

Clive Barker's Undying

Výrobce: DreamWorks Interactive

Vydavatel: Electronic Arts

Datum vydání: leden 2001

Asi bych měl toto preview začít tak, že zcela klasicky vysvětlím, kdo je Clive Barker a proč je jeho jméno tak okatě umístěno v názvu hry. Jenže to neudělám. Ze dvou důvodů: pokud to nevíte, *Undying* asi stejně nebude hrou pro vás, a ten druhý důvod je, že si chci něco nechat na závěr (do rámečku).

Vezmeme to tedy z druhé strany. *Undying* je název, ze kterého je smrt cítit na několik kilometrů. Nebo vlastně ne. Problém, který celou zápletku hry uvádí do pohybu, se sice smrti týká, ale trochu jinak, než je obvyklé. Píše se rok 1920. Jistý Jeremiah Weedhaven, poslední z pěti sourozenců, kteří žili společně ve starém domě na pobřeží Irska, má problém. Problém, který se týká jeho mrtvých bratří a sester. Oni totiž již neleží ve svých hrobech, ale vrátili se zpět do rodného domu. A nejsou zrovna dvakrát nadšeni, že tam narazili na stále živého příbuzného.

Jeremiah Weedhaven musí svou situaci nějak řešit. Obrátí se proto na hraběte Magnuse Wolframa, což je osoba, která je tvůrci hry svěřena do rukou nám hráčům. Jde o muže, který je tak trochu detektiv a dobrodruh, přesně ta správná kombinace muže činu, který se může vrhnout do boje s temnotou. Van Helsing a Indiana Jones by z něj měli radost.

Hrabě tedy celou situaci uváží, a poté se vydává proti proudu času na hřbitov dvanáctého století, aby zjistil, proč mrtví nemohou v klidu spát. Možná už v té době tuší, stejně jako hráč, že je to pouze začátek dlouhé cesty. Ta vede před mrtvé město obývané kouzelníky a končí ve starém domě, který je plný starých tajemství o výjimečnosti Weedhavenovy rodiny. Kdo už něco o Clive Barkerovi slyšel, ten ví, že příběh bude rozhodně silná (ne-li nejsilnější) stránka celé hry. A tak by skoro nebylo důležité rozvádět, jak vlastně *Undying* bude vypadat, ale protože nechci, aby na mě uvrhli nějakou kletbu, přeskočím střelhitě k popisu technických parametrů hry.

Tak tedy, jestli patříte mezi milovníky akcí v první osobě, pak můžete začít jásat. Přestože hororových akčních adventur hraných z pohledu "vlastních očí" není zase tolik, hlavní designér Dell Siefert nemá o správnosti volby nejmenší pochyby. Říká: "Byli jsme skálopevně přesvědčeni, že to musí být hra v první osobě, protože zde máte omezený výhled, a to se pak dá atmosféra hodně budovat pomocí zvuků."

Další výhoda první osoby se projeví při boji, který přece jen vyvolává realistický pocit. "Když jste nuceni bojovat," vysvětluje Dell Siefert, "chci, aby úspěch byl závislý na vašich schopnostech bojovat a ne aby za vás automaticky zaměřovala postavička v třetí osobě." Pohled z "vlastních očí" se jistě osvědčí i při multiplayeru, kdy se hráči budou moci vyřadit se všemi zbraněmi a kouzly.

Tvůrci z DreamWorks Interactive zvolili vylepšený *Unreal* engine, který je dostatečnou zárukou toho (skalní fanoušci *Quaku III* a zarputilí odpůrci *Unrealu* prominou), že hra bude hezky vypadat a dobře se hýbat. Z obrázků lze usoudit na skutečně zajímavé (jak designově, tak barevně) lokace. Na řadu přišla také skeletální animace a dočkáme se modelů s 1 500 polygony. Realističnost je tedy slovo, které lze s touhou hrou spojovat.

"U ostatních her jde jenom o technologii," říká k tématu Dell Siefert: "Ale pro nás to jsou prostředky, kterými vyprávíme příběh." A tomuto přístupu snad nelze nic vytknout.

