



SYBERIA 2

Distributor // Microïds // Distributor v ČR // Cenega Czech // Výroba // Microïds // Oficiální Web // www.syberia2.info // Multiplayer // ne // Požadavky // CPU 350 MHz | 64 MB RAM | 16 MB video s DX 8.1 // Doporučujeme // CPU 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB video // Cena // 999 Kč

Jaro už dávno zaklepal na dveře, ten velký žlutý mola se konečně probral ze zimního spánku, strčil do okna nenechavé pařáty teplých paprsků a přiměl všechno rostlinstvo, aby předvedlo, co umí. Nastal konec dlouhým tmavým večerům, které osvětlovalo jen chabé světlo monitoru. Společně s jarem ale přišlo v jistém smyslu také jedno z nejhorších období v roce. Uznejte sami, komu by se chtělo sedět ve školních škamnách či práci, když je venku tak krásně. V zimě se to

budeme navazovat. Je to nošení dříví do lesa, ale třeba se najdou i taci, kterým počínající HoSiP - rovná se (s prominutím) hovoří si pamatují - brání udržet myšlenku, nebo dokonce i taci, kdo se s Kate Walkerovou ještě nesešli. Kdo ví.

Do malého městečka s poetickým jménem Valadilene přijíždí mladá právnička z New Yorku, Kate Walkerová, kterou sem její společnost vyslala, aby vyřešila poslední vůli zesnulé Anny Voralbergové, dědičky rodinné továrny na výrobu mechanických

mělo za to, že už je dávno mrtvý. Anna ve své poslední vůli uvedla, že Hans jako malý utekl z domova a pravděpodobně bude k nalezení tam, kam se tolik toužil dostat. Kate Walkerová si je vědoma toho, že bez jeho souhlasu nemůže továrnu prodat, proto se ho vydá hledat. Tou dobou ještě netuší, že má před sebou cestu přes celou Evropu v mechanickém vlaku na klíček (ostatně všechno ve Valadilene, a nejen tam, je na klíček), který řídí i na ty sebemenší klimatické změny citlivý automat Oskar. Toho Hans stvořil, aby jeho milovanou sestru odvezl za ním. Místo Anny se však poveze Kate.

Vzhledem k tomu, že vychází druhý díl, není žádným tajemstvím, že se mladé právničky Hanse Voralberga podaří najít. V ten moment jsme, jak si jistě vzpomínáte, naše hrdiny opustili.

Naděšen přijetí poprvé

Syberia ve své době zaznamenala obrovský ohlas a zařadila se ke klasice svého žánru. Pěly se chvály

„Poetický příběh s fantastickou atmosférou jednoduše chytne a nepustí.“

ještě nějak překlepat dá, do toho marasmu vás stejně nic netáhne, ale jak má člověk setrvat ve zdech všech možných vzdělávacích ústavů a předstírat, že se chce něco dozvědět, šimrá-li ho na tváři paprsek nenápadně proniknuvší okenní tabulkou lákající k jarním radovánkám. Jeden by měl chuť se na všechno vykašlat a vyrazit vstříc rozjásané přírodě. To by ale v těchto dnech nesmělo vyjít druhé pokračování fantastické adventury s názvem *Syberia*. Věřte, že na nějaké jaro hodně rychle zapomenete, s největší chutí se zavřete doma, zatáhnete závěsy, pozavíráte okna a necháte se vtáhnout příběhem o jednom dětském snu. Ale připravte se na pořádnou zimu. Vyrazíme totiž na Sibiř.

Nevstoupíš dvakrát do téže řeky?

Jsou adventury horší, lepší a nejlepší. *Syberia* se svým prvním dílem stoprocentně zařadila do kategorie třetí, tedy mezi ty nejlepší, potažmo naprosto vynikající a nezapomenutelné hry, bok po bok takovým velikánům, jako je například *The Longest Journey*. Myslím, že jí určitě ještě musíte mít v živé paměti. Kromě toho, že asi tak před dvěma lety jedinečným způsobem zpražila vyprahlou adventurní půdu po sakra dlouhém období obrovského sucha, nechala si otevřená zadní vrátka, čímž přiměla žít spousty naděnců v naději, že opět uslyší ten libý rozvrzaný hlásek neochotného automatu, jenž hlavní hrdince sveřepě odmítá s čimkoliv pomoci. A propos, hlavní hrdinka. Pojďme si jen pro formu zopakovat, o čem že první díl byl, abychom věděli, na co

hraček, potažmo odprodej továrny jakémusi mamutimu gigantu. Nejdřív to vypadalo, že vše proběhne bez sebemenších problémů, vzápětí ale vyšlo najevo, že Anna nebyla posledním žijícím člověkem



