

ARCHIV

187
LEVELUP



„Bravurně napsaný příběh je plný emocí, lidských vztahů, morálních otazníků a v podstatě nemá žádná hluchá místa.“



CATHRYN si během vloupačky do muzea stihne zajít i na panáka

NOČNÍ MUSEE DE PARIS. Bezpečnostní kamery jsou deaktivovány a krádeži obrazu Georga Washingtona (téměř) nic nebrání

15 DAYS

KRADOU, ABY DAROVALI POTŘEBNÝM

INFO

VÝVOJÁŘ House of Tales | DISTRIBUTOR dtp / Top CD | ZEMĚ PŮVODU Německo | TYP HRY adventura
PLATFORMY PC | WEB www.15days.de | LOKALIZACE texty | CENA 599 Kč

Na příbězích, ať už jsou vyprávěny formou knižní, filmovou nebo herní, bychom si měli nejvíce cenit toho, když v člověku umí vyvolat emoce nebo ho přivedou do stavu morálního dilematu. Ne mnoho autorů umí s takovými příběhy přijít, tím méně ve světě počítačových her. Najdou se však i tací, kterým se to podaří prakticky pokaždé, a mezi ně patří i německý tým House of Tales. Po sci-fi thrilleru *The Moment of Silence* a psychologickém dramatu

DŮM PŘÍBĚHŮ ZBOŘEN DEFINITIVNĚ

Je to tak. 15 Days je bohužel labutí písní týmu, který stvořil příběhové jedinečné adventury jako *The Moment of Silence* (2004) nebo *Overclocked* (2007). Vývojářské studio založené v roce 1998 a později odkoupené německým vydavatelským gigantem dtp bylo v lednu 2010 „sloučeno“ s jiným interním studiem dtp – Cranberry Production (Mata Hari, Posel smrti III), což prakticky znamená nic jiného než jeho zánik. Potvrzuje to mimo jiné také fakt, že zakladatelé studia – dvojice Tobias Schachte a Martin Ganteföhr – pracují od března 2010 zcela mimo herní branži. Důvody „říže“ dtp odmítá komentovat, ale nejspíše šlo o čistě ekonomické rozhodnutí – i přes svoji nespornou kvalitu se hry House of Tales neprodávaly moc dobře a navíc vývoj každé z nich zabíral dlouhé tři roky. Inu, nezbývá než smeknout klobouk a utřít kapesníčkem slzy. Tobiasi a Martině: děkujeme. A nikdy nezapomeneme.

Overclocked nyní přicházejí s na první pohled méně zajímavou zápletkou, která ovšem brzy přeroste v hustý spletenec politických intrik a morální rozpočtenosti.

Novodobí Robinové Hoodové > Na počátku toho spletence stojí partička tří dospělých kamarádů. Cathryn vystudovala historii umění, Bernard je perfektní počítačový hacker a Mike se specializuje na pojišťování uměleckých děl. Všichni tři se rozhodli aktivně zapojit do pomoci chudým, nemocným a válkou postiženým lidem, což je samo o sobě šlechetný úmysl, nikoliv však již způsob, jakým se k penězům dostávají. Finance totiž ve skutečnosti přitekají z kapes bohatých sběratelů umění, kterým naše trojice prodává na zakázku kradené obrazy. Holt, účel světí prostředky.

Poslední „kšeft“ téhle partičky sídlící v utajení ve starém londýnském skladišti byla loupež portrétu Cecilia Rhodese z kanceláře ministra zahraničních věcí v Londýně. Akce jako obvykle klapla na jedničku, ovšem s nečekaným dovětkem. Ministr Henston byl druhého dne rána nalezen ve své pracovně mrtve. Kolem Cathryn a jejích dvou kolegů se tak – aniž by cokoli tušili – začalo stahovat několik smyček, z nichž jednu drží v rukou americký detektiv Jack Stern.

Na obou stranách zákona > Jack, typický sebevědomý a cynický „Amík“ podobný Dempseymu ze seriálu *Dempsey a Makepeaceová*, do hry vstříhá

pozoruhodný element. Zatímco v kůži všech tří britských aktivistů sledujeme jejich vzájemně vztahy a pácháme precizně naplánované zločiny v Londýně či Paříži, paralelně jím a tedy i sami sobě jdeme v kůži Jacka po krku. Tato rozpočtenost pohledu se s vývojem příběhu ovšem překvapivě vůbec nedostává do křížku. Během hraní za aktivisty postupujeme naivně leč s přesvědčením za cílem vydělat krádežemi peníze a ty poslat charitě, s Jackem pak odkrýváme spletité pozadí vražd, které – jak se později ukáže – s krádežemi úzce souvisejí. Sekvence hrané za jednotlivé postavy se pravidelně střídají, jsou perfektně provázány a umožňují nám tak proniknout do nebyvalé hloubky příběhu.

