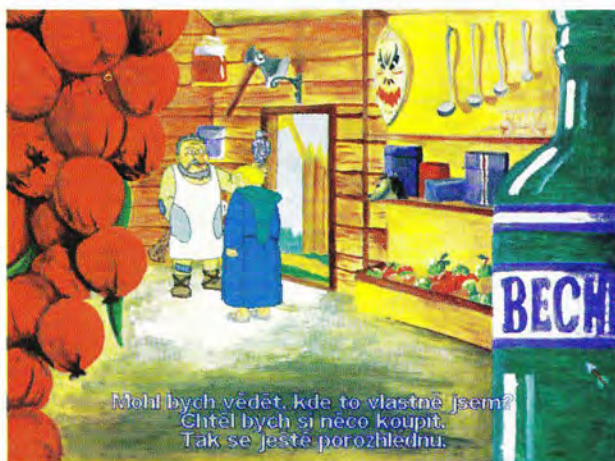




Ve stínu havrana

Taková normální adventura.

plusy	minusy
<ul style="list-style-type: none"> • Marge Simpsonová v titulní roli pořadového mnicha • Vyzábělý kuň Lucky Luka • Působivá hudební témata 	<ul style="list-style-type: none"> • Nepříliš povedené využití zajímavého tématu • Samotné grafické zpracování, která je i na slovenské poměry velice zastaralé



dějovou linii, jejímuž snadnému probádání brání více či méně obtížné úkoly logického charakteru, které musí hráč zdárně překonat, chce-li dosáhnout úspěchu. Slovo „česká“ je ve zmíněném souloví synonymem slov „nízkorozpočtová“ a „humorná“. Slovenská adventura je tedy dějovou hrou, jež více nežli z grafického zpracování těží ze svého vtipného scénáře. Pro umocnění výsledného efektu by neměl budoucí autor česko-slovenské adventury zapomenout angažovat některého ze široké palety českých komiků či mediálních bavičů. Herní koktejly podle tohoto receptu namíchané se výjimečně setkají s ostře kritickými ohlasy. Není divu, hra musí v prvé řadě bavit nebo alespoň na nějaký čas zabavit, splňuje-li toto kritérium, má vyhráno.



zpracováním příběhů o mnichově hledání sebe sama nijak neoslňuje, co je ovšem podstatnější, i přes nespornou snahu Jiřího Lábusa, který namluvil všechny postavy ve hře vystupující, velká většina vtipů a gagů, kterými je děj protkána, nedisponuje moc velkým zábavným potenciálem. Hlavním hrdinou hry je mnich neprávem exkomunikovaný z řad svých bratrů za držení erotického almanachu. Ve světě za zdi svého dlouholetého útočiště se musí vypořádávat s nástrahami světského života a postupně odkrývá záhadnou kletbu, jež se zlehka vznáší nad městem s erbem havrana.

konfigurace	
Výrobce	Cinemax
Distributor	Rainbow Rhino
Systém	PC CD-ROM, Win 95
CPU	P90
Paměť	32 MB
Harddisk	100 MB
Multiplayer	ne
3D	ne
verdict	
Průměrná slovenská adventura, jejíž jedinou podstatnou předností je hlas Jiřího Lábusa, který ji namluvil.	

A je to tu zase! Slovo adventura si v našich končinách vymezilo ostře ohraničený význam. De facto existuje jen jediný způsob, jak popsat českou či slovenskou adventuru, a je téměř bezpochyby jisté, že tato definice může být bez větších změn aplikována na takřka veškerou domácí tvorbu tohoto ražení. Pro budoucí tvůrce českých adventur hledající svou inspiraci mezi řádky našeho magazínu nechť je následující sumarizace námětem k zamyšlení.

Adventura je hra postavená na dobře promyšleném příběhu se silnou

Existují tedy dva logické způsoby, jak výsledek svých mnohaměsíčních snah degradovat:

- 1) opatřit po všech stránkách povedenou hru suchým mluveným slovem s téměř dokumentaristickou intonací (jak tomu bylo v případě jinak excelentního *Dreamlandu*)
- 2) postavit zábavnost hry na výkonu herce, který herním postavám propůjčil svůj hlas, bez odpovídající zábavnosti scénáře

Hra *Ve stínu havrana* spadá bohužel do druhé kategorie. Svým grafickým

► Nevím, nevím kudy dál...

▼ Procházka městem.



Autoři vsadili na školácky suchý druh humoru, jenž je v českých a slovenských adventurách používán prakticky standardně, obvykle však s poněkud větším důvtipem. Úvodní žertovný popis prvního předmětu ve vašem inventáři - ROMBOŠÁTKU - přiměje hráče nejspíše ke svaštění pravého koutku úst v ironickém úšklebku, ale delší životnost zřejmě mít nebude. Přesto jsou ve hře samozřejmě i světlejší okamžiky. Například, když je poštovní holub používán jako mobilní telefon nebo fazolová polévka k rozdmýchání ohně v kovárně, přičemž měchem je...no, raději to ani nechtějte vědět.

Za zmínku jednoznačně stojí hudba, která je ve hře příjemně vyvážená, přirozeně dokresluje atmosféru jednotlivých lokací a působí naprosto kompaktním dojmem.

Středověká tematika poskytuje široké možnosti pro výstavbu příběhu a je velká škoda, že adventura *Ve stínu havrana* zůstala až po uši zahalena ve stínu průměru, ač mohla jistě dopadnout mnohem lépe.

David Dovele