



HYPNOZA POMÁHÁ
VYVOLENÝM

OVERCLOCKED

Lehce podivná historie násilí

U některých her je někdy opravdu těžké popsat jejich obsah tak, aby člověk neprozradil, jak to celé skončí a tím nenaštal všechny čtenáře. Kdo čte detektivky zásadně odzadu, jistě dokáže pochopit, o co se jedná, i když v tomto případě nám budete muset nějaké to malé poodhalení odpustit. *Overclocked* se totiž tváří jako velmi vážná, téměř dospělácká adventura, o které sami tvůrci ve svých reklamních materiálech hovoří jako o politickém psycho-thrilleru. Ne že bychom tento žánr díky historikům z naší štatnaté politické scény neměli už tak trochu osáhaný, nicméně představa pár večerů strávených rozkrýváním myslí několika pološilných teenagerů může být přeci jen lákavější.

Když v New Yorku prší > Ano. New York je díky své ojedinělé atmosféře, maximálně kosmopolitní komunitě, architektuře, historii, kultuře a desítkám jiných věcí oblíbeným terčem vývojářů, jejichž zrezavělý odpad se díky tomu vyvíjí nad hranici průměrnosti. Psychiatr David McNamara, hlavní hrdina hry, má však zcela jiné starosti. Kromě toho, že mu přítelkyně dala už potřetí přes záznamník kopačky, je pověřen státní policejní komisí, aby vyšetřil zneklidňující incident, který vylekal již tak depresivním počasím zdeptané obyvatele New Yorku. Když prší jeden den, je to příjemná změna. Když ale prší týden, není nikomu moc do zpěvu a náš hrdina nemá deštník. Jeho vyšetřování se však naštěstí celé odehrává buď v hotelu, nebo v celách diagnostického ústavu na Staten Islandu, kam se každý den přepravuje pravidelným přívozem.

V ústavu vládne doktor Young a jeho zdravotní sestřička Tamara, kteří se snaží své pacienty léčit především každodenní pořádnou dávkou tlumících léků, aby nebyly problémy. Davidovy metody léčby jsou ovšem zcela jiné, a tak není divu, že to zpočátku mezi oběma doktory profesionálně jiskří. Nicméně Davidova metoda léčby částečnou hypnózou je mimořádně úspěšná. Všechny pět pacientů totiž trpí nespavostí a totální ztrátou paměti kombinovanou s lehkým vyšnitím a právě v hypnotickém stavu se můžete dostat do jejich mysli a zjistit, co se vlastně stalo. Stačí najít ten správný podnět a můžete nahlédnout do minulosti pološilného nebožáka. To je nejsilnější, ale zároveň také nejslabší část hry. Pro tradiční point-n-click adventuru je to celkem zajímavý nápad, který se ovšem podle nás nepodařilo příliš dobře zpracovat.



Ačkoliv to ve hře vypadá jednoduše, pouze 10% lidí může být úspěšně hypnotizováno, nikoliv však proti své vůli. Podle nejnovějších poznatků záleží především na přímém vztahu k hladině strachu, kterou hypnotizovaný člověk v dané chvíli má. Jakmile je strach odstraněn, může být takový člověk uvržen do hluboké hypnózy během deseti vteřin. Hypnózy se využívá nejen ke zklidnění duševního stavu pacienta, ale také při léčbě nemoci kůže (hypnodermatologie) či zmírnění fyzické bolesti při zákrocích bez lokálního umrtvení či uspaní pacienta. Využívá se také jako doplněk rehabilitace a léčby pacientů trpících těžkými hysterickými stavy. Pokud máte pocit, že patříte mezi ty, kteří dokážou ostatní hypnotizovat, zkuste to raději nejprve na sobě (autosugesci). Treba díky tomu přestanete kouřit nebo se zbavíte jiných zlovyků.

