



Girl: Oh! Daniel. It's so nice you dropped in.



Je to poněkud... zneklidňující

JEDNOHO DNE SPADNEŠ

ZE SOMEDAY YOU'LL RETURN VÁM MŮŽE BÝT ŠPATNĚ. A JE TO V POŘÁDKU

Jednoho dne uprostřed krásně barevného podzimu začíná v moravských Chřibech dramatický příběh. Daniel vyráží hledat dceru Stelu. GPS lokátor umístěný v jejím mobilu říká, že se chronická útěkářka skrývá za několika ohyby lesní pěšiny. Pro Daniela je to hračka, Chřiby zná jako své boty od dob, kdy na místní louce vedl skautské tábory. Namísto Stely ale nachází za zákrutou cesty a jeskyně, které si nepamatuje. Začíná trochu jiná hra na schovávanou.

TROCHU JINÝ VÝSLECH

Nové stezky Daniela zavádí hluboko do temné paměti krajiny, daleko od lidí a s každým krokem blíže k poznání sebe samého. Daniel o introspekci nestojí. Sám sebe vidí jako odvážného, cílevědomého, rozhodného a přísného, ale i starostlivého otce, který dokáže život svůj i svých bližních kormidlovat pevnou rukou. Že o něm ostatní mluví jako o zakomplexovaném,

arogantním a zbabělém hlupákovi, to přehlídí nebo s tím agresivně a výsměšně nesouhlasí. Je to prostě pokrytecký blb, který si z pohledu publika zaslouží být odhalen. Jenže ve hře brněnského studia CBE nejste detektivem, který Daniela vyslyší. Stáváte se vyslychaným i detektivem zároveň, vžíváte se do Daniela na křížové výpravě s nejasným koncem a otázky, které kladete, vedou k hodně nepříjemným odpovědím.

PÁD KYVADLA

Odhalování skutečnosti je hlavním motivem celého příběhu. Rytmus mu dává úvodní citát Carla Gustava Junga: „Kyvadlo myslí se pohybuje mezi tím, co dává a co nedává smysl. Ne mezi správným a špatným.“ V praxi to znamená, že Daniel prochází hmatatelnými halucinacemi, které nikdy jindy nedávají smysl, než když se s lucernou v ruce a uvázaní na laně spouštíme do hlubin nevědomí. Jsme pak

tím kyvadlem, jehož zhroupení nás občas protáhne skutečností, ale obratem nás vrátí zpět do nesrozumitelnosti lidské duše. A když lano praskne, začíná neřízený pád do halucinací.

A že Daniel padá často. Ze skal, z lávek, do propastí, do děr, padá neustále a hlouběji a hlouběji. V každé halucinaci s ním najdete část pravdy o minulosti. Nebývá šokující jako v *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Naopak, může být tak normální, až bolestivě zasáhne i toho, kdo má prsty na myši a klávesnici. Danielovy chyby jsou totiž selhání jedněch a noční můry nás všech. Nikdo nechce pohořet, když dojde na životní zkoušky, jejichž úspěšné složení dláždí v očích mnohých cestu ke spokojenosti.

OTÁČENÍ NOŽEM V RÁNĚ

Jmenovitě? Výchova dětí. Život ve vztahu. Morální jistota. Schopnost pojmenovat zlo. Umění vést. Komunikovat. Rozhodovat. To vše jsou univerzálně srozumitelné vlastnosti, které mají

pro lidskou společnost důležitou hodnotu. Formujeme si je přejímáním vzorů a učením celý život. Jsme na ně hrdí, i když kvůli možnosti jejich selhání z nich také pramení nejistota. Tím otevírají brány do zranitelného prostoru každého z nás.

Počítačové hry se jim příliš nevěnují, což samozřejmě dává smysl, protože takovou výchovu dětí nemůžete zastřelit nebo ji sofistikovaně shodit do kanálu. I kdyby to šlo, působilo by to nedozrále. Směšně. Blbě.

BRŇENSKÁ PĚTILETKA

Hlavně se neztrapnit – o to přesně bojovala autorská dvojice Jan Kavan a Lukáš Medek ze studia CBE Software. Pracemi na *Someday You'll Return* strávili pět let, i když příběhové torzo a enginové animace veřejně prezentovali již na začátku roku 2016. *Someday You'll Return* tak byla ve vývoji prakticky stejně dlouho jako *Kingdom Come*.

