



15 DAYS

Distributor // dtp // Distributor v ČR // TopCD // Výrobce // House of Tales // Oficiální web // www.15days-game.com // Multiplayer // Ne // Požadavky // CPU 1,5 GHz | 512MB RAM | 128MB grafická karta // Doporučujeme // CPU 2 GHz | 1024MB RAM | 128MB grafická karta // Cena // 559 Kč

Uak se nám zdá, že se němečtí vývojáři House of Tales namačkali na dlouhé sáně a našli pořádně ostrý sráz, ze kterého se právě řítí dolů. Jejich sci-fi adventura *The Moment of Silence* nám totiž před několika lety vykouzlila úsměv na tváři a slibovala od našich západních sousedů velmi slunné zítřky. Měla perfektní dialogy, neobyčejnou atmosféru a příběh, který se hltal plnými doušky. U dva roky starého *Overclocked* se ještě dalo



„Konec všech nadějí!“

lehké klopýtnutí tolerovat, ale to, co autoři upekli v rámci špiónážního thrilleru *15 Days*, je urážka všech hráčů point & click adventur a nejspíše i důkaz toho, že lepší časy už od Porýní asi nepřijdou.

Vytvořit adventuru se zběsilým tempem, tak akorát dlouhou a se špiónážní zápletkou plnou nešťastných náhod, to je opravdu kumšt a pochybujeme, že by se to autorům povedlo i v dobách své největší fazony. Hlavními postavami jsou zde tři přátelé – počítačový maniak, sličná žena a podivný čtyřlístek – sdílející zvláštní byteček v jakémsi skladišti a společně tvořící prý nejlepší tým zlodějů v celém Londýně. S vidinou obrovské sumy přijímají práci pro zvláštního černocha v bílém obleku, který však nechce žádného Pabla Picassa, ale relativně

amatérský obraz anglického válečného premiéra. V těch samých dnech přilétá do Londýna vyšetřovat vraždu americký detektiv, rovněž hratelná postava, který se zcela náhodou dostává na kobylku právě naši trojici zlodějků... Zní to fajn? Ale ano, a první minuty navíc i docela fajn jsou. Jenomže jestli se v případě chaosu ve scénáři hovoří o pomyslném guláši, v případě *15 Days* scénáristé uvařili (ne)stylový německý Eintopf, do kterého naházeli všechno, co jim zbylo v ledničce po vývoji předchozích her. Hra totiž od samého začátku přechází z lehké hlouposti a povrchnosti do urážení hráče svojí navitou se scénami přinejmenším podivnými.

Tak například plán, podle kterého se hlavní trojice vloupe do prý nejlépe střeženého muzea v Londýně, je takové sci-fi, že by vlastně i *The Moment of Silence* mohlo této fantasmagorii závidět svůj ryzí žánr. Naše trio se navíc i po vyvolání alarmu v muzeu nebojí žádné policie, která se pak o samotnou věc vlastně ani nestará. Hra příběhově nefunguje ani v linii detektivní, ačkoliv je tu postava cynického amerického očka napsaná o něco lépe než trio nemastných anglických zlodějů. Jeho vyšetřování případu je stejně náhodně geniální jako ono kradení v muzeích a hráči nad osm let se musí jeho postupům zákonitě vysmát. Je smutné pozorovat práci opilých či jinak sjetých scénáristů, kteří nejspíše měli nápadů na rozdávání, ale někdo nepřilíhl chytrý se je rozhodnul dát všechny k sobě, a to navíc v relativně krátké hře. O různých nedokončených myšlenkách a podivnostech bychom dokázali hovořit u piva dlouhé hodiny, ale v rámci stránkové recenze si odpustíme třeba i domněnky, co měl zname-

nat onen smutný a vrásčitý padělatel obrazů či kterak za pomoci UV lampy, sklenice s otisky prstů a gumových rukavic vytvořit lidský prst.

15 Days je primárně vytvořený jako akčně pojatá adventura, a tak jsme si logických hádanek (až na výjimky typu tvorby onoho umělého prstu apod.) příliš neužili. Hra se povětšinou času hraje sama v rámci videí a skutečně dlouhých rozhovorů, které sice nejsou napsané úplně špatně, ale většinou nás, coby hráče zaujaté primárním příběhem, vůbec nezajímaly. Toto vodění hráče za ručičku by možná fungovalo, kdyby se alespoň dalo na co koukat a mezi postavami vládla nějaká hmatatelná či viditelná chemie. Grafický engine použitý pro hru je však za úrovně nesnesitelnosti svými častými chybami, nepřesným pobíháním postavíček po lokaci a bohužel i statickými tvářemi všech postav, které jakoukoliv filmovost chtě nechtě odhazují do kopru. Co naplat, že v jednotlivých lokacích hraje docela fajn hudba a že několik nápadů příměnně potěšilo, když výsledný produkt je svým opilým scénářem tak těžko k uvěření? Ach jo, rádi dáváme kdysi nadějným herním studiím ještě šanci na oklepání se, ale tento výplod od House of Tales je dle našeho názoru posmrtná křeč.

Daniel Krásný

+ zajímavý námět, fajn dialogy, velmi příjemná hudba

- velmi mizerný scénář, špatně vykreslené postavy, statická a nepřesná 3D grafika

? 15 dní na odvykací kúru všech drog a alkoholu, co jste během vývoje spotřebovali, kluci z House of Tales!

40

Lepší hrání než číslo // hodnocení



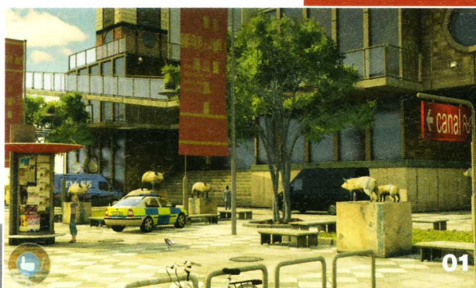
Diabolik: The Original Sin 186 // 21 %

Horší hrání než číslo // hodnocení

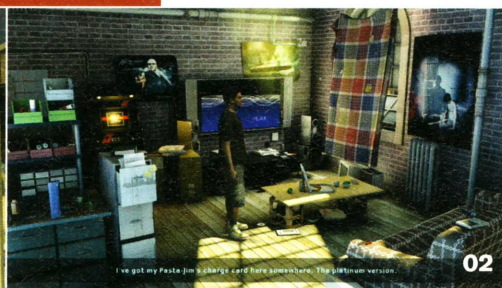


Overclocked 172 // 61 %

Stupeň lokalizace // tituly // Doba osvojení // 10 minut // Doporučený věk // 16+



01. A v modrozlutých barvách je hrdinům na stopě Škoda Octavia!



02. Tento břichatý mládenec je geniální ajťák. Vypadá tak?