

# syberia



Mávání choboty na uvítanou před největší, nejlepší a nejprestižnější univerzitou světa.

**M**yslíte si, že mamuti vyhynuli? Nevěřte, že by mohli přežít celá tisíciletí kdesi v odlehlých končinách na Sibiři? Domníváte se, že umělá inteligence nemůže existovat bez křemíkových čipů jen v čisté mechanických robotech? Toužíte se s plynovou maskou na obličejí projít postkomunistickým světem, podívat se do hotelu pro nejvyšší sovětské hodnostáře, proletět se vzducholodí a cestovat vlastním vlakem, který se natahuje na klíček? A chcete si snad jen tak na okraj vyzkoušet, jaké to je prožívat vztah po mobilním telefonu? Jste na správné adrese, *Syberia* vám toto všechno předloží na stříbrném tácku. Udělejte si na pár večerů čas a můžete se ponořit do dobrodružství ve stylu dnes už legendární *The Longest Journey*.

Jako mladá právnička Kate (v poslední době je módou obsazovat do hlavních rolí adventur ženské postavy) z New Yorku odlétáte do francouzských Alp do městečka Valadilene, abyste zařídili koupi továrny na hračky pro velkou firmu – jednoho z hlavních klientů vaší právní kanceláře. Jenomže, jak už

to tak bývá, na místě se věci tak trochu zkomplikují. Majitelka továrny zemřela a celé dědictví přechází na jejího bratra – Hanse Voralberga –, o němž si všichni mysleli, že zahynul ještě jako dítě, a který nyní žije právě kdesi na Sibiři. Bez jeho podpisu na kupní smlouvě se prostě vrátit nemůžete. Takže nezbyvá než opustit malebné horské městečko a vydat se na cestu do neznáma.

*Syberia* je výtečná hra. Proč to nepřiznat hned na začátku. Okouzlí vás svým příběhem, jenž je zábavnou variací na již zmíněné *The Longest Journey* a tak trochu připomíná styl knih Julese Verna. Pohltí vás – alespoň ze začátku –

Potrápíte mozkové buňky nad puzzly a situacemi, které přináší život dobrodruha.

její detailní a příjemně měkce vykreslené prostředí, v němž se odehraje několik perných dnů vašeho virtuálního života. A také si trochu potrápíte pár mozkových buněk nad dobře logicky konstruovanými puzzly a nejrůznějšími situacemi, které přináší život dobrodruha. Jenže by to asi nebylo ono, kdyby se



Srp a kladivo v rukou robotoidního opraváře. Tyto symboly nikdy nevěstily nic dobrého.



i zde neobjevily nějaké ty chyby. Nejsou sice nijak závažné, ale zamrzí. Především kvůli nim se nepřehoupneme přes devadesát procent.

### Kudy kudy cestička...

Teprve po dohrání *Syberie* jsem si uvědomil, že hra se odehrává na překvapivě malém množství zeměpisných míst. Nemyslím tím počet samotných rendevuovaných obrazovek, těch je víc než

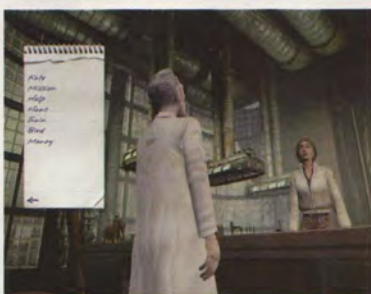
dost, ale když uvážíme, že procestujeme Evropu napříč z Francie až na Sibiř, tak není pouhých pět destinací na mapě tak mnoho. Snad i proto *Syberia* zdaleka nedosahuje délky *The Longest Journey* – a to je skutečně škoda. Vzhledem k rozvinutému příběhu by si *Syberia* zasloužila víc. Bohužel je zde také



Taková procházka na čerstvém vzduchu v rekreačním středisku dobrodruha osvěží.



Pozdě, lahev je z poloviny prázdná. Nebo z poloviny plná?



