

MOHO

Rozum někdy zůstává stát nad tím jak obchodníci s počítačovým hrami smýšlejí o dětském publiku. Jakoby ve všech adolescentech viděli jen malé militaristy. Nelze se proto divit, že jsou nám čas od času předkládány tak diskutabilní tituly jako hra MOHO.

Její tvůrci o ní hovoří jako o plně akční arkádě zasazené do výjimečného futuristického prostředí. Ve skutečnosti se ale podle jejich vizí pouze v budoucnosti dočkáme bizarního měření sil novodobých gladiátorů, kteří přišli na svět jakýmsi blíže nespecifikovaným skloubením humanoidů s posledními výtobytky kybernetiky. Jejich nevděčná odysea se odehrává v několika speciálních arénách na přísně střežené planetě, kam jsou odklizeni jako potrestaní specialisté elitních vojenských jednotek za rozporuplné prohřešky. A aby si snad nemysleli, že se budou mít jako na Mírově, je jim vzápětí oddělena dolní část těla. Tristní chirurgický zákrok je nezbytný k tomu, aby jejich trup a hlava mohly být umístěny na velkou kouli, která je pro ně základem veškerého jejich pohybu a pro vás, jak už lze tušit, zásadním prvkem, s nímž ovládnutí této arkády stojí a padá. Na jedné straně to nepochybně skýtá jistou změnu a rozptýlení, na straně druhé velmi smíšené pocity z toho, komu taková výstřednost přináší užitek.

Ani vyložený konzervativce se nezdráhá čas od času odpočinout si u nějaké té logické či akční pitominky. Na to aby nenáročně relaxoval také u MOHO, je však tento projekt příliš infantilní. Pokud by někdo vytvořil dobrou akční arkádu tohoto typu jen na trochu odlehčených základech, nechal se inspirovat například komiksem či reklamními postavičkami a přidal trochu humoru, snad by záměr fungoval. Problém MOHO je ale ten, že jeho plechoví hrdinové, pateticky kynoucí při každém vstupu do arény na pozdrav imaginárním davům, se berou příliš vážně ve směšném prostředí. Hře očividně chybí nadhled a svěží nápad důležité pro návykové střilečky. Dětská, v jádru naivní duše, si zde navíc nemá šanci představit vesmír jinak než jen jako prostor nabitý agresí a plný technologického odpadu. Po ryzí fantazii tu není ani stopy. Duchem zralému hráči tak přijde MOHO k smíchu, nezletilého mystifikuje a otupí. Po obsahové stránce, ale i hrátelnosti.

Jakkoliv spolehlivě totiž její engine funguje, akce zůstává sterilní a bez větší invence. Celkem hra obsahuje na 80 kompaktních úrovních o různých kláních v netypických arénách. Ve všech ale bojujete jedním a tím samým způsobem za občasného využívání skromných bonusových dispozic. Základem jsou klávesy pro obranu a útok v kombinaci s ovládnutím směru jízdy. Vyložených překvapení se pod střechami jednotlivých arén, které pestrostí ani originalitou zrovna nekypí, nedočkáte. Musíte buď prokličkovat jasně vytyčenou trasou a eliminovat dotírající nepřátele, sbírat zářící kužele za balancování na U-rampách, naučit se hrát jakousi hybridní košíkovou pod názvem Powerball, nebo třeba porážet soupeře v obdélníkové gladiátorské aréně proděravělé větracími otvory se smrtícími ventilátory, či v závodech na poměrně fádních okruzích s několika turbo rampami. Odměna za vítězství? Pokud docílíte koruny šampióna, máte šanci, že se vaši plechovce naskytne jednoho dne šance se nejenom opětně setkat se svým zadkem - tedy zkompletovat se - ale rovněž si plně uvědomit svůj humanoidní původ.

Není to sice vyložené klišé, ale také nic povznášejícího. Ani ryba ani rak, jen alibisticky zrežirované a obrazně i doslova bezpohlavní arkádové soupeření v trochu lepší grafice. Jinými slovy demonstrace poměrů, v nichž si prostřednictvím trhu, snaží

některé firmy hráče přizpůsobit k obrazu svému již od jeho útlých let – prostě ho zavčas zblbnout.

Ivan Šiler

Hodnotící rámeček:

Výrobce: Lost Toys

Vydavatel: Take 2

Minimum: P 200, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 190 MB

Doporučeno: P II 300, 64 MB RAM, 8x CD, HDD 300 GB

Multiplayer: ano

3D akcelarace: D3D

Verdikt: A proč byste měli vlastně jenom pořád hrát hry? Vždyť z toho za chvíli zcepeníte.

Hratelnost: 6

Grafika: 7

Zvuk: 5

Obtížnost: 6

50 procent