenu útrap a nástrah.

Někde na Sibíři byla objevena ložiska unikátního nerostu (s prozaickým

názvem Siberit), který umožní neuvěřitelně levné získávání energie. Rozjede se celosvětový boj o získání těchto ložisek a vy ho nezůstanete ušetřeni.

Každou misi začnete s pevným počtem jednotek, tudíž budete muset dávat sakra pozor, protože ztráty budou dost bolet. Navíc bude do hry implementován RPG systém, takže ztrátu jednotky - veterána opláčete mnohem více. I když je 2D grafika trochu neaktuální, slibuje projekt mnoho zajímavostí, další informace brzy přineseme v sekci preview.

