



Podivná postava v temné kápi...  
A světe div se, je to stará známá Kate.



Že bychom se přece jenom dočkali?



# syberia II

**Výrobce:** Microids • **Vydavatel:** Microids • **Distributor pro ČR:** Cenega Czech • **Lokalizace:** titulky • **Internet:** www.syberia2.info  
 • **Multiplayer:** ne • **Minimum:** CPU 350 MHz, 64 MB RAM, HDD 400 MB, 3D karta 16 MB • **Doporučujeme:** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD 400 MB, 3D karta 32 MB

Konečně jsme se dočkali – Kate Walkerová je zpátky, Hans Voralberg taky, a když budete trpěliví, dozvíte se, jak je to s těmi mamuty...



„Proč jste to sakra dělali na dvě půlky?!“

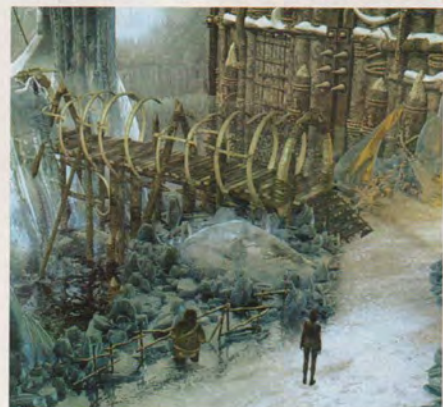
**N**ejsou to ani dva roky, co jsme se dobrali na konec prvního dobrodružství newyorské právníčky Kate, a už tu máme druhý díl. Slovo „už“ ale vlastně není moc na místě – čekání se zdálo být delší než týden před výplatou a kratoučké demo, které výrobce vypustil přede dvěma měsíci, nemohlo naše natěšené choutky ukojit ani v nejmenším. Jakmile se tedy finální verze *Syberie II* objevila v redakci, odsunula jsem devětatřicetkové teploty a dávivý kašel stranou (zvěsti o chystaném vydání *Physikuse 2* mě donutily učinit jistá bezpečnostní opatření a hodit se marod) a pustila se do toho. Při úvodní animaci mi hlavou vířily všechny ty otázky a pochyby o tom, do jaké míry bude dvojka podobná jedničce a jestli to bude plus

**Smiřte se s tím, že stejně jako v Matrixu jste se i tady to nejzajímavější dozvěděli hned v prvním dílu.**

nebo spíš minus... a po nějakých třinácti čtrnácti hodinách hraní a zhlédnutí závěrečného outra už znám odpovědi. Servírovat vám je ale budeme pěkně pomaloučku, polehoučku...

## ► KAŽDÝ KONEC MÁ SVŮJ ZAČÁTEK

Kate je zpátky a s ní i všechno, co se vám na první *Syberii* líbilo. Nové dobrodružství začíná přesně tam, kde staré skončilo, tedy v mechanickém vlaku, s nímž jste se pohybovali po většině prvního dílu. Posádka ve složení Kate, Hans a automat Oskar je stále na cestě



k hranicím bájně Syberie – země, kterou chce čím dál sešlejší a pomatenější Hans za každou cenu vidět. Protože překvapivých dějových zvrátů je tentokrát poskrovnu (ano, smiřte se s tím, že stejně jako v Matrixu jste se i tady to nejzajímavější dozvěděli hned v prvním dílu, zmínkám o příběhu se raději vyhneme, abychom vám žádná z toho mála drobných překvapení nezkažili).

Budete si muset vystačit s tím, že vás putování zavede do čtyř různých lokalit, o nichž ještě bude podrobnější řeč, a že kromě vlaku si vyzkoušíte třeba i cestování ve vzduchu či po vodě. Není žádným tajemstvím (preview a internetové diskuze toho byly plné), že na konci bude vaše úsilí korunováno úspěchem a vy se konečně dostanete k hranicím Syberie... ale co je za ní, to už necháme obestřeno hustou mlhou.

Ale zpátky k našim hrdinům. Kate si veškerý vývoj odbyla v jedničce a teď už spíš jen jede v době zajetých kolejích. I nadále se odmítá vrátit do práce a ke své matce, která ji čas od





Jedním ze zpestření hry jsou „silenthillovské“ scény.

času otravuje svými telefonáty, a nadále hodlá dělat možné i nemožné pro to, aby se Hansovi splnil jeho životní sen. Naproti tomu Hans se mění viditelně – chátrá hráči před očima a tak od půlky se budou útloucí povahy obávat, jestli se konce vůbec dožije. Rozuzlení vám neprozradíme, i to je jedním z překvapení. Třetí „hlavní“ postava – automaton Oskar (nekamenujte nás za to slovo, hezčí nás prostě nenapadlo) – také dostane víc prostoru a ani on není bez překvapení.

