

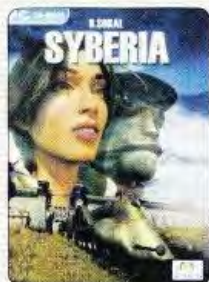


Syberia

Venku byla zima jako na Sibiři a poslední, co se mi chtělo, bylo hrát hru s názvem Syberia. Po třech zcela vyčerpávajících dnech se mi zase nechce psát nějakou recenzi a radši bych si ji znovu zahrála.



OBAL



Mladá americká právnička Kate je poprvé v životě v Evropě. Místo vytouženého Londýna či jiného zajímavého místa je pracovně vyslána do francouzského zapadákova, aby zde uzavřela obchod. Má podepsat smlouvu s majitelkou továrny na hračky, aby se podnik mohl stát součástí světového konglomerátu. Ale nebude to tak snadné. Kate přijíždí těsně po majitelčině smrti a zjišťuje, že k uzavření smlouvy bude muset nejdříve najít zmizelého dědice, podivného bratra majitelky.

Ani s továrnou to není jednoduché. Místo hraček tu po generace vyrábějí roboty. Toto slovo by však za nic na světě nevypustili z úst, nazývají je automatomy. Jedná se o přístroje na klíček, které v tomto městě ovládají úplně všechno - slouží jako zvonek v recepci hotelu i jako klika u dveří. Někteří z nich jsou podobní robotům ze Star Wars, jsou to velmi dokonalé mechanismy napodobující jednání lidí. Bohužel na nich čas zanechal své stopy. Kate je bude nucena postupně opravovat, aby se jí podařilo rozmotat nit velmi zašmodraného a překvapivého příběhu.

Snad nejlepší prvek této hry je sama Kate. Nejen tak, jak si asi myslíte (ano, vypadá dost dobře). Kate je zajímavá tím, že se vyvíjí. Přijíždí do Francie jako naivní Američanka s běžným osobním životem. Velmi brzo se začne její charakter měnit. Zpočátku to můžeme pozorovat hlavně díky telefonátům. Kate má celou dobu u sebe mobilní telefon, s pomocí něhož volá

do kanceláře, hovoří s matkou, přítelem a kamarádkami. Za chvíli znáte Kate jako své boty. Pomalu se přetváří v někoho jiného a vznešeně řečeno mění i své životní hodnoty. Děje se to zcela přirozenou cestou, žádný krkolomný vznik počítačové superhrdinky. Není to žádná Lara, která musí spasit vesmír nebo aspoň zemi. Je to obyčejná žena (i když trochu citlivka - nemočí nohu v potůčku, ani nevezme do ruky zablácený klacek), která se snaží dělat svou práci. Toto je věc, která je pro Syberii zcela unikátní. Pokud jsem se s něčím podobným setkala u jiné adventury, jednalo se maximálně o náznaky.

Syberia je klasická „klikací“ adventura. Sledujete Kate z pohledu třetí osoby. Kurzor se mění, pokud by na místě by-

lo třeba (možně) něco udělat, jinak ho Kate následuje jako kachnička na provázku. Inventář je poněkud netradiční. Mimo mobilního telefonu a nasbíraných objektů je tu ještě složka na dokumenty. Časem jich budete mít pozeňnaně, ale využijete je maximálně jednou, slouží hlavně ke kontinuitě příběhu.



Dobře zanořte se do světa Syberia a nezapomínejte na její krásnou hudbu.