Kavan chtěl vyvíjet hry už od studia na konzervatoři. K jejich realizaci se dostal roku 2007, kdy společně Medkem vydali komediální adventuru *Ghost in the Sheet*. Z jejich další produkce je nejnámější adventura *J.U.L.I.A.: Among the Stars* (2012/remaster 2014).

Plodná spolupráce dovedla programujícího hudebníka a vystudovaného grafika k neambicióznějšímu projektu. „Původní verzi příběhu *Someday* jsem napsal během dovolené v Itálii po dokončení remasteru *J.U.L.I.A.* Byla razantně jiná,“ vzpomíná Kavan. Společně s Medkem

vnášeli do scénáře nové nápady a motivy, až vzniklo něco úplně jiného nejen od původního námětu, ale i od jejich předchozí produkce.

Tou odlišností není pouze vyspělost témat, kterou mimo jiné ocenila finančním příspěvkem organizace Creative Europe Media, ale prolnutí se zmíněným Jungem a jeho školou

„NEDIVIL BYCH SE, KDYBY VĚTŠINU TĚCH PĚTI VÝVOJOVÝCH LET AUTOŘI MODELOVALI KRAJINU A KLADLI NA NI JEDNU VRSTVU HISTORICKÝCH A MYTOLOGICKÝCH NÁTĚRŮ PŘES DRUHOU.“

analytické psychologie. Mohli bychom tu sekat Jungovy citáty hlava nehlava a zřejmě by každý z nich seděl hře jako ušitý na míru. Například: „To, s čím se nesrovnáme sami v sobě, potkáme jako osud.“

Nebo: „Člověk může ztratit rozum více či méně normálním způsobem.“

Anebo: „Nevědomí je příroda a příroda nikdy nelže.“

Že obsahu hry a zápletkám jejich kapitol odpovídají, za to může Kavanovo mladické nadšení do Junga, zejména do knih *Člověk a jeho symboly* a *Archetypy a nevědomí*.

„Dlužno podotknout, že dneska jsem o dost racionálnější člověk, než jsem byl tehdy, takže mám na některé Jungovy nápady o dost kritičtější názor,“ usmívá se Kavan. Nicméně právě na jungovském vidění světa hra stojí pevněma nohama a dává jí to univerzálně srozumitelný rozměr.

VE SPRÁVNÝ ČAS

Aby hra podobného druhu vyšla, musela k ní také dozrát doba. Nejen technologicky, i když schopnosti enginu Unreal by při pohledu na podzemní Chřiby nedocenil jen naprostý cynik. Emancipací musel projít hlavně herní trh a samotní hráči. K tomu došlo roku 2013, kdy herní průmysl překročil jeden ze zásadních milníků s procházkovou *Gone Home*. Studio Fullbright s ní vyvolalo širokou diskuzi o tom, jaké myšlenky mohou být skrz hry podávány – a jak se podle nich mají ohýbat žánrové škatulky.

Na *Gone Home* navázaly komerčně úspěšné a kriticky pozitivně přijímané tituly jako *What Remains of Edith Finch*, *Dear Esther*, *That Dragon*, *Cancer* nebo *Firewatch* a do značné míry i *SOMA*. Tedy hry, které se nebojí čistě příběhové a s minimem akce zpracovávat závažná témata. *Someday You'll Return* je jejich souputníkem, v mnoha aspektech je však předbílá.



Sami v tom lese nebudete, ale možná by to bylo lepší

V *Hellblade* jste viděli svět očima člověka s psychickým postižením

► SVĚTE, DIV SE

Především proto, že jde o poslední hru svého druhu. Ve smyslu: je zatím poslední svého druhu, která ukazuje, co je možné. To zřejmě budou kopírovat její následovníci. Velkou inspiraci najdou konkrétně v neobvyklé stavbě herního světa. Nedivil bych se, kdyby většinu těch pěti vývojových let autoři modelovali krajinu a kladli na ni jednu vrstvu historických a mytologických náterů přes druhou. Chříby pod jejich tíhou přestávají být němými kulisami a ožívají je významy, které jim dávají onu na začátku zmíněnou historickou paměť.

