

Sanity: Aiken's Artefact

Doktorka Jane Aikenová přišla na způsob, jak zesílit psionickou energii. Pokud jste tak zaostali a nevíte, co je to psionická energie, vězte, že to je všechno to záhadné, neznámé a tajemné kolem lidských bytostí. Psionickou energii jsou poháněny televizní seriály příběhů sira Arthura C. Clarka, X-Files a dalších. Psionická energie dovoluje číst v myslích ostatních, přesouvat předměty pohledem, zabíjet bez dotyku, levitovat a vůbec to všechno, co normální jedinec Homo Sapiens neumí. Alespoň dokud si nedá lok dryáku dr. Aikenové. Její vynález se jmenuje Psionic Booster Serum a uvolňuje skryté potenciály lidských mozků.

Je těžko pochopitelné, proč produkt dr. J. A. unikl pozornosti všemocné Food And Drug Administration a nebyl označen za nebezpečnou návykovou drogu. Došlo dokonce k tomu, že začal být podáván vyvíjejícím se plodům, aby si na něj zvykly a uměly ho později lépe využívat. Ono totiž když najednou dostanete některou z výše uvedených schopností, můžete se z toho taky zbláznit. Prý. A proto se hra jmenuje Sanity - Rozum. Stáváte se v ní agentem, který má psionické schopnosti (talenty) a používá je proti psionickým i normálním jedincům kteří jsou zlí a útočí na něho. Na ty, co na něj neútočí, pouze vytáhne revolver nebo třeba pohrozí zabitím psa. Jejich. A tenhle agent si musí zachovat svou přičetnost za každou cenu a nezačít ničit všechno okolo hlava nehlava, protože má implantovaný čip a vedení by ho na dálku sejmulo.

Sanity je produkt Fox Interactive. Na první pohled je znát, že na vývoji spolupracovali lidé tak či onak zapojení do hollywoodské filmové produkce. Technicky projekt nijak nepředbíhá svoji dobu, vývojáři použili licence komerčního enginu Lithtech, hlavní část pozornosti byla věnována dialogům a grafice. Příběh je poměrně jasně definovaný, celkem atraktivní, animované klipy popisující situaci a uvádějící hráče do děje jsou jedním slovem profesionální. Modely a animace použité ve hře, zvukové a vizuální efekty jsou technicky zvládnuté a esteticky kompaktní.

Stejně zvládnuté je i ovládání postavy. Nedosahuje sice detailnosti 3D akčních her, ale je poměrně intuitivní a účelné. Zvláštní kapitolou je ovládání desítek zvláštních schopností, které bude vaše postava v průběhu hry získávat. Nejpoužívanější si můžete naaranžovat jako ikony na spodní straně obrazovky - spolu s několika módy chování postavy jsou snadno ovladatelné myší. Pomocí myši zvládnete také všechny úkoly ve hře a celkově je tento systém velmi přehledný.

Na druhou stranu je třeba říct, že programování a storyline pod taktovkou profesionální produkce zřejmě znamenaly zanedbání hrátelnosti. Hratelnost je pro hru to nejdůležitější, ale přepokládá speciální druh schopnosti či talentu vývojáře, a toho se ne každému dostává. A tento jemný aspekt je navíc něco, co bývá právě ze strany art managerů a marketingových odborníků velkoryse přehlíženo. Fox zřejmě mají bohaté zkušenosti s tím, jak svého diváka vést připravenou cestou a ždímat z něj emocionální a sebezáchovné reakce, a stejný filmový postup se snaží prosadit i ve svých hrách.

Zvolený typ zobrazení je pro žánr 3D akční adventury s prvky RPG poměrně vhodný.

Víceméně izometrický pohled dodává bezpečný pocit přehledu nad zobrazeným světem, kamera automaticky mění úhel pohledu podle situace a málokdy je třeba ji ovládat ručně.

Vlastně to není vůbec třeba, také vzhledem k tomu, že její pevně nastavené rozmezí pohybu a přiblížení vás stejně moc nepobaví. Lithtech zřejmě dovoluje snadnou práci s dialogy, protože hra je jimi doslova přečpaná. Na nemnoha místech dokonce můžete zvolit odpověď, ale většinou si dialogy běží přesně podle scénáře. Je třeba ještě dodat, že i pokud máte na výběr z více odpovědí, hra vás stejně nepustí dál, dokud nezvolíte tu správnou.

A tak je tomu i se všemi hádankami, bludišti a jinými řešičkami ve hře. Všechno je přísně lineární, a když nespolupracujete, tak se nedostanete ani o krok dál. Pokud najdete místo, kde vývojáři nechali skulinu, a dostanete se o kousek napřed, mechanická umělá inteligence Sanity vás stejně najde a přinutí vás doplnit předcházející kroky, i když je to v tu chvíli naprosto nelogické z hlediska příběhu.

Přísné, až nelogické vedení, kterému jste v Sanity podřízeni, je důvod, proč hra dostane v našem bodování 65 %. Interface ovládání postavy, všech nalezených předmětů a zbraní si naopak zaslouží pochvalu. Stejně tak grafické zabalení celého příběhu a hudební doprovod. I když Sanity není žádná bomba, zejména příznivce sci-fi laděných adventur může potěšit.

Rámeček:

Psynetika

V jednom je Sanity velmi přínosná. Seznámí vás se světem zvláštních schopností, kterými jsou podle přívrženců hnutí New Age obdařeny nejnovější výhonky evoluce lidského druhu. Sanity celkem věrně popisuje odhadovaný potenciál psychických sil, které má údajně mít k dispozici budoucí forma člověka. A stejně jako ve hře tyto nové „talenty“ musí být získávány spoluprací, tréninkem nebo výměnou s ostatními. Pokud se domníváte, že některý z talentů máte, může vás Sanity inspirovat k rozvíjení dalších. Hlavně si zachovejte zdravý rozum a chovejte se slušně! No, a pokud na mutanty a jejich zvláštní schopnosti nevěříte, můžete si říct, že je to jenom hra.

Sanity

Výrobce: Monolith Productions

Vydavatel: Fox Interactive

Minimum: P II 300, 64MB RAM, 4x CD, HDD 400 MB, 8MB 3D karta

Doporučeno: P II 450, 96MB RAM, 8x CD, HDD 400 MB, 16MB 3D karta

Multiplayer: TCP/IP, obsahuje server

Verdikt: Množství videosekvencí brzdí akci. Pro ty kdo se rádi dívají, je nicméně Sanity dobrou volbou.

Hratelnost: 50%

Grafika: 80%

Zvuk: 70%

Obtížnost: 30%

65 %