

the moment of silence



Koukám, Johně, co jsi poznal Yoko Ono, tak jsi nějak změknul i v oblekání...



Výrobce: House of Tales • **Vydavatel:** Digital Jesters • **Distributor pro ČR:** Hypermax • **Lokalizace:** kompletní • **Internet:** www.momentofsilence.com
 • **Multiplayer:** ne • **Minimum:** CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HDD 820 MB, videokarta 32 MB • **Doporučujeme:** CPU 650 MHz, 128 MB RAM, HDD 820 MB, videokarta 64 MB

Tak na tenhle kousek jsme se v redakci už nějakou dobu těšili a hned prvních pár hodin strávených u hry ukázalo, že čekání nebylo marné. Většina adventur, vydaných ve druhé půlce letošního roku, byla buď silně orientovaná na řešení logických hlavolamů, nebo šlo o vtipné příběhy s velkou porcí humoru, zato s malou porcí napětí a dobrodružství, ale s tím je právě teď konec. Přichází *The Moment of Silence* a s ním i lék na naše strádání...

Ústřední postavou je Peter Wright – průměrný obyvatel New Yorku roku 2044, který pracuje jako designér ve velké reklamní firmě. Z průměrnosti ho vytrhne až příchod ozbrojeného komanda do sousedova bytu, jež podezřelého chlapíka v mžiku odvede do neznáma. Peterovi se zželel jeho vyděšené man-

Sami vidíte, že tentokrát nejde ani o cestování do paralelních světů, ani o legrační výlet na Divoký západ, ale o čistokrevnou „scifárnu“, lehce říznutou špionážním thrillerem. Během hraní narazíte na spoustu tajemných souvislostí a odkazů na celosvětové spiknutí, tajné vládní programy a UFO, takže počítejte s tím, že za chvíli budete paranoidnější než Mulder se Scullyovou.

► ČERV VE VELKÉM JABLKU

Faktem je, že autoři si dali dost práce s prokreslením charakteru hlavního hrdiny a evidentně jim záleželo na tom, aby hráčům zase záleželo na Peterovi. Ten vede během hry spoustu dialogů, které sice nejsou nutné k dalšímu postupu, zato odhalují hodně z Peterovy minulosti (včetně základní pohnutky, proč vůbec přispě-

chal na pomoc sousedově ženě s děckem, jež je v duchu celé hry pěkně neradostná). Tu a tam budete mít nekonečného tlachání plné zuby, protože rozhovory zacházejí hlouběji a hlouběji a občas je to tak dlouhé, až je to nudné, i když se autoři v pravidelných intervalech snaží udržet vaši pozornost nějakými těmi vtípkami.

Jakmile poprvé opustíte svůj dům a rozhlédnete se kolem, ujasní se několik věcí. Tak za prvé – jste opravdu v budoucnosti. Je rok 2044 – místo taxíkem jezdíte žlutým automatickým vozítkem SatNav (předpokládáme, že satelitně navigovaným), všude kolem se tyčí šedivá mrakodrapy (OK, ale zrovna tohle budoucnost moc nesignalizuje) a poblíkávací obří displeje a neony. Lidé jsou od narození až do smrti krmení hromadami příkazů a zákazů, nikdo nesmí vlastnit žádné soukromé dokumenty (je to proti zákonu, jenž přikazuje všechny informace sdílet s ostatními) a věci dokonce zašly tak daleko, že většina lidí už ani neumí psát rukou, ale jen na počítači. Přesto (nebo možná právě proto) je všude cítit podezření z nejrůznějších konspirací a celosvětových spiknutí, proti kterým se snaží bojovat malé skupinky odhodlanců i pár osamělých bláznů. Peter nepatří mezi žádné z nich a užívá si celkem spokojeného života, sled událostí ho ovšem postupně donutí nahlédnout na svět takový, jaký doopravdy je...

Tentokrát nejde ani o cestování do paralelních světů, ani o legrační výlet na Divoký západ, ale o čistokrevnou „scifárnu“, lehce říznutou špionážním thrillerem.