Já a mé PDA > Telefon, záznamník, diktafon, diář, hodinky a spousta dalších věcí, to všechno umí váš PDA, bez kterého byste se nepohnuli ani o krok dopředu. Každý důležitý projev pacienta si totiž automaticky nahraje, abyste ho později mohli použít. Háček je v tom, že musíte vědět, jak ho použít, což zpočátku není nijak zřejmé. Určitá nahrávka může stimulovat vzpomínky správně zvoleného subjektu. Zní to určitě zajímavě, ale ve skutečnosti se často dostanete do situace, kdy budete zoufale pobíhat z jedné cely do druhé a metodou pokus omyl zkoušet všechny nahrávky, dokud se netrefíte do té správné. Z pomalu se vyvíjejícího příběhu lze naštěstí později odvodit, s kým by nově získaná informace mohla pohnout, takže stačí jen vytáhnout své hypnotizující olůvko a hra se posune o kousíček dál. To, že jste se trefili, poznáte relativně snadno, protože místo trapného mlčení po přehrání posledního slova uslyšíte všeřkající hmm... což značí, že jste na



Největší problém psychiatra je, že o svých vlastních problémech si popovídá tak leda se zrcadlem

AGENDA

158

V loňském listopadovém čísle se Petr Ticháček na dvoustránce věnoval dojmem ze hry *Overclocked*. Tehdy ještě hra nebyla hotová, ale z náznaků to vypadalo na zajímavou adventuru. Největší obavy směřovaly ke komplikovanému příběhu a přehnanému množství dialogů. I přesto jsme od *Overclocked* čekali více...



165

VIDEORECENZE

165

TRAILER

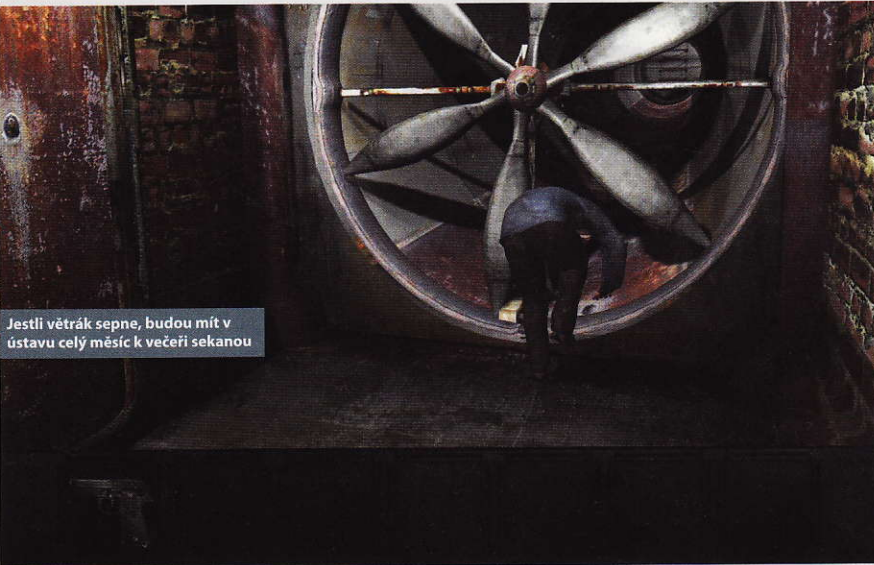
144

TRAILER

Good morning. Did you have a pleasant night?



Hlavní hrdina v celé své kráse. No, už jsme viděli charismatičtější chlápky



Jestli větrák sepne, budou mít v ústavu celý měsíc k večeri sekanou

6
hratelných postav

Ve hře se postupně dostanete do těl a myslí šesti postav.

25
vteřin

Průměrná doba čekání při nahrávání 10vteřinové animace.

3
puzzly

Logické hádanky vyžadují vědomosti žáka třetí třídy a průměrnou inteligenci.

14
telefonních hovorů

Přesně tolik hovorů po drátě podniknete během prvních tří kapitol. Osm z nich je na nic.

alternativa



SINKING ISLAND

Pokud už jste měli tu čest, pak *Overclocked* zřejmě ani hrát nebudete. Pokud ne, neztrácejte čas s řepou, když můžete mít jahody.