01. Toť se řeďívj, tučňáku, moim to tady uvelit. (Helo, živj multiplayer? - pozij, ředj)



02. Co to prováděja s Hansem?

z rodu Voralbergů. Zjistilo se, že žije ještě její bratr Hans. Toho všichni, vlastního otce nevyjímaje, už odmalička považovali za slabomyslného, protože žil snem o tajemném ostrově Sibiři, na němž ještě přebývá jeho veliká láska - mamuti. Kromě toho se

TIPY

- Vždycky vyčerpáte všechny možnosti konverzace. Je to spíš pro zapomenění, ale alespoň vám naučí žádná delozní indície.
- Když chylíte špatného lozose, nemusíte ho nutně nosit medvedovo. Jakí horeď, sňj esoj.

na její strhující příběh (na němž dobrá adventura stojí a padá), na skvělé dialogy a naprosto úžasnou grafiku. Tu měl na svědomí především tvůrce komiksů Benoit Sokal, který navrhl vzhled všech prostředí i mechanických hraček, potažmo samozřejmě



i automat Oskar. Kromě výše zmiňovaného byly jako bod k dobru započítány i jednotlivé animace, jimiž je hra prošípaná, a design a pohyb postav. Microdům se zkrátka podařilo něco skutečně výjimečného. Ale abychom se neuchválili, musíme připomenout i jednu (na druhou stranu snad opravdu jedinou) stinnější stránku celé věci. Už tehdy se *Syberii* vyčítalo, že je poměrně krátká. Valadilene, univerzita, hornické městečko, lázně Aralbad a putování je konec. Ne že by se na tom nedalo vyfádít, ale *Syberia* vás natolik vtáhne, že máte neodvratný pocit, že chcete víc. Že se vám ještě vůbec nechce opustit ten báječný mechanický svět, vytahovat rolety a zjišťovat, co je vlastně za denní dobu. Že je vám jasné, že se příběh může odvíjet dál.

Ale vstoupíš!

A taky že ano. Nalezením Hanse Voralberga přece nic nekončí. Ještě pořád je ve hře onen bájný ostrov pravěkých mamutů Sibiř. V tomto momentě se také nacházíme na začátku dalšího pokračování této znamenité adventury. Kate Walkerová už dávno rezignovala na návrat do vlasti i do kanceláře, rozhodnutá doprovázet vetchého starce na jeho putování, plná touhy spatřit na vlastní oči zvířata, která jsou všeobecně považována za dávno vyhynulá. Takže rychle do vlaku, Oskare, řiď a hurá na sever. Pro úplnost ještě dodejme, že první zastávka je naplánovaná v ruském Romansburgu, protože vlak je potřeba jako obvykle natáhnout. Cesta se však zkomplikuje Hansovým špatným fyzickým stavem. Že by Sibiř zůstala jen snem?

Nadšené přijetí podruhé

Jak už jsme říkali, dobrá adventura začíná a končí příběhem. Proto z něj raději nebudeme o moc víc prozrazovat, abyste měli nějaké to překvapení. Ale co prozradíme s chutí a rádi, je celkový dojem z druhého pokračování *Syberie*.

V podstatě by šlo jen otrocky zopakovat a vyjmenovat všechny ty superlativy, které byly vyřčeny v reakci na díl první. Tak se do toho pustíme, stejně bychom se tomu s největší pravděpodobností nevyhnuli. *Syberia 2* je totiž stejně dobrá, ne-li lepší než její mladší bráška.

Začneme obecným hodnocením celé story a ta vás do sebe vtáhne, ani nebudete vědět jak. Poetický příběh jedné bývalé právničky, zatvrzelého automatu a bláhového snílka by asi na román nevydal, ale na adventurní poměry vystačí až dost. Kromě toho, že je opravdu chytlivý, je v tomto případě na pár místech také docela dojemný a slabší národy mohou dokonce uronit nějakou tu slzu. Ne, neděste se, žádný románek umírajícího starce a mladé krasavice se nechystá. Nicméně jisté pouto mezi nimi přeci jen vznikne. A nejen mezi nimi.

