

## komix

Radek Friedrich

Čtení komixu v opuštěném domě se po půlnoci mění v cestu za znovuzískáním vlastní identity.

Tak už je tu plná verze Komixu, nového počínání na poli českých adventur. Na začátku mě překvapilo hodně kvalitně udělané intro, a to nejen po vizuální stránce, ale vůbec. Profesionální práce po všech stránkách – kamera, dynamický stíh, libová muzika. A pak to teprve začne. Chudák, ještě před chvílí rádíl na skejtu a teď aby bojoval o holý život. Neohrožený komiksový hrdina – soukromý detektiv – se vydal za svým dalším úkolem a v rozhodující chvíli se v jeho kůži objevuje náš mladý hrdina. To, že je zavřený a zamčený v cizím sklepě, by ještě tolik nevadilo, horší je, že s ním tu dřepí bomba. A nejhorší je na tom to, že je časovaná a už jí moc nechybí do výbuchu. Příčina smrti – nedostