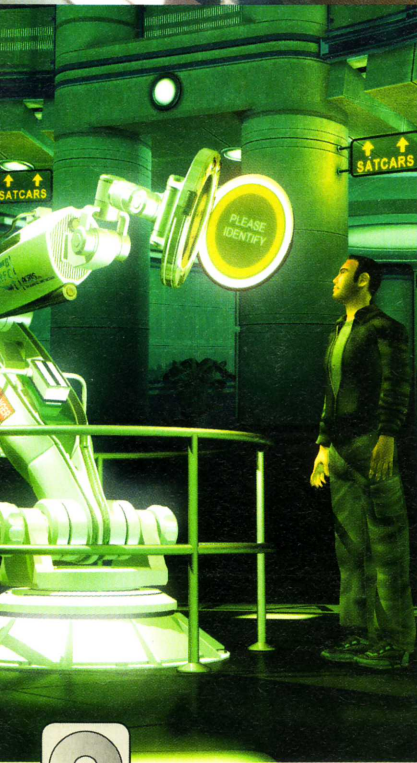


➔ Tak takhle to všech-
no začalo. Inu, málo-
kdy se vyplatí koukat
tam, kam nemáte...



MOMENT OF SILENCE

Point'n'click adventura ze staré školy, která vyniká především velmi slušným příběhem a neuveritelně rozsáhlými dialogy. Technické chyby v základních herních principech ji ale srážejí pod úroveň současné špičky.

Výrobce ▶ House of Tales **Distributor** ▶ Digital Jesters **Distributor v ČR** ▶ Hypermax **Minimum** ▶ CPU 700 MHz, 128 MB RAM, 16 MB GFX **Doporučeno** ▶ CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, 32 MB GFX **Web** ▶ www.themomentofsilence.com **Lokalizace** ▶ titulky **Typ hry** ▶ adventura

level
index 07

pro & proti

➕ Velmi kvalitní příběh se slušnou gradací, kvalitní namluvení, pěkné animované mezikapitoly a vesměs striktně logické problémy.

➖ Zbytečně ukecané, příšerný pathfinding, nelogické změny pohledu kamery a příliš časté a dlouho trvající nahrávané lokace.

MOMENT OF SILENCE

Minuta ticha za point'n'click adventury...

«start» Vzpomenete si, kdy jste naposledy hráli skutečně nekompromisní sci-fi adventuru? Skuteční pamětníci si možná vybaví Beneath a Steel Sky nebo Future Wars, o něco mladší generace vypálí hned od boku skvělého Blade Runnera, ovšem drtivá většina současných hráčů bude jen mlčet. A ku podivu to nebude tím, že by byli herně negramotní – pořádnou sci-fi adventuru (pro rýpaly – ne vše, co se odehrává v budoucnosti, je i sci-fi, takže The Longest Journey se nepočítá... ②), která by stála za zapamatování, jsme tu neměli už pěkných pár let. Přestože tato díra na trhu bezesporu má své komerční odůvodnění, rozhodli se ji svou novou hrou zalátat němečtí vývojáři z firmy House of Tales. Ti na herním trhu debutovali takřka přesně před třemi roky lehce nadprůměrnou adventurou Mystery of the Druids, ale nyní se rozhodli opustit staré keltské kněze a posunout se o pěkných pár století dopředu, konkrétně do střízlivě vzdálené budoucnosti roku 2044. Nečekejte tedy žádné bouřící se roboty nebo mluvící toustovače. Moment of Silence spíše jemně naznačuje, v průběhu hry se setkáte se spoustou futuristických vynálezů, nicméně všechno je zpracováno víceméně realisticky a při hraní vám prostředí bude připadat naprosto přirozené. V dobách, kdy je zvykem přehánět, je tento přístup velmi sympatický.

