

Neobyčejné dobrodružství v bizarním světě mechanických robotů. \

syberia_

DEMO NA 07.02

Duchovní tvůrce projektu, Benoît Sokal, charakterizuje hru jako výpravny epos sledující nejenom spleť nitky příběhu, ale i odhalení romantického smyslu pro dobrodružství hlavní protagonistky. Když jsem poprvé narazil na několik zmínek o Syberii, prohlédl si nádherné obrázky a zjistil, že se jedná o hru zpracování blízkou fenomenální adventuře The Longest Journey, zatoužil jsem po ní. Shodou okolností šla Syberia právě v té době do distribuce, čímž se cesta dvou nadupaných CD končících v mé CD-ROMce podstatně urychlila. Pln očekávání spouštím hru, načež mě kromě (mechanického) herního menu přivítá i mechanický panáček uvádějící v pohyb několik ozubených koleček. Ozubená kolečka vydávají monotónní zvuk funkčnosti, přičemž ponurou atmosféru dokresluje hudba hodící se kamsi na pohřeb. Nesmál jsem se, přesto mě já jásalo – mechanická hejblátka dove-

dená až do téměř absurdní funkčnosti prostupují celou hrou. Předzvěst světybné, neopakovatelné atmosféry vytváří intro, na něž se hned podíváme.

Prší. Pomalu se rozeznává smutná melodická hudba. Zpoza kopce vychází postava bubeníka, jehož trhané pohyby prozrazují, že se jedná o robota. Vlastně i jeho vizáž – skutečně vypadá jako hračka v životní velikosti. Ze zad mu trčí ohromný klíč, jímž se natahuje. Avšak není sám. Následuje ho povoz s rakví a několik dalších (realističtějších) robotů. Celý výjev sleduji s nemalým údivem. Napadá mě jediné slovo – bizarní. Poněkud méně překvapená se zdála ženská postava, jež se po zmizení průvodu kdesi u kostela odebrala do místního hotelu. V této chvíli přebírám velení, aniž bych tušil, o co, sakra, jde. Stojím takhle v docela přítulné hale a marně hledám recepčního. Napadá mě stisknout zvonek na stolku, jenže problém, je mechanický a nefunguje. Sbíráím vedle ležící klíček a natahuji ho. Sláva, přichází recepční a konečně se dozvídám něco o sobě a své misi. Jmenuji se Kate Walkerová, přijela jsem z New Yorku a zastupuji jednu právníckou firmu ve věci koupě místní továrny na hračky. Naneštěstí majitelka, Anna Voralbergová, právě zemřela, čímž se pomalu roztáčí kolečka spleť příběhu, který později pokračuje na německé přírodovědné univerzitě a vrcholí až v chladném Rusku. Během vyšetřování totiž zjišťuji, že Anna Voralbergová nebyla jediným vlastníkem, a tak se vlastně dozvídám o jejím nezvěstném bratrovi. Nezbyvá než pustit se do průzkumu okolí městečka a poodhalit nějaká ta dávno pochovaná tajemství.

Přiznám se, že jako první mě nejvíce zaujala grafika. Sice kompletně renderovaná, ale posléze ještě upravovaná a retušovaná, čímž takřkajíc zmizela neosobnost na

úkor fotorealističnosti. Z toho samozřejmě vyplývají bezchybné animace čehokoli – od postav samotných přes všemožné mechanismy až po početnou rodinku animací „navíc“. Melancholický nádech obstarává podmanivá hudba a vůbec celkový charakter pojetí zpracování. Například hned úvodní francouzská vesnice Valadilene jako by zachovávala obrazy dávno zašlé slávy, která byla důsledkem geniálních vynálezů tvárný. Lidé stárnou, umírají, nicméně zrezavělé, občas rozbité výtvoř zůstávají nadále. Téma pomijivosti prakticky dominuje celé Syberii. Za zajímavé považuji skloubení pokročilé umělé inteligence se starožitným zpracováním robotů. Pardon, ve

NEO	
VÝROBCE	Microids
DISTRIBUTOR	Microids
MINIMUM	P3-550, 64 MB RAM
DOPORUČENO	P3-550, 128 MB RAM
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ne
WEB	www.syberia.info
LOKALIZACE	ne
TYP HRU	adventure
VERDIKT	Vážné pojetých adventure her se silným příběhem a perfektní grafikou si v Levelu docela ceníme.
JINÁ VOLBA	The Longest Journey © 5.00: 9,2 z 10 Simon The Sorcerer 3D © 5.02: 5,5 z 10
	Polda 4 © 3.02: 8,4 z 10

INDEX 8,5



I'M GOING TO GO LOOK AROUND VALADILENE. SEE YOU LATER!



PROSPROTI

PRO Jednoznačně silný příběh, který vás naprosto vtáhne do děje, fantastická grafika, animace a samozřejmě zábava během „vyšetřování“.

PROTI Pouze průměrná délka hry.