Nejsou to jen rozhledy z vyhlídek, kterými na sebe hra upozorňuje. Ano, panoramata jsou krásná a člověk se na ně vydrží dívat dlouhé minuty, ale tu uvěřitelnost dodávají putování drobností, jako je funkční systém turistického značení, informační tabule u cest, QR kódy vedoucí na Mapy.cz nebo sbírání trampského vybavení a čtení příběhů dvou loupeživých trampů Donalda a Grizzlyho. Danielova současnost ale postupně ustupuje zhmotňované minulosti a vrstvou turismu prosakují ty spodní vrstvy tradic, pohanství a doteky historie související s příchodem Cyrila a Metoděje.

TLUKOT SRDCE A SKAL

Že k nám krajina nebo prostředí, chcete-li, promlouvá, na to jsme ve hrách zvyklí. Ono ostatně sbírání deníkových zápisů v *Dishonored* nebo čtení knih v *The Elder Scrolls* není ničím jiným než snahou dát statickým kulisám nějaký význam – vdechnout jim život a donutit příjemce, aby se cítil součástí polygonového světa. V *Someday You'll Return* se jde ještě o krok dál: skály, soutěsky a lesy ožívají. Morfují před očima a pohlcují Daniela a tím i vás do své náruče.

Podobnou proměnou procházel z pohledu návštěvníka Ryhopský les v knihách Les mytág nebo Lavondyss Roberta Holdstocka o lese, který v sobě skrývá archetyp všech mytologických bytostí. Čím hlouběji se pozorovatel dostává, tím více se les brání jeho přítomnosti změnou své podoby, proměnou míst i ohnutím času. Stejně tak se nalezení Stely krajina brání všemi silami, třeba i tím, že vás z Chříbů přenesení do Českosaského Švýcarska. Projdete tam podzemní chodbou, jak jinak.

„NIKDO NECHCE POHOŘET, KDYŽ DOJDE NA ŽIVOTNÍ ZKOUŠKY, JEJICHŽ ÚSPĚŠNĚ SLOŽENÍ DLÁŽDÍ CESTU KE SPOKOJENOSTI.“

V podzemí ostatně najdete odpovědi na všechno. Ať už jsou to krasové jeskyně nebo spletité tunely prvorepublikové pevnosti či kobky pod kostelem, u kořenů krajiny tráví Daniel většinu času. V tom nejhlubším sklepení se nachází Bestie, ústřední antagonista propojený se skautskými tábory stejnou měrou jako s Danielem. Je v tom opět notná dávka symbolismu, kdy až do poslední chvíle není jasné, kým Bestie ve skutečnosti je.

SVOBODA MYSLET

Someday You'll Return mě fascinovala tím, jaké možnosti otevírá pro interpretace svých událostí. Obvykle vás hry nechají prožít jeden

příběh a důrazně vám vysvětlí, co si o něm máte myslet. Zde ale dostáváte volnou ruku a můžete okouzleně hledat spojitosti mezi všemi událostmi a výjevy, zkoumat klíčové předměty a dovozovat jejich inspiraci anebo polemizovat s tím, co vám autoři předkládají. V lineární příběhové hře tak autoři vědomě poskytují neskutečnou svobodu v rozebírání jejího obsahu.

Jedna jediná věc mi na tom rozboru vadila: horor. Kavanovo a Medkovo pojetí hrůzy je téměř až matematicky zvrácené a zlé, jako by si vypočítali, jaké fóbie zaženou většinu lidí bezpečně do kouta – a ve hře je použili. Nehrají na efekt jako většina hororů, ale atakují zvířecí instinkty v každém člověku. Strach z pavouků? Závrať? Klaustrofobie? To je to nejmenší. Hra operuje s ocelovou ostrostí potřhaného železobetonu, odporností hejna masařek, potřhanými dětskými hračkami nebo hlubokým bahnem, které – a asi vás to nepřekvapí – nezasviní jen kalhoty, ale také duši. V mnoha okamžicích pramení strach z nepoznaného a nevysvětlitelného, asi jako když koukáte na *Twin Peaks* a je vám sedm let.

Jan Kavan a Lukáš Medek dokázali v *Someday You'll Return* přinést něco, co uspěchané době plné rychlých zážitků chybí. Dokáží všechny, kteří na jejich hru přistoupí, zastavit a nechat se zamyslet nad vlastním životem a vztahy, které mají ke svým blízkým. Hra zanechává v hlavě ozvěnu, kterou uslyšíte ještě dlouho po dohrání. Bez přehánění si myslím, že *Someday You'll Return* vás vezme na procházku psychologickým thrillerem tak, jak se to daří jen hrstce titulů.