161

správné adrese. Poté se obvykle převtělíte do jedné z pěti postav a v krátkém „flashbacku“ absolvujete kus jejího příběhu, dokud se nedostanete zpět do reality. Takto postupně ze všech pacientů vytahujete jejich blízkou minulost a skládáte střípky jejich podivného zážitku dohromady. Jak se totiž ukáže, všichni byli uvězněni na opuštěné vojenské základně, takže se jejich zážitky postupně prolínají, aby vám na konci hry daly odpověď, proč se tak vlastně stalo. Tím ovšem veškerá zajímavost hry končí a následuje tradiční používání předmětů a řešení velmi jednoduchých puzzlů, což samo o sobě není špatné, pokud ovšem způsob pátrání po odpovědích není zábavnější, než to co naleznete. Po nekončených seancích se nakonec dozvíte, co se stalo a proč se nakonec všichni pacienti sešli právě na této klinice poté, co se polonazí s pistolí v ruce proměňovali po hlavní třídě. Anž bychom nějak prozrazovali,

o co vlastně jde, zdál se nám konec poněkud hloupý a lehce matoucí. Koktejl složený ze spiknutí, vraždy, paranoie a amnézie tak nemá šokující závěr, ale spíše limonádovou příchut.

Malé stížnosti > Pokud se podíváme na grafiku a audio zblízka, nemůžeme říci ani nic špatného, ani nic dobrého. Potemnělé obrazy New Yorku a nevábne vojenské základny sice lehce přispívají k tíživé atmosféře, ale celkově vyznívají nudně. Zvuky vycházejí o něco lépe, a kdyby se autoři snažili rozvinout jediný hezký hudební motiv, který hra má, možná by to vydalo na malý soundtrack. Dobře namluvená je pouze hlavní postava, ostatní trochu huhlají a trpí neosobním tónem, což kontrastuje s mentálním rozpoložením různých charakterů. Největší problém hry je však technického rázu. Kdykoliv má totiž proběhnout přehrávání jakkoliv dlouhé animace, nastává neuvěřitelně vleklá pauza, kdy hra buď šrotuje data z pevného disku, nebo trápí DVD v mechanice, což trvá průměrně dvacet až třicet vteřin. Marň jsme se snažili přijít na to, proč něco takového autoři při testování neodstranili. Jedině snad, že by nám chtěli připomenout jaké to bylo, když nahrávání bylo běžnou součástí hry. Každopádně je to

trapas a občas to vypadá, jako kdyby hra zatuhla. Bohužel, povinné čekání na video nejde přeskočit a samotné filmečky buď dokumentují zcela běžné věci, které za to nestojí, nebo jsou tak krátké, že si jich ani nevšimnete.

Overclocked velmi dobře zapadá do řady lehce nadprůměrných adventur s několika zajímavými prvky, dvakrát větším množstvím recyklovaných nápadů, předvídatelným příběhem a zpracováním odpovídajícím velmi malému rozpočtu. Místy se pobavíte, ale mnohem častěji si budete přát, aby to už všechno bylo za vámi. Žádnou velkou pecku tedy rozhodně nečekejte.

OVERCLOCKED

PRO Zajímavý nápad, hra za několik postav, práce s PDA..

PROTI Dlouhé nahrávání filmečků, nezvládnutý konec příběhu, stále stejné prostředí, práce s PDA.

VÝROBCE House of Tails
DISTRIBUTOR Lighthouse Interactive
DISTRIBUTOR V ČR neoznámen
ZEMĚ PŮVODU Německo
TYP HRY adventura
PLATFORMY PC
WEB www.overclocked-game.com
LOKALIZACE ne
CENA 30 EUR

Hry, jež se berou příliš vážně, nejsou většinou příliš zajímavé. Utopí se ve vlastních myšlenkách, které špatně interpretují publiku. Overclocked je přesně ten případ.

6

MINIMUM CPU 1,0 GHz, 64 MB RAM, 64 MB GFX DOPORUČENO CPU 2,4 GHz, 128 MB RAM, 64 MB GFX