\\ hře se použití slova robot považuje za provokaci a navozuje nepřátelskou atmosféru, vžilo se označení „automaton“. Prostředí Syberie se vůbec netváří nějak technologicky vyspěle, i když ve svém důsledku takové je – šaty skutečně dělají člověka, tedy to, co vidíme, utváří náš vnější dojem, jenž nerespektuje skutečnost. Každopádně se mi zrovna tenhle způsob zpracování moc líbí.

Ovládání naštěstí nijak nenabourává zažitá dogmata starých adventur, což znamená, že si vystačíte s jedním automaticky se proměňujícím kurzorem. Ten vypadá jako kolečko, které se rozzáří, lze-li jít dál v obrazovce (pokud zrovna není scrollovací). Najetím na aktivní věc kurzoru přibude nožička (lupa) či se vykousove kousek kolečka (aktivní místo pro akci). Používání předmětů vždy vyplývá ze situace, tudíž je přísně logické. Přesto lze snadno zakysnout. Občas není jasné, kdy se nějaká věc stane aktivní, což ve svém důsledku vyúsťuje v opětovné (zoufalé) prohledávání obrazovek. S tím souvisí i moje druhá výtka, a tou je ohromné množství (nádherných) lokací, které sice potěší, ale na některých nenaleznete aktivní místo. To by mi vůbec nevadilo, ALE i když dvojím stisknutím myši Kate běhá, vždy musí doběhnout až na kraj

obrazovky. Nefunguje zde tedy zažitá finta s dvojným kliknutím na roh obrazovky, kdy se okamžitě přesunete do další lokace. Tím se hraní podstatně zpomaluje. A úplně poslední drobnost v oblasti ovládání mě napadá při pohledu na Kate, když se snaží chodit po schodech. Vždy se na chvíli zastaví a natočí... grr. Vrátil bych se k používání inventáře – ten si vyvoláte stisknutím pravého tlačítka na myši a vybráním předmět aktivujete (zobrazí se jako ikona v dolní pozici obrazovky). Nyní se umístěním kurzoru na aktivní místo okamžitě dozvíte, zda je možné zde předmět použít. Mimochodem, inventář se dělí na dvě části, tj. na předměty a na doklady. Pod pojmem doklady si představte různé brožury, útržky novin, lístek na vlak, dopisy a texty, jež hra nabízí (samozřejmě v odpovídajícím zpracování!!!). Není jich příliš, ale vždy stojí za přečtení – zprostředkovávají nové informace a samozřejmě dovolují více se ponořit do děje. Připadalo mi vzrušující pročitat si deník mladé Anny Voralbergové, mimochodem doplněný nalepenými vyřizovanými kyticemi. Říkáte drobnosti, ale přidávají na autentičnosti a vůbec jsem si připadal (více než kdy jindy) jako detektiv odhalující, mimo záhad vlastní osy příběhu, události, myšlenky jednotlivých postav, tajné pocity, které každý z nás hned tak někomu neprozrazuje.

Aby se iluze zdála dokonalá, nosí u sebe Kate mobilní telefon. Občas se stane, že vám prostě zavolá vaše matka, nazlobený šéf, kamarádka či nedočkavý přítel. Mobil taktéž slouží k řešení některých situací, díky nimž se pohybujete dál (třeba instrukce od šéfa). Interakce s ostatními postavami probíhá klasicky výběrem témat. Všechno, na co se lze ptát, vidíte i v inventáři, což považuji za užitečné. Rozhovory nejsou příliš ukecané ani jich není příliš, přesto máte pocit, že vám postava odpověděla na všechno. S něčím takovým jsem se již dlouho nesetkal, často se totiž přistihnu, že po pár větech přestávám text číst a instinktivně klikám myši. Tohle u Syberie nehrozí, přitom se i z rozhovorů dozvíte mnoho věcí navíc. Poslední poznámka – vaším, dalo by se říci, společníkem na cestě se stane automaton Oskar, kterého budete kvůli obstrukcím okolo odjezdu vlaku pravděpodobně nenávidět. Než totiž vyjedete, prožijete si skutečné peklo. A přestože mohla být Syberia ještě o něco delší a hodí se spíš jako společník dlouhých zimních nocí, byl by hřích nechat si tento skvost ujít, zejména patříte-li do skupiny vyznavačů klasický adventure her.

ONDŘEJ ZACH

P. S.: Před šílenstvím mě svými radami zachránili: Jaddra, Bigpeter. Díky, chlapi!

\\ FRANCOUZSKÁ VESNICE VALADILENE JAKO BY ZACHOVÁVALA OBRAZY DÁVNO ZAŠLÉ SLÁVY, DŮSLEDEK GENIÁLNÍCH VYNÁLEZŮ TOVÁRNÝ. LIDÉ STÁRNOU, UMÍRAJÍ, NICMÉNĚ ZREZAVĚLÉ, OBČAS ROZBITÉ VÝTVORY ZŮSTÁVAJÍ NADÁLE.