■ Pavel Dobrovský

SOMEDAY YOU'LL RETURN

NETRADIČNÍ NÁVŠTĚVA MORAVSKÝCH HVOZDŮ

PC | ADVENTURA | CBE SOFTWARE

„Před několika dny jsem byl chlapíkem s rozvodem na krku, kterému utekla dcera. V tuhle chvíli vím, že už nic hezkého nenajdu,“ shrnuje Daniel svoji situaci v druhé polovině přibližně dvacetihodinové *Someday You'll Return*. Najde ale hodně předmětů, které mu v duchu klasických adventur pomohou otevřít další zavřené dveře a divit se, co je za nimi. To obvykle hezké skutečně není.

MORAVSKÝ ZAKLÍNAČ

Autorské studio CBE vyrostlo z žánru adventur, zároveň mu však odrostlo. Je to krásně vidět na případech bylinkářství, které Daniela vede k vaření lektvarů z nalezených bylinek. Jednou mu pomohou zbavit se závratě, jinde zase přehrají konverzaci, která se kdysi na místě udála, anebo ukážou neviditelné. Princip adventur, tedy hledání předmětů a jejich kombinace, tak dostává praktický a zábavný rozměr namísto toho, aby unavoval nutností zkoušet neustále všechno na všechno.

K tomu ani nedojde. Při nutnosti kombinace se v inventáři objeví náskres, do kterého je zapotřebí umístit vše potřebné – prostě vyplňujete skládačku, pakliže máte v kapse dílky.

Anebo se ikonkou zdůrazní, jaké předměty je možné rozebrat. Adventura v režii CBE jde zkrátka lidem vstříc a je to osvěžující.

„VZPOMÍNKY OŽIVAJÍ A NEMILOSRDNĚ NASTAVUJÍ DANIELOVI ZRCADLO.“

ŽÁNROVÝ MIX

Přítom nejde o adventuru per se. Do průchodu hrou důrazně zasahuje horolezení, protože krajina je skalnatá a nějak se přes ty stěny člověk dostat musí. A není to arkádové lezení, stavěné je jako logická hádanka, kdy je nutné vymyslet kroky a ve správný čas přehmatávat. Anebo stealth – ano, v tlehle adventuře se musíte plížit a vyhýbat nepřátelům. Naštěstí ne tak často, aby vám došlo, že to až tolik nefunguje.

Zakoutí lidské duše a hlubiny nevědomí, nedílná součást *Someday You'll Return*

Z barvami rozjásaného podzimního lesa sklouznete do podzemí válečné pevnosti, která prorůstá skrz krajinu jako rakovinové bujení. Bují tady kde co. Abstraktní výčítky z minulosti, ozvěny starých hříchů dostávají v temných chodbách jméno, odpornou podobu a tvář, která kouše ze stínů poničené krajiny. Vzpomínky ožívají, nemilosrdně nastavují Danielovi zrcadlo a v něm vidíme člověka, který se nám hnusí – protože má chyby. Vady na charakteru. A my přece ne, že? Tahle hra určitě není o nás! Je. O nějaké části v každém z nás.

RYTMUS NADEVŠE

Žádné adventurní překážky nejsou tak těžké, aby vás nechaly stát před zavřenými dveřmi bez klíče, a žádné bloudění není tak dlouhé, aby ho ve správný čas nepřerušila jemná hádanka, útek před hroučící se realitou nebo stealthová pasáž. *Someday You'll Return* toho nabízí hodně, zároveň ale všechny interaktivní části slouží jako motor pro příběh. Ten je tak vyplněný metaforami a symbolismem, že jeho interpretace příjemně delší chodící pasáže. Je to triumf designu, kdy zdánlivě prázdné a klidné pasáže naplníte přemýšlením o tom, co jste to právě viděli a co se to vlastně děje.

Jasně a pevně daný příběh se rozkládá přes dvanáct kapitol, z nichž některé mají tendenci být příliš dlouhé, jiné zase až moc stručné. Občas vážně i srozumitelnost motivací vedlejších postav, celkově jde však o hru, kterou by měl hrát každý, kdo je ochoten přistoupit na pomalejší tempo, a hlavně nechat se zavést tam, kde možná při hraní her nikdy nechtěl být.

■ Pavel Dobrovský

NÁŘEZ

Vrcholem snahy je nabídnout hluboce intimní ucelený příběhový zážitek rezonující v každém hráči podle jeho vlastních osobních zkušeností, strachů, bolestí a výčitek.