Mimo jiné také díky preciznímu vykreslení osobností jednotlivých postav a jejich vzájemných vztahů. Spousta dialogů mezi Cathryn, Berniem a Mikem se točí kolem jejich podtů a osobních problémů, nechybí občasně hádky, výčitky, nedůvěra, odhalení skrytých osobních motivů. Všichni tři, a obzvláště pak Cathryn, jsou hráčům vylištěni natolik, ote-

3x ZCIZENÉ OBRAZY

1 Cecil Rhodes

Pozdně viktoriánský koloniální politik a důlní magnát (1853–1902). Obraz zcizen z kanceláře ministra zahraničí v Londýně.

2 Winston Churchill

Jeden z největších anglických politiků 20. století (1874–1965). Obraz zcizen z londýnské galerie moderního umění.

3 George Washington

Zastával úřad jako první prezident Spojených států amerických (1732–1799). Obraz zcizen z Musée de Paris ve Francii.

Tech spec

Minimum

CPU 1,6 GHz
RAM 512 MB
GRAFIKA 128 MB

Doporučeno

CPU 2 GHz
RAM 1 GB
GRAFIKA 256 MB



HERNÍ TIPY:

Jedna z mála scén, které dají hráči alespoň trochu zabrat (a bohužel ne v pozitivním duchu), je bludiště katakomb pod Paříží. Nejenže je navigace katakombami přišerná a nervy drásající, ale autoři ke všemu na hráče ušili podpásovou lest. Ačkoliv na mapě katakomb jasně vidíte cíl, k němuž máte dojít (muzeum), musíte v katakombách objevit JESTĚ JEDNU neoznačenou místnost. Nebýt návodu, kde jsem se o její existenci dočetl, bloudil bych v pařížských katakombách dodnes a za pár let by v nich archeologové objevili možná moji virtuální mrtvolu.

vřené a emotivně, že se s nimi a jejich ideály bez problému ztotožníme, přestože jsou to v podstatě prachsprostí zlodějčkové. Totéž ovšem platí také pro Jacka, který si naše sympatie získá nespoutanou povahou a kanonádou sarkastických až cynických hlášek.

Kampak se poděla hra? > Příběh je zkrátka napsaný bravurně, je plný emocí, lidských vztahů, morálních otázek a v podstatě nemá žádná hluchá místa. Totéž se ale nedá říci o hrátelnosti, která se ze hry jaksi... vytratila. Maximum pozornosti je zcela zjevně věnováno sledování vývoje děje, přičemž vlastní herní náplň se zjednodušená a, troufnu si říci, přímo odfláknutá krčí v koutě. Mezi sledováním nehratelných scének a dialogů se po hráči nechce téměř nic jiného než přejít z místa A na místo B, prozkoumat tamto nebo támhleto, případně najít, sebrat a posleze zcela zjevně použít nějaký předmět. Hádky či logické rébusy zde nenajdete ani pod mikroskopem, pokud tedy za ně nepovažujete několik Bernieho primitivních hackerských minihet. Úkoly nepředstavují žádnou výzvu, jsou prakticky bez nápadu a hráč z nich má pocit, jako by ve hře byly jen „aby se nefeklo“. Z 15 Days se tak stal přibližně osmihodinový interaktivní film, po stránce konceptu zjevně inspirovaný mega-projekty typu *Fahrenheit* nebo *Heavy Rain*, ovšem s výrazně nudnějšími střípkami hrátelnosti a nedostačujícím filmovým zpracováním.