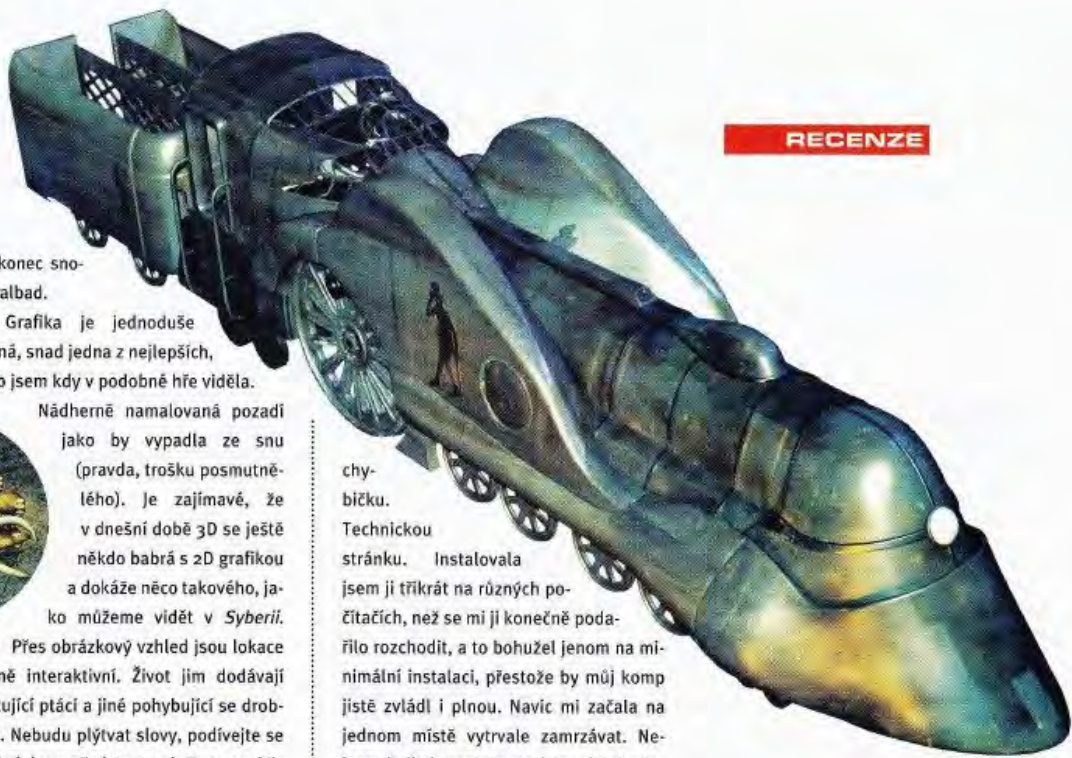


(1) A prodala jsem všechny rodinné cennosti, jenom abych si mohla dovořit tento nádherný domeček. On je však začarovaný, což mi pak maktěl jaksi neřekl.

(2) To jsou ale podivné kulaté dveře, kde jsem je to už jenom viděla? Ah, jistě to bylo v Hobitíně!

TIPY

- × Poslouchejte dobře rozhovory. Zní to sice triviálně, ale některé drobnosti například v telefonátech hrají v příběhu důležitou roli.
- × Prohlížejte dobře hlavní rohy a také horní část obrazovky. Aktivní předměty jsou někdy nečekaně u stropu.
- × Pokud byste se zajímali o další díla, na kterých spolupracoval Benoit Sokal, varujeme před velmi slabým Amerzone.



a nakonec snový Aralbad.

Grafika je jednoduše úžasná, snad jedna z nejlepších, co jsem kdy v podobné hře viděla.

Nádherně namalovaná pozadí jako by vypadla ze snu (pravda, trochu posmutnělého). Je zajímavé, že v dnešní době 3D se ještě někdo babrá s 2D grafikou a dokáže něco takového, jako můžeme vidět v *Syberii*.

Přes obrázkový vzhled jsou lokace značně interaktivní. Život jim dodávají poletující ptáci a jiné pohybující se drobnosti. Nebudu plýtvat slovy, podívejte se na obrázky a představte si, že to ve hře vypadá asi ještě stokrát lépe. Postavy vypadají taky velmi dobře, ale už se nijak výrazně nevymykají očekáváním. Jsou přirozené a Kate se ani nezasekává v rozích ani nevybíhá z obrazu, jak se mi stalo u nejedné adventury.

Hudba je také mimořádně dobrá. Zůstává většinou v pozadí, jak se na správnou herní hudbu sluší, a jen občas zesílí. Místy se opakuje, ale jinak je to dokonalá kulisa. Vzhledem k tomu, že *Syberia* závisí na rozhovorech, nemůžu opomenout zvuky. Dialogy jsou velmi dobře namluvené v angličtině, podle vaší volby vám k nim naskakují české titulky. Všechny postavy mají trochu americký přízvuk. Aspoň že stále nevykřikují: „Wow, that's great!“ - jak je u Amíků zvykem. Všechny dokumenty, jako jsou deníky a faxy, jsou přeloženy do češtiny, čímž pádem už nikdo nemá dostatečnou výmluvu proč si *Syberii* nezahrát.

Dobře, jeden by se našel. Přes všechny dokonalosti má *Syberia* jednu

chybičku.

Technickou stránku. Instalovala jsem ji třikrát na různých počítačích, než se mi ji konečně podařilo rozchodit, a to bohužel jenom na minimální instalaci, přestože by můj komp jistě zvládl i plnou. Navíc mi začala na jednom místě vytrvale zamrzávat. Nejsm jediná, protože po konzultaci s Internetem se mi podařilo stáhnout několik patchů (mé problémy vyřešily pouze částečně) a také jsem našla několik stížností na technickou stránku hry. Na druhou stranu nutno napsat, že autoři na všech chybách velmi zdatně pracují, na internetu mají online podporu a postupně doplňují patche.