želky i ubrečeného syna, a když při prvním setkání natuknutí soukromého vyšetřování zjistí, že komando rozhodně nebylo policejní, ale vyslané bůhví odkud, rozhodne se sbírat stopy a po nich jít dál až tam, kde se skrývá pravda...



moment of silence je

- špionážní thriller
- z roku 2044
- nadprůměrně dobrá hra

moment of silence není

- moc veselý
- moc živý
- moc rychlý

„Tak jsem se tě chtěl zrcadlo zeptat, kdo je na světě nejkrásnější. Ale koukám, že mě někdo předběhl a tvá odpověď nebyla asi nejtupnější.“

Druhá skutečnost, která vám dojde při první vycházce před dům, je, že to celé vypadá tak nějak mrtvě. Na křižovatce se nic nehýbe, pár lidských postavíček jen stojí, nikde neprojíždějí žádná auta a jen vzadu na mostě občas projede vlak (pořád jeden a ten samý). A lepší to bohužel nebude – i v dalších lokacích budete narážet na lidi, kteří někde nehnuté postávají celé dny a živě působí jen ti,

O rozpohybování postav kladně mluvit nemůžeme – zatímco Peterova je celkem v pohodě, některé při chůzi „bruslí“ tak vydatně, až je to směšné.

s nimiž máte předurčenu nějakou tu interakci. Škoda, že si někdo nedal práci a nezkusil jednotlivé obrazovky trochu oživit, protože jinak hra po grafické stránce vypadá skvěle. Chápe-me, že nějak tam autoři prvek odlidštěné budoucnosti dostat museli, ale chlápek lelkující už třetí den na rohu vylidněné ulice zřejmě nebude správný způsob.

► NEVYPADÁ TO ŠPATNĚ, ALE...

Všechny lokality, které navštívíte, ovšem vyhlížejí skvěle – ať už jsou to různé newyorské čtvrti (nuzný Lower East Side či honosnější letiště JFK), orbitální vesmírná stanice, podzemní stoky nebo Aljaška. Občas si můžete všimnout i milých detailů – třeba že se Peterova postava odráží ve skleněných dveřích, kolem nichž prochází. Stejně tak se vám budou líbit videa, i když se s nimi na náš vkus ze začátku zbytečně šetří. Naštěstí, čím víc se blížíte ke konci, jsou delší a častější. O rozpohybování postav už tak kladně mluvit nemůžeme – zatímco Peterova je celkem v pohodě, některé při chůzi „bruslí“ tak vydatně, až je to směšné.

Bohužel se ani tahle jinak dobrá hra nevyhnula hromadě klasických klíšé. Sídló hackerů je opět (jako už stokrát předtím) chaoticky vyhlížející místnost plná rozmontovaných počítačů a růžově svítících displejů, kde vyřvává hlasitá hudba a uprostřed sedí sám hlavní hacker – extravagantní týpek s blond přelivem a tma-

vými slunečními brýlemi (samozřejmě všude tma jako v pytli). To bychom už ale po autorech asi chtěli moc...

Nepřehlédnutelným problémem je bohužel zdouhavost, která provází každou cestu z jednoho bodu do druhého. Pomineme-li pathfinding, který moc rozumu nepobral, a chudák Peter tak kvůli němu někdy zmateně a zbytečně pobíhá sem a tam, společně s nepřijemností, že není na první pohled jasné, kudy je možné z obrazovky vyjít ven (kurzor se mění jen někde), ještě pořád nám zůstává odporně dlouhé putování mezi jednotlivými lokacemi. Ze začátku vám to tak nepřipadá, protože je pro vás všechno nové, ale až pojedete z kanceláře domů podesáté, budete toho už mít plné zuby a nepomůže vám ani rychlý běh, který naštěstí nechýbí. Mapa s možností zkratek by prostě bodla. A už vůbec nepotěší, že loadovací prodlevy nejsou z nejkratších a nahrání nového úseku hry vždycky nějakou tu vteřinku trvá.

Nic však naštěstí nemůže překazit zážitek, který tahle hra dokáže hráčkům zprostředkovat. Důležité je, že příběh je z rodu nejpoutavějších – hlavní hrdina se noří do problémů hlouběji a hlouběji a vy jste spolu s ním vtahováni do záhad kolem projektu Echelon, pátrání po mimozemských inteligencích (SETI) a po všech možných spiknutích. A tak si tedy na závěr můžeme všichni sborově zakřičet: „Konečně! Konečně tu máme hru, která je temná a napíná, není infantilní a ještě k tomu vypadá skvěle.“

ALENA KLAUDOVÁ
04G0675

VERDIKT: Špionáží a konspiracemi prosáklý přírůstek do rodiny adventur, který byste si měli sehnat stůj co stůj.

85%