

Přítmí

Minimalistická fotokinetická detektivka

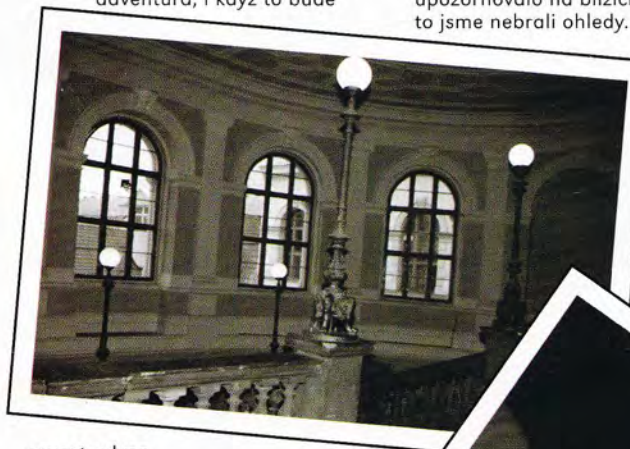
Paky patříte k lidem, kteří si myslí, že česká adventura musí být nutně kreslená a „humorná“? Pak se připravte na zásadní změnu svého názoru. To, co se na vás chystá na příštím SCORE CD, vůbec nebude legrační. Nebude to dokonce ani kreslené a s trochou nadsázky lze říct, že to nebude ani adventura, i když to bude

Určitě si teď myslíte, že to nemyslíme doslova. Že je to jen takový řečnický povzdech. Ale není. Přesně to se stalo. Před necelými dvěma měsíci jsme vzali do ruky poprvé ostře ořezanou tužku a na čtvrtku bílého papíru načrtli zápletku neobvyklého příběhu fotografa Adama Koláře. Byl jeden z těch prvních dní, kdy slunce důrazně upozorňovalo na blížící se léto, ale na to jsme nebrali ohledy. Myšlenkami

Podobu scénáře k napínavému dobrodružství.

Tehdy se sice ještě náš hrdina jmenoval jinak a ani hra nenesla název „Přítmí“, ale to je v tuto chvíli vedlejší. Podstatné je, že po dvou měsících usilovné práce a jen nečetných chvil spánku je hra konečně na světě. Vy budete moci již příští měsíc vložit do mechaniky nové SCORE CD a ponořit se na několik hodin do světa ležícím na rozhraní skutečnosti a čímsi, co je skryto za ní.

Nejspíš vás napoprve překvapí, jak ten svět bude. Nepohyblivý, zamrzlý do okamžiku stisku spouště. Trochu zvláštní a možná až zmatený v interaktivních scénách. Nenáročný, minimalistický. Ba dokonce černobílý. Přesto ale není statický. Mění se a žije. Pro toho, kdo je uvnitř, je svým způsobem nebezpečný. Osudový. Na ostatní dýchne atmosférou starých časů, starých filmů a staré Prahy, když se na město snese soumrak. O tom světě skrytém v přítmí nevíme mnoho. Je jako sen, který jen zvolna vyprchává z vědomí. Noční můra, která si tu a tam prorazí cestu do našeho světlem a optimismem nasáklého světa a v nejasných náznacích se vrací v podobě neuchopitelného pocitu ohrožení. Jakoby něco bylo špatně, ale co vlastně a proč?



jsme byli zcela ponořeni v přítmí. Ze zákrutů šedé kůry jsme usilovně vyvolávali démony. Oživovali zasutý strach, nejistotu a šílenství a dávali jim podobu.

muset adventuru alespoň připomínat, abyste mohli svůj názor vůbec přehodnotit. Rozhodně se připravte na něco zvláštního, hodně divného, na něco, co bude určeno jen a jen pro vás.

Víme stejně dobře jako vy, že celosvětově je žánr adventur, neboli atmosferických příběhových her, v posledním tažení. Víme ale také, jak rádi jsme tyto hry hrávali, dokud se ještě velkým firmám vyplatilo je dělat. Dnes je jiná doba. Když si člověk chce



zahrát

pořádnou detektivku ve stylu „film noir“, aby si ji pomalu udělal sám.



PŘÍTMÍ



zivně.
Sanci máte jen
s příštím SCORE CD. Tak ji
koukejte nepropásnout.