Při pohledu na nová místa občas strnete v němém úžasu nad nápaditostí jejich tvůrců.

známý neduh renderovaného pozadí: je sice detailní, krásné, přesvědčivé a vpravdě filmově-kulisové, ale bohužel také poněkud prázdné až mrtvolné. Napoprvé vše vypadá působivě, po chvíli jednotvárně a když probíháte obrazovkou podvacáté, už tu neživou krásu ani nevnímáte. Už jen proto, že na většinu obrazovek žádnou interaktivitu nenaleznete. Ovšem na druhou stranu je nutno přiznat, že simulace světa se vydařila. Při prvním pohledu na nová místa občas strnete v němém úžasu

nad nápaditostí jejich tvůrců. Vše je sledováno statickými kamerami, ale různé záběry v nečekaných perspektivách dávají vyniknout někdy až monumentálnímu prostoru. Francouzské Alpy jsou slunečné, vzdušné a prostorné, naproti tomu komunistický Komkolgrad je temný, nepřátelský a špinavý. Zde je mrtvé ticho a nehybnost naprosto na místě. No a německý Barrockstadt je čistý, sterilní, zkrátka německý. Při pohledech na okolní architekturu a mechanické stroje se možná neubr-

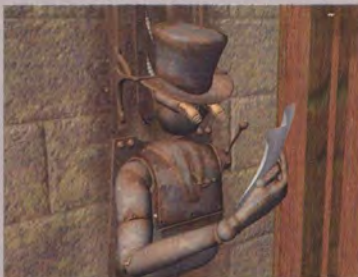
níte vzpomínkám právě na dobrodružství Julesse Verne nebo film Metropolis.

### Krok za krokem...

K základnímu popisu ovládní stačí jediné slovo: „myš“. Kurzor na obrazovce označuje místa, která je třeba podrobněji prohlédnout, provést nějakou akci, případně přesunout předmět do inventáře. Ten je přehledně rozdělen na část, jež je zaplněna předměty, a na oddíl, kde se kupí všechny zápisky, poznámky, listiny a vůbec všemožné písemnosti, které lze kdykoli pročítat a které vám mohou dát cennou nápovědu. S ovládáním nejsou žádné zásadní potíže, jenom občas se Kate odmítá při dvojkliku rozběhnout, takže procházení obrazovek

## mechanický pomeranč

Tak ten v *Syberii* nenajdete, ale jinak je až obdivuhodné, s jakou nápaditostí tvůrci vymysleli nejrůznější hračky, stroje, vybavení továren, dopravní prostředky a také roboty. Tedy pardon, automatomy. Křemíkový čip byste asi hledali jenom stěží.



Automatický dveřník, pokud mu nepředložíte dokument, ospravedlní vás vstup, neotevře.



U výrobní linky pracují mechaničtí dělníci, pauly na oběd nejsou, odbory se nezakládají.



Tímto vlakem projedete napříč celým příběhem, natahuje se na klíček a právě to je problém.

Doleva, nebo s (censored)?  
Tak snad raději zpátky.



Peníze za právní konzultaci složte  
v pokladně. Dvacet minut, takže  
to máme 2600 korun...

sem a tam je poněkud zdouhavé. Samozřejmě je třeba všechna místa pozorně projet kurzorem, protože někdy se stane, že ty nejdůležitější předměty jsou poněkud nenápadné a lehce je přehlédnete. Jinak jsou ale všechny puzzle poměrně dobře řešitelné, logické a nelze k nim mít vážnějších výhrad. Bezhlavých kombinací si neužijete, stačí se vždy jen trochu zamyslet.

**A na scénu přichází...**

Postav, které v *Syberii* potkáte, je sice jenom něco přes dvacet, ale o to silnější jsou veškeré dialogy, jež s nimi povedete. Jednou z originálních je chlapec Momo, na něhož narazíte hned na začátku. Rozumu sice na první pohled mdlého a poněkud zaostalého, ale jen na první pohled. Právě díky němu se příběh pořádně rozjede a právě s ním se nemusíte o nic hádat, ale naopak ochotně pomůže. Jenom u tří univerzitních profesorů v Barrockstadtu jsem měl dojem, že si tvůrci vyplýčili tři právníky z posledního dílu *Monkey Island*, nasadili jim univerzitní čapky a moc se s nimi nepárali. A asi nejvíce vám k srdci přiroste Oskar – strojvedoucí vašeho „natahovacího“ vlaku. Na něm je vidět, že i stroj může mít duši a snad i city, které ovšem vehementně popírá, ale hlavně se z něj může stát pořádný byrokrat. Jeho požadavky vás možná chvílemi budou přivádět k šílenství, ovšem přijde chvíle, kdy uděláte vše možné i nemož-



Dialogy se všemi postavami jsou zřejmě jednou z nejsilnějších stránek *Syberie*.