Dočkat bychom se měli hromady efektů, které přispějí k vybudování hororové atmosféry, která s příběhem jednoznačně souvisí. Proto se nedivte, až budete svědky toho, jak proud vzduchu v místnosti zhasne svíce nebo jak vám do zad zaútočí neviditelné monstrum. Hlavní výtvarník Jeff Haynie se při vytváření textur inspiroval hlavně v historickém umění a dává si na své práci záležet. Chce, aby vše sedělo – každá doba aby měla svou správnou architekturu.

Zaměříme se nyní na hlavní postavu Magnuse Wolframa. Právě jeho očima se bude na svět kolem nás dívat a jeho virtuální tělo budeme muset chránit přede všemi dotírajícími potvarami. Takže by nás mělo zajímat, jaké prostředky k tomu budeme mít k dispozici. A tvůrci se opravdu snažili, neboť ho (potažmo nás) obdařili řadou zajímavých zbraní a slušnou paletou kouzel. Buďme ale konkrétní. Ze zbraní se zmíníme alespoň o revolveru, brokovnici a zbraní s názvem Tibetan War Cannon, což je vlastně upravená dračí hlava, která vystřeluje jakési mrazivé koule. Ze šestnácti kouzel, jimiž se budete moci ohánět a jejichž účinnost bude možné během hry

stále zvyšovat, se mrkněme třeba na Ectoplasm. Toto kouzlo lze použít pro střelbu skrze zdi. Když zase použijete kouzlo na sesílání blesků na spear gun, získáte elektrizující oštěpy. Jiným kouzlem oslníte nepřátele nebo přivoláte vámi stvořená monstra. Velice důležité pro příběh je kouzlo Scrye, které Magnusovi umožňuje spatřit ukryté indicie fungující coby klíčový prvek pro další putování, vidět neviditelné nepřátele nebo se v mysli znovu vrátit k událostem, které už proběhly. Magie tedy bude více než plnohodnotnou součástí hry a její ovládnutí bude bezpodmínečně nutné k dotažení vaší mise do konce.

Součástí budování herní atmosféry (a obzvláště u hororu) není jen grafika a herní možnosti, ale i hudba. I o tu je v případě *Undying* dobře postaráno. Na starost ji dostal skladatel filmové muziky Bill Brown. To je muž s dostatkem zkušeností, které zahrnují např. Any Given Sunday režiséra Olivera Stonea. První ukázky naznačují, že ve hře narazíme jak na keltskou hudbu, tak na gregoriánské chorály.

Některými zahraničními novináři je tato hra srovnávána s *Half-Lifem* a *System Shockem 2*, protože přináší kombinaci čisté akce a propracovaného "filmového" příběhu. Jisté je jedno – *Clive Barker's Undying* si zahrajeme až počátkem příštího roku. A i když vás nemůžu nutit, být vámi, tak bych se těšil.

Pavel Žďárek

rámeček

Ted' by možná bylo na čase vysvětlit nezasvěceným, které přece jen *Undying* zaujal, kdo že je vlastně ten Barker. Tak tedy, Clive Barker se narodil roku 1952 v Liverpoolu. Od mládí se věnoval divadlu, kde se také po čase prosadil s několika vlastními divadelními hrami. Jeho vztah k hororu a také inovátorský přístup se projevil asi nejvíce v jeho spisovatelské kariéře. Je autorem celé řady vynikajících románů (Imajica, Věčné zatracení) a povídkových sbírek (Knihy krve). Na pole filmu vstoupil v roce 1987 s hororem *Hellraiser* (podle vlastní novely), který si získal obrovský zájem fanoušků, a v současnosti se dokončuje jeho pátý díl. Clive Barker se aktivně věnuje jak divadlu, psaní knih, občas filmové režii, tak malířství, filmové produkci a nejnověji také počítačovým hrám. Příběh pro *Undying* pochází z jeho pera a osobně si myslím, že nejen fanoušci hororů se mají na co těšit.