### » PODRUHÉ VE STEJNÉ ŘECE

Možná si říkáte, co pořád máme s tím překvapením? Inu, jsme trochu staromilci a myslíme si, že dobrý příběh musí mít svou dávku nečekaností, což pro *Syberii II* vůbec není lehké. Všichni, kdo hráli jedničku, už vědí, kdo je Kate, kdo je Hans a kam všichni směřují, a je proto skoro nadlidským úkolem vyždímat z děje něco navíc (nechtěli-li se autoři uchýlit k praktikám typu „Kate se v Syberii zamiluje do Hansova

dení dialogů. Těch je mimochodem opravdu poskrovnu a pokud bychom chtěli být k autorům milí, mohli bychom se spokojit s vysvětlením, že v nehostinných mrazivých pustinách je to jen logické. Tím spíš pak našťve, když v youkolské vesnici plné pidimužiků a pidiženušek nikdo nemluví pořádně anglicky.

### » SYBERIA HILL

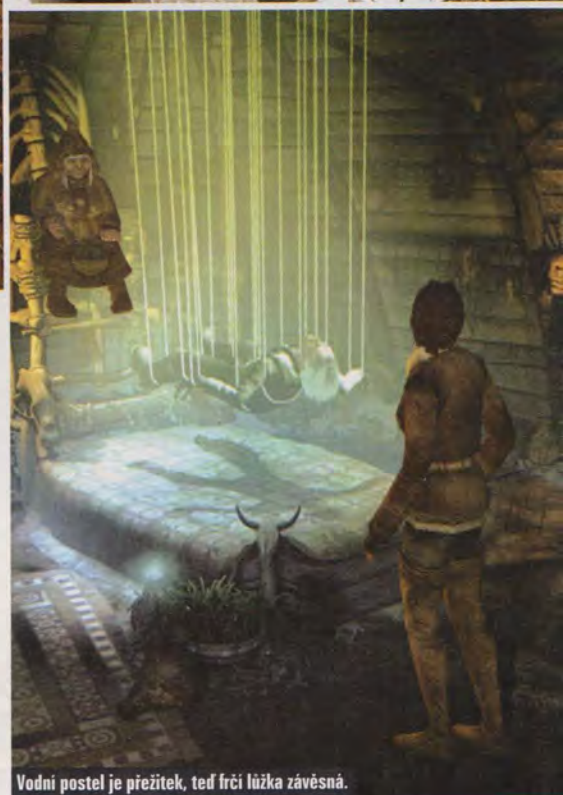
Když už jsme nakousli téma lokalit, můžeme se rovnou podívat, kam ve hře vlastně zavítáte. Na seznamu je ruské městečko Romansburg (ospalá díra, v níž není lehké najít pomocnou ruku), Frozen North (místo, kde medvědi dávají dobrou noc), vesnice Youkolů (s geniálním designem kombinace ledu, dřevěných kúlů a mamutích klů) a nakonec samozřejmě dojde i na Syberii (kde se konečně zbavíte sněhu a mrazu). Zajímavá je krátká část cesty, kterou podnikáte jakoby ve snu – hodně totiž připomíná *Silent Hill*, a to nejen minimalisticky pochmurnou grafikou, nýbrž i celkovým pojetím. Stejně

jako v něm se teď zde vracíte do míst, která už jste kdysi navštívili a kde to najednou vypadá tak nějak jinak...

Cestou potkáte kromě ruských mužiků Ivana a Igora, o nichž byla řeč v preview z minulého GameStaru, i neochotné mnichy nebo naopak ochotné, ale poněkud zaostalými členy kmene Youkolů, případně tučňáky (nevěřili byste, jak krutá může být smrt z jejich zobáků). A jestli vás pořád zajímají ti mamuti... nechte se překvapit.

### » DOBRODRUŽSTVÍ V ZÁVĚJÍCH

To, čím vám *Syberia II* opravdu vyrazí dech, není ani příběh, ani jednající postavičky, nýbrž grafické zpracování. Kdybychom to měli vyjádřit jedním slovem, pak by to slovo bylo... „Wow!“ Popravdě řečeno si nevzpomínáme, že bychom něco takového už viděli. Každá jednotlivá obrazovka je vyplínaná takřka k dokonalosti,



Vodní postel je přezitek, teď frčí lůžka závěsná.

**Zajímavá je krátká část cesty, kterou podnikáte jakoby ve snu – hodně totiž připomíná *Silent Hill*, a to nejen minimalisticky pochmurnou grafikou, nýbrž i celkovým pojetím.**

vnuka a společně založí novou dynastii lovců mamutů...“). Celý příběh je v hrubých rysech předvídatelný od začátku až do konce, a tak vám nezbyvá nic jiného, než si pořádně užít těch pár drobných výjimek, kdy vás něco zaskočí. Pravdou je, že pokud jste se chtěli dozvědět nějaké další podrobnosti ze života chudáka Hanse, *Syberia II* vám vaše přání splní, a vy ho tak budete moci litovat zase o něco konkrétněji.