**syberia je**

- digitální verneovka
- skvěle hratelná
- kratší než *The Longest Journey*

**syberia není**

- adventura á la *Cryo*
- komiksový příběh
- komická jako *Opičí ostrov*

**SYBERIA**

**Výrobce:** Microïds • **Vydavatel:** Microïds • **Minimální konfigurace:** PIII 350, 64 MB RAM, 16x CD, HDD 400 MB, 16MB 3D karta • **Doporučujeme:** PIII 800, 128 MB RAM, 24x CD, HDD 1,2 GB, 32MB 3D karta • **Multiplayer:** ne • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.syberia.info

**VERDIKT:** V televizi není žádný pořádný film? Do kina je to daleko a číst román se vám nechce? Hrajte *Syberii!*

84%

né pro jeho záchranu. I mezi člověkem a strojem se může vytvořit silné citové pouto. Isaac Asimov by měl radost. S některými lidmi lze komunikovat pouze po mobilním telefonu, jež můžete kdykoli použít v inventáři. Právě ten je jedním ze skutečně skvělých nápadů, i když zpočátku jsem si to nemyslel. Funguje totiž naprosto stejně jako kterýkoli mobil v reálném životě: zazvoní, kdykoli se mu zachce a kdykoli se vám to nejméně hodí. Na druhou stranu lze s jeho pomocí vyřešit nějaký ten úkol a navíc slouží k perfektnímu vykreslení soukromého života Kate. Stanete se svědky rozhovorů s její matkou, kamarádkou a budete prožívat vztah s jejím přítelem. Dialogy se všemi postavami jsou zřejmě jednou z nejsilnějších stránek *Syberie*, možná právě proto, že jich není tolik jako v *The Longest Journey*, kde jejich délka byla místy až únavná.

**Ted' nejdůležitější část...**

Tou je jako v každé adventuře příběh sám. *Syberia* se pyšní dokonale vymyšleným, propleteným a naprosto logicky pospojovaným. A také zcela originálním. Snad ještě nikdo v žádné hře tak dokonale nepropracoval desítky mechanických hraček, strojů a přístrojů. Práce to jistě byla vpravdě hodinářská. Všechny části *Syberie* se krásně plynou-

le odvíjejí, navazují na sebe a logicky spolu souvisejí. Mamuti přežívají kdesi na Sibíři a kvůli nim se pachtíte přes kus světa za géniem Hansem Voralbergem, vynálezcem všech těch mechanických zvláštností. Více o příběhu neprozradím, byla by škoda se vše dozvědět předem. Snad jenom, že konec je naprosto odlišný od toho, co byste mohli čekat. Po titulcích jsem měl chuť hodit batoh na záda a rozjet se směrem na východ. Pro našince určitě bude mít zvláštní příděch atmosféra Komkolzgradu. Tak nějak to málem mohlo vypadat za pár let i u nás. Až přijedete na nádraží, jemuž vévodí obří sochy se srpy a kladivy, lehce vás zamrazí v zádech. Stejně tak vám možná některé postavy připomenou časy nedávné, kdy někteří z nás chodili na prvního máje s mávátky v rukou. Jejich osud je ovšem stejně smutný jako osudy mnoha lidí v dnešním Rusku.

Dost filozofování. Pro fanouška adventur je *Syberia* naprosto jasnou volbou. Po delší době jsme se konečně dočkali hry, kde se bohaté kulisy, skvěle napsané dialogy, oživlé postavy a příběh vpravdě filmový skloubily v téměř dokonalý celek, jež je především naprosto pohodově hratelný. A o to jde.

Tomáš Mayer  
02G0288