Nepříjemné je také to, že přesun mezi lokacemi je zbytečně zdouhavý. Naštěstí umí Kate běhat, ale před každými schody a na konci obrazovky se zastaví.

Herní doba je zhruba jedenáct hodin, ale i kdybyste *Syberii* za tu dobu dohráli, počítejte s tím, že nad ní ještě aspoň jedenáct dalších hodin strávíte.

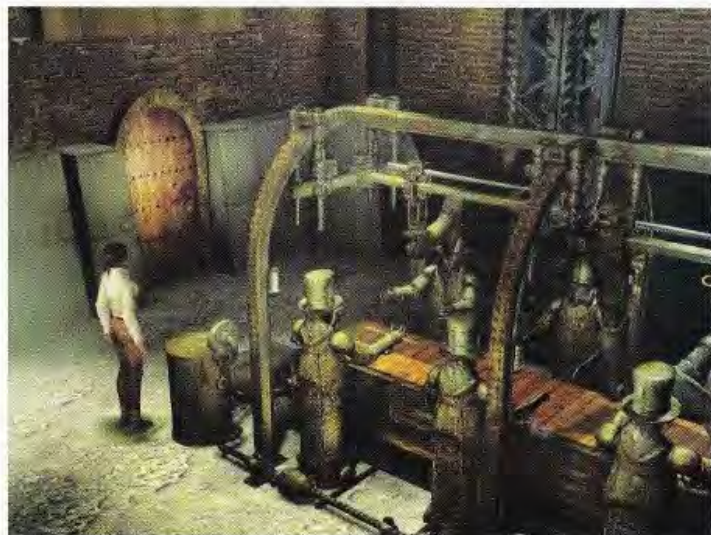
Přes drobné chybičky (dokonalost děsí) je *Syberia* výborná hra, která aspiruje na to, stát se herní klasikou. Risknu si ji doporučit i těm, kteří adventury nemají příliš v lásce, třeba konečně změni názor a uži, že hrát se dá i bez monitoru pokrytého krví a bez kulometu, volantu či hokejky v ruce.



Objektů není ve hře moc, málokdy jich budete mít u sebe přes deset. Rychle je najdete a téměř vzápětí použijete. Není možné je mezi sebou kombinovat, ale tento netradiční fakt bych nepovažovala za závadu. *Syberia* je hlavně povídací hra. Nejde tu o hledání stovek předmětů, ale spíše o to, pochopit tajemství zchátralé továrny pomocí dialogů, videí, okolí a řešení hádanek.

To je také jedna z mála věcí, které mi na *Syberii* neseděly. Hádanek nejsou vesměs nijak složité (ale zase ne tak jednoduché, aby vám jejich vyřešení sebralo pocit z dobře vykonané práce), zato některé frustrující. Ne pro jejich obtížnost, ale proto, že máte na výběr z více možností a musíte se stále handrkovat přes několik lokací, abyste našli řešení. To je například problém s nohama jednoho robota - než zjistíte, které jsou ty pravé, proběhnete mnohokrát tam a zpátky asi pět obrazovek. Občas se setkáte s drobnými předměty, ale na to jsme u adventur zvyklí.

Syberia má úžasnou atmosféru. Hra je od počátku do konce protkaná smutkem a tajemstvím. Provede vás čtyřmi zcela odlišnými světy. Po městečku navštívíte izolované univerzitní sídlo, další zastávkou je Komkolzgrad - místo postavené tak, aby naplnilo sny komunistických ideologů,



SYBERIA

VÝROBCE

Benoit Sokal/Microids

DISTRIBUTOR

Cenega

POŽADAVKY

Pentium II 350 MHz, 3D 16 MB, 64 MB RAM, 400 HDD

PODLE NÁS

Pentium III 350 MHz, 3D 32 MB, 128 MB RAM, 800 MB HDD

MULTIPLAYER

ne

+ tajemný lákavý příběh, snová grafika, schopnost hry vás chytout a jen tak lehce nepustit

- drobné technické problémy, nepřiliš obtížné úkoly, lokace nejde přeskokovat, přesouvání je zdouhavé

VERDIKT

Výborná adventura s dobrým příběhem, atmosférou, grafikou a spoustou rozbitých automatů.

83 score