Váš Přítmi tým a redakce SCORE

Nechceme dopředu prozradit víc, než je nutné. Tedy alespoň náznakem. Vzali jsme to nejlepší ze svých zkušeností, filmů a her. Inspirovali se našimi nejoblíbenějšími filmy a hrami a pokusili se vytvořit vlastní svět. Neměli jsme milionový rozpočet, zato měli jen minimum času. I přesto do „Přítmi“ vložil každý to, co je v něm nejlepší. A to jen kvůli vám, čtenářům SCORE. Pro vás a jenom pro vás je totiž celá hra určena. Nekoupište ji v žádném obchodě, nestáhněte z internetu, nenajdete v jiném časopise. Exkluzivně znamená tentokrát opravdu exklu-

Od lidí, které znáte

foto a program:
Petr Chlumský
scénář:
Tomáš Mrkvička,
Jan Mrkvička
ve vedlejších rolích:
Michal Rybka
a **Jindřich Rohlík,**
kterého možná znáte z filmu
„Záhada hlavolamu“

HARDWAROVÉ NÁROKY

Pentium 133,
32MB RAM,
CD-ROM,
Windows 98

PŘÍTMÍ

Vážná detektivní adventure
100% bez humoru
Nečekané herecké výkony
Vynikající černobílé fotografie
Původní soundtrack
Profesionální dabing

ROZHOVOR S PRODUCENTEM HRY PŘÍTMÍ - LUKÁŠEM TESAŘEM ZE SPOLEČNOSTI V TECH

OTÁZKY:

1. Můžete nám říci něco bližšího o vaší divizi?
2. Jste producentem hry Twilight, můžete nám k tomu říci něco bližšího?
3. Na čem momentálně spolupracujete s časopisem SCORE?
4. Co plánujete do budoucna?
5. Jaký je váš osobní vztah k počítačovým hrám a internetu?

ODPOVĚDI:

1. Internetová divize Vtech společnosti Velkotřnice Lipence vznikla teprve nedávno, na počátku dubna letošního roku, naší hlavní činností je poskytování širokého spektra služeb v oblasti internetu.

Od samotného poskytování konektivity do internetu přes tvorbu WWW prezentací a virtuálních obchodů až k poradenství a servisu. Rádi bychom se nejvíce zaměřili na tvorbu virtuálních obchodů na zakázku, kterých je na českém internetu velmi málo. Spolupracujeme s několika partnery, s jejichž pomocí jsme schopni nabízet komplexní řešení tzv. internetu na klíč, tzn. vytvoření počítačové sítě, připojení této sítě do internetu, vytvo-

ření lokálního intranetu, WWW prezentace a završit to virtuálním obchodem. Klient se prakticky nemusí o nic starat či něco řešit, prostě jen poté užívá to, co si zaplatí, a starosti za něj řešíme my. Myslím, že naší jedinečností je také fakt, že používáme vlastní technické vybavení na profesionální úrovni.

2. Ano, k záměru produkovat českou hru na českém trhu, nás vedla skutečnost, že vidíme určitou budoucnost právě v tomto průmyslu. Již dnes je zcela patrné, jak velkou část trhu zabírá právě mediální průmysl, a věříme, že díky internetu to bude stále více. Chceme se tudíž zabývat právě touto oblastí a hru Twilight považujeme za pilotní projekt a určitě nezůstaneme jen u ní. Již dnes se společností Numedia plánujeme další projekty.

3. Vytváříme nový design internetových stránek SCORE a nadále ho budeme aktuálně dle požadavků měnit, dále pomůžeme redakci při realizaci jejich projektů, jako byla např. pařba století, kterou jsme sponzorovali a zařídili technické vybavení od společnosti FINET computers. Rádi bychom i nadále tyto vztahy prohlubovali.

4. Internetové centrum, hernu společně ze SCORE na Karlově náměstí, věřím, že bude hotova již brzy a čtenáři SCORE zde naleznou veškeré herní vyžití v duchu časopisu a navíc budou také pobírat jisté výhody oproti „normálním“ smrtelníkům.

Exkluzivně pro čtenáře SCORE připravujeme v těchto prostorách místnost, kde naleznou vše, co by mohli potřebovat.

Určitě nezůstaneme pouze u jedné a již teď máme vybraná další místa i mimo Prahu.

5. Když jsem ještě chodil do školy, počítačové hry jsem hrál velmi často, vydržel jsem u nich sedět i dlouhé hodiny. Nyní mi však pracovní vytížení nedovoluje ani na chvíli polevit. Ovšem rád se podívám, zdali není něco nového, na co by stálo zato udělat si čas. Internet je pro mě chlebem a rád bych ho viděl v každé domácnosti, neboť si myslím, že kromě zábavy přináší hlavně spoustu lehké a rychle dostupných informací, které třeba ani někde jinde nenajdete, a věřím, že jich bude stále více. Možnosti tohoto média si málokdo dovede představit, určitě jsou však větší, než k čemu je v současnosti internet používán.