Průměrná podívaná > Zmíněnému *Fahrenheitovi* nebo *Heavy Rain* jeho v podstatě primitivní hrátelnost člověk snadno odpustil, protože kromě výtečného příběhu se do sytosti nabažil také dech beroucí filmové podívaná. 15 Days bohužel takový zážitek nepřináší. Není totiž plně ve 3D a jakožto klasická point-and-click adventura se statickými 2D pozadími si nemůže dovolit dynamické kamerové záběry a stříhy. Sice se o ně pokouší střídáním vždy alespoň dvou detailních pohledů kamer během dialogů a nehratelných scén, ale jedná se jen o nástín něčeho, co je na



hony vzdálené dokonalosti. Potřebná péče nebyla věnována ani choreografii postav, které mají velice omezené výrazy v obličejích a jejich speciální pohyby (například objímání se) jsou až komicky nepřesné. Pro standardní adventuru by to nebyl zase až takový problém, ale v případě 15 Days, kde 50 % času strávíte jen sledováním dění na obrazovce, je to docela citelný nedostatek.

15 Days tak zůstala stát na půli cesty. Její špičkový, podtržený ŠPIČKOVÝ, příběh je příslibem opravdu nevšedního a hlubokého herního zážitku, který ovšem strhává z nejvyšších pater průměrná prezentace a odbytá hrátelnost. Na druhou stranu – o příběh jde přece v adventurách především. Nebo snad ne?

Petr Ticháček

VERDIKT

PERFECTNĚ NAPSANÝ A EMOTIVNĚ VYKRESLENÝ PŘÍBĚH SRÁŽÍ BEZDUCHÁ, TAKÁKA NEPŘÍTOMNÁ HRATELNOST. JAKO INTERAKTIVNÍ FILM DOBRÉ, JAKO HRA SOTVA PRŮMĚR.

6



DYMNĚ MŮJE jsou smrtící hned nadvakrát: dotek hrdlíku otráví, plamen spálí

AU SABLE KREV A STÍNY

INFO VÝVOJÁŘ Amon26 | DISTRIBUTOR Amon26
ZEMĚ PŮVODU USA | TYP HRY arkáda
PLATFORMY PC | WEB forums.tiesource.com/index.php?topic=5395.0 | LOKALIZACE ne | CENA zdarma

Stylizovaná plošinovka – není snad typičtějšího zástupce nezávislé scény. Přesto každý měsíc další a další vycházejí a, co je důležité, najdou si své nadšené hráče. U *Au Sable* se budou dobře bavit především ti, kdo se tu a tam rádi bojí a kteří přijdou na chuť temným barevným tónům s převahou černé... a rudé.

Harmonie – kdepak je? > Do hlavní role obsazuje příběh *Au Sable* mládou dívku s dlouhými rudými vlasy, která se snaží najít cestu do města Harmonie. Ta ale vede přes řadu temných míst obývaných jednak různými monstry, navíc po „Přisečně“ pasou i lovcí ozbrojení brokovnicemi či laserovými zbraněmi. Jednotlivě úrovně nabízejí kruté scény s pastmi v podobě jezírek krve, v nichž se koupou bílé usekané lidské ruce, neustále hrozící nebezpečí a útoky nepřátel, poměrně prosté logické hádky (otevření zavřených dveří tlačítkem) a tu a tam také prudký stříh a nečekanou delirickou cut-scénu.

Plameny a krev > *Au Sable* je výborně dramaticky zvládnutá hra, a mnohdy víc zážitek než hra. Obtížnost postupem času roste a klade nároky na hráčovu zručnost v přeskakování propasti, střelbě a vyhýbání se plamenům. Důležitější je ale naladit se na temnou notu a hledat smysl v občasných textových vzkazech, zjeveních mniců v kápičích a krvavých stěnách, jež hrdlíku na okamžik přesunou do jiné dimenze.

Ačkoliv svou zábavností, kvalitami designu či délkou není *Au Sable* nikterak výjimečný projekt, své příznivce si určitě najde. Na rozdíl od řady generických plošinovek je zde totiž patrný umělecký záměr a stylizace je i v nízkém rozlišení velmi dobře dotažená. Právě ona je pak hlavní hodnotou, a proto pozor, až si pustíte hru v noci. Horor se pak může vyklubat i z cesty do lednice...

Tomáš Krajča

Tech spec Minimum CPU 1 GHz RAM 128 MB GRAFIKA 16 MB
Doporučeno CPU 2 GHz RAM 512 MB GRAFIKA 64 MB

VERDIKT

DO TEMNÝCH BAREV STYLIZOVANÁ HOROROVÁ PLOŠINOVKA, KTERÁ BODUJE HLAVNĚ TÍŠNIVOU ATMOSFEROU A DRAMATURGIÍ.

7