Autoři se navíc celkem moudře rozhodli, že věci, které dobře fungovaly v prvním dílu, nebudou měnit jen proto, aby do hry přibylo něco nového, a tak můžete počítat s ovládním, na které jste zvyklí. Všechno zůstalo při starém – pohyb po obrazovce, používání předmětů i ve-







NPC je ve hře tradičně málo, o to víc byste si jich měli vážit.



## syberia II je

- graficky nádherná
- plná sněhu
- kvalitní adventure

## syberia II není

- bez chybek
- překvapivá
- dlouhá

a pokud se vám zdála grafika úchvatná už v jedničce, tady si pod sebe raději připravte igelitový podklad a kolem krku si pro jistotu uvažte bryndáček, protože je možné, že se z toho dočista zblázníte. Obrázky, které vidíte tady všude kolem, jsou ve skutečnosti ještě hezčí, a to hlavně proto, že oproti jedničce prostředí značně ožila. Téměř všude, kam se podíváte, se něco děje. Někde pobíhá veverka po zábradlí nebo se vznáší hejno ptáků (pochopitelně je řeč o sněžné veverce a sněžných ptáčích), jinde se procházejí lidé a nad hlavami se jim ze střech trhají kusy sněhu, a tam, kde se nic takového neděje, tam aspoň sněží.

Sníh vůbec považujeme od autorů za velmi dobrý tah – zapadané krajiny a všudypřítomný bílý povlak totiž *Syberii* zřetelně odlišují od ostatních adventur a dávají jí osobitý nádech, který snad žádný jiný titul nemá (něco podobného, jako se filmařům povedlo s českou pohádkou o Popelce).

Když jsme v Romansburgu poprvé proběhli kolem velké louže a všimli si, že stín, který se pod postavou Kate rozprostírá na hliněné ces-

## Pokud se autorům něco vyloženě nepovedlo, bylo to především rozhodnutí rozdělit projekt na dvě části.

tě, se v louži mění na její dokonalý odraz, nevěřili jsme vlastním očím. Poté, co jsme zkusmo šestkrát proběhli tam a zpátky a ujistili se, že nás zrak neklamal, napsali jsme si do kolonky Grafika velké nesmlouvavé plus. Oheň v kamnech, jehož zář vytváří skrze mřížku ve dvířkách na podlaze tančící odlesky, už nás proto nijak nešokoval. Zapomenout nesmíme ani na fakt, že během hry Kate dokonce vystřídá několik různých oblečení. Podobně bychom mohli básnit ještě dlouho, ale celé je to zkrátka jen o tom, že vizuální zpracování *Syberie* je na jedničku s hvězdičkou.

### ►► POLOVIČKA DOKONALOSTI

Ani o hudebním doprovodu a zvucích nelze říct jiné než pochvalné slovo. Všechno zní tak, jak



má, a melodie na pozadí se nikdy nestane natolik dominantní, aby vám zkazila dojem z právě přehrávané scény, ať už přímo ve hře nebo ve videosekvencích. Ty jsou mimochodem jako vystřižené z nějakého filmu, a až budete pozorovat youkolskou loď plující po moři vstříc zapadajícímu slunci, nebude se vám chtít věřit tomu, že vzdouvající a vinící se voda není skutečná.

Těsně před závěrem recenze si však neodpustíme trošku kritiky. Pokud se autorům něco vyloženě nepovedlo, bylo to především rozhodnutí rozdělit projekt na dvě části. S celkovou dobou hraní do třiceti hodin by to bylo naprosto v pořádku, a tak nás nenapadá žádný omluvitelný důvod, který by toto rozseknutí dokázal v našich očích ospravedlnit. Stejně tak se nemůžeme kladně vyjádřit k tvrzení autorů, že si druhý díl mohou bez problémů vychutnat i lidé, kteří ten první ani neviděli. Ne že by se tvůrci nesažili – před samotným začátkem je vám dovoleno zhlédnout krátké video s rekapitulací děje, který se odehrál v předchozí části. Stojíme si však za tím, že to nestačí. Spousta souvislostí a informací z jedničky má logický vztah i ke dvojce, a ačkoliv nejsou přímo nut-

né, jejich znalost je nejen výhodou, ale hlavně vám dává možnost celý příběh prožívat o něco intenzivněji.

Ani všechny výše zmíněné výhrady však nemohou nic změnit na prostém faktu, že *Syberia II* je jednou z nejlepších adventur, které jsme za několik posledních let hráli. Ve spojení s dílem prvním jde dokonce přímo o mistrovské dílo, nepostrádající některé klasicky filmové prvky, ovšem jako samostatnému produktu mu musíme těch pár procent v závěrečném hodnocení odepřít. Na to ale nedbejte, a pokud máte tenhle typ her rádi, jděte si *Syberii II* rychle sehnat. Ručíme vám vlastní hlavou za to, že výprava do zamrzlých severských končin se vám bude líbit. ◀◀

ALENA KIRILOVICZOVÁ  
04G0290

**VERDIKT:** Nádherná hra, která trpí jen tím, že ji autoři neuváženě rozsekli na dvě části.

# 87%