Budoucnost je temná Hlavním hrdinou Moment of Silence je Peter Wright, zaměstnanec reklamní agentury, která se na základě státní zakázky stará o informační kampaně po celém New Yorku. Přestože o něm zpočátku nevíte prakticky nic, postupem času je možné se do jeho kůže celkem bezproblémově vžít a chápat pohnutky, které jej vedou k tomu, co dělá. A co vlastně jde? Peter se po přestěhování do nového bytu stane svědkem policejní razie u svého nového souseda. Na základě v té chvíli ještě nevysvětlených pohnutek se rozhodne pomoci osamělé ženě s dítětem najít ná- silně odvrácenou hlavu rodiny. Jak už to ale

bývá, zdánlivě banální případ je zamotanější, než by si hlavní hrdina vůbec dokázal představit, a postupně odkrýváte závoj tajemného příběhu plného konspiračních teorií, Velkého bratra a nakonec i mimozemských civilizací. Moment of Silence nabízí zpracovaný příběh na úrovni lepších děl série Akta-X, a pokud se dostanete přes několik úvodních hodin, ve kterých se v podstatě nic neděje, budete bohatě odměněni. Zápletka sice není nijak zvlášť originální, nicméně autoři přidávají na obrátkách tak dlouho, dokud vás příběhem nepohltí.

Právě příběh je suverénně nejlepší částí Moment of Silence a v tomto ohledu jde skutečně o adventuru, jak má být. Přestože se autoři snaží navodit poutavou atmosféru i dalšími prostředky, je vidět, že si v některých částech



Vize budoucnosti

Pohled do roku 2044 je v podání House of Tales jakousi strídmejší variací na Orwellovo 1984. Totalita myšlení a názorů je v Moment of Silence skrývaná mnohem chytřejí – lidé si v podstatě neuvedomují, že je před nimi něco zatajováno a že nežijí zas tak úplně svobodně. A když už se objeví nějaká ta přemýšlejší výjimka, za pár dní o její existenci nikdo nemá ani tušení.

Co se týče technických vizí, lidé v roce 2044 používají místo klasických taxíků automaticky navigovaná vozítka a všechny své bankovní operace a identifikaci na úřadech provádějí prostřednictvím takzvaného messengeru, což je jakýsi multifunkční mobilní videotelefon. Mimochodem je zajímavé, že například v Japonsku jsou podobné přístroje v provozu již dnes, takže Moment of Silence je možná až nepříjemně realistický. V průběhu hraní se ale o situaci světa v budoucnosti dozvíte ještě spoustu dalších informací, které sice nemají na příběh žádný vliv, ale pěkně doplňují atmosféru. Pokud se prokoušete tunami dialogů, budete dost možná hodně překvapeni, co všechno se na nás chystá... ②

recenze



✚ nejsou úplně jisti v kramflecích, což hře evidentně ubližuje. To se týká zejména designu lokací, který rozhodně není špatný, ale na druhou stranu ani nijak nenadchne. Vzhledem k převaze značně civilních prostředí si v podstatě nikdy neřeknete: „To je nádhera!“ nebo „To je děsivé!“. Moment of Silence trpí především velkým nedostatkem originality a možná i přehnanou upjatostí designérů. Jak již ale bylo řečeno, po pomalém začátku se dá příběh do pohybu a atmosféra zhoustne a graduje většinou právě v těch správných okamžicích.

Strašidlo obtížnosti Pokud jste z předchozího textu usoudili, že Moment of Silence je hra určená především pro od-

rostlejší a zkušenější publikum, které nerado vidí změnu zaběhnutých pořádků, máte naprostou pravdu. House of Tales se neodhodlal k razantní změně stylu ovládání, a Moment of Silence je tedy doslova a do písmene adventurou ze „staré školy“. To by samo o sobě nebylo na škodu, point'n'click styl nebyl v některých směrech dosud překonán a v případech, kdy se vývojářům nepovede zkonit něco opravdu podstatného, dokáže bez problémů posloužit i v dnešní době. Naneštěstí House of Tales v tomto ohledu selhali a ukázali, že se mají ještě čemu učit, zejména co se týče technického zvládnutí základních principů žánru. Peter se po lokacích pohybuje za pomoci naprosto šileného pathfindingu, často se stává, že



alternativa



SYBERIA II L113

Druhé pokračování fantastického příběhu americké právničky Kate Walker sice v očích mnoha fanoušků nepřekonalo první díl, ovšem i tak jde o velmi výrazný adventurní počín. Příběh má sice své trhliny, ale technickým zpracováním je Syberia II stále na pomyslné špičce point'n'click adventur. Pokud jste dosud neměli se zasněženou poetikou těchto hry čest, upalujte do nejbližšího obchodu...