Však i s Oskarem jsme na cestě docela dlouho a o nové známosti nebude nouze. *Syberia 2* se sice množ-

stvím interaktivních postav nezapíše do Guinnessovy knihy rekordů, ale v rámci daného děje je jejich počet obstojný. Pravdou je snad jen to, že méně interaktivních postav a předmětů rovná se někdy až zbytečně moc jednoduché řešení úkolů. Malou náplastí na tuto malinkatou výtku budiž jeden tvor, který vydá za deset dalších. Tím tvorem je obskurní kříženina mezi tuleňem



03. Tady bydlí šamanka kmetes.

a psem - Juki, jenž sice na první pohled připomíná spíš ledního medvěda, ale jedno zaštekání z té milé tlamy vás hned vrátí zpátky do reality. Kromě toho nejenže je to zvíře roztomilé, ono je i užitečné a při vašem putování se vám bude vícekrát hodit. Proto si ho hýčkejte a nikde ho nezapomeňte.

Dalším bodem je ovládání, o kterém ale není potřeba se sáhodlouze rozepisovat. Zůstalo naprosto stejné jako v prvním díle, takže s ním nebudete mít sebemenší potíže. Na point-and-click ovládání snad není co zkazit, kromě toho je už delší dobu určitým standardem. Stejný zůstal i inventář a možnost využití mobilního telefonu, jenž má Kate neustále s sebou. Takže postupme dále, tentokrát ke grafice.




Grafické ztvárnění je podobné jako u prvního dílu jedním z nejvýraznějších momentů hry. V *Syberii 2* není přehlédnutelných lokací. Všechny jsou udělané naprosto dokonale, do sebemenších detailů, jako je například pohyb vodní hladiny nebo odraz v kaluži na zemi. Tvůrci se nenechali zaskočit ani tím, že se větší na příběhu odehrává v zasněženém prostředí, a vytvořili neuvěřitelně živý dojem všeho okolo.

Máte pocit, jako byste se oním lesem či planinou procházeli sami. To platí i pro výborné animace, kterými je hra provázena. V tomto směru vás nové pokračování starého známého příběhu nemůže zklamat. Jediným znatelnějším rozdílem oproti prvnímu dílu je právě vylepšení in-game animací. Ať už je to výše zmiňovaná voda nebo přecházení neinteraktivních postav. Jednotlivé lokace tak působí mnohem živějším dojmem.

Takto bychom mohli pokračovat dál a dál, protože *Syberia 2* je prostě skvělá. S velkou litoostí však i v tomto případě musíme konstatovat, že by stejně jako první díl opravdu mohla být delší. Tolik věci zůstalo nedořešeno - Malka,

tuleňopsk, New York - však to pochopíte, až si tuhle jedinečnou adventuru zhrájete. Nebo že by si tvůrci nechávali otevřená vrátka pro třetí díl? Kéž by. Stálo by to za to. Uvidíme, nechme se překvapit. Třeba se za rok za dva s Kate Walkerovou zase rozjede ten úžasný natahovací vlak a ožije něco málo z fantastického mechanického světa. Třeba se skutečně dočkáme. Ať tak či onak, *Syberii 2* si zatím rozhodně nenechtejте ujit. Už jsme to naznačovali několikrát, ale musíme to pro pořádek zopakovat. Je totiž fakt dobrá. S lehkým úsměvem teď musíme zavzpomínat na londýnskou tiskovku při příležitosti ohlášení *Broken Sword 3*, kde šéf Revolution Software prohlásil, že point-and-click adventury jsou mrtvé. Naštěstí to není pravda!

Olina

-  mohlo by to být delší
-  fantastická grafika, skvěle vypracované detaily, strhující příběh, in-game animace
-  Skvělé pokračování nezapomenutelné adventury, které si prostě musíte zahrát. Kdo nezná *Syberii*, nezná pravou adventuru.



84

<p>Midnight Nowhere Číslo // hodnocení</p>	<p>MIDNIGHT NOWHERE 123 // 70</p>
<p>Indiana Jones 4 Číslo // hodnocení</p>	<p>INDIANA JONES 4 28 // 100</p>

Stupeň lokalizace // Kompletní titulky // Doba osvojení // 10 minut // Doporučený věk // 12+ // Jazyková náročnost // „Mammoth, Syberia, all that - it is just a dream. A kids dream.“