se nevzdá k místu, které jste označili myší, a zůstane nehnutě stát, protože nemůže překročit ležící kabel nebo jinou „nepřekonatelnou“ překážku. Další dva nedostatky jsou ale ještě vážnější a do značné míry spolu souvisejí. Autoři se totiž rozhodli používat systém několika různ-

řešených až neskutečně komplikovaným způsobem, ale nakonec i v tom spočívá kouzlo adventur ze staré školy.

Velmi podstatnou součástí hrátelnosti Moment of Silence jsou i dialogy. Těch je více než dost a nutno konstatovat, že takhle ukecanou hru jsme tu již dlouho neměli. Bohužel se při hraní dře do popředí pocit, že hutnost rozhovorů je značně kontraproduktivní a že jejich výrazné prokrácení by hře spíše pomohlo než uškodilo. Skutečně podstatných dialogů je totiž pomálu a proklikávat se hromadou balastu, která nemá na posun příběhu nebo dokreslení atmosféry v podstatě žádný vliv, začne po chvíli nudit. Hra se u nás naneštěstí bude prodávat v otitulkované verzi, takže odpadá možný problém s poměrně obtížnou angličtinou, na niž v Moment of Silence narazíte.

Stará škola Principů staré školy se Moment of Silence drží i v grafickém zpracov-



✚ V roce 2044 jsou některé knihy na seznamu vlády zakázaných titulů a jejich přechovávání je přísně zakázáno.

ných kamer snímajících jednu a tu samou lokaci z různých úhlů. Šlo by v podstatě o velmi dobrý nápad, kdyby ale kamery nebyly umístěny snad na těch nejhorších místech, kam je umístit lze, a kdyby se jejich přepínání řídilo nějakou racionálně vysvětlitelnou logikou. Namísto toho budete v Moment of Silence zoufale pátrat po předmětech, které sice v dané lokaci jsou, ale vy je zkrátka nevidíte, protože se na scénu díváte ze špatného úhlu. Nalezení správného pohledu pak může být předmětem nepřijemného záseku, protože možnost přechodu na místo, kde se kamera změní, není nijak naznačena, a tak objevit ten správný úhel pohledu není jednoduché. Je to skutečně velká škoda, protože až na pár výjimek je Moment of Silence striktně logickou záležitostí, bez zbytečně komplikovaných puzzlů. Pravda, stejně jako u Mystery of the Druids jsou občas naprosto triviální záležitosti

vání, které bohužel nesahá současně špičku ani po kotníky. Předrenderovaná pozadí, na kterých se pohybují hlavní postavy, působí značně uměle a například do detailů propracované Syberii mohou konkurovat maximálně svou takřka totální staticitostí. Moment of Silence v tomto ohledu rozhodně nepůsobí jako výlet do roku 2044, ale spíše jako retro pohled do roku 2000. Potřebám adventury tohoto typu grafika samozřejmě bez problémů vyhovuje, ale chtělo by to vyšší autorské ambice – možná právě tohle současným adventurám chybí. Ostatní technické aspekty se drží na podobné kvalitativní úrovni, z níž vyčnívá snad jen slušné zvládnuté namluvení dialogů. Škoda, přeskoda, že House of Tales nejsou dostatečně ambiciózní skupinou a že jejich cílem není posouvat hranice žánru po kouscích kupředu. Jsou spokojeni s tím, co mají – a to se v herním průmyslu již dávno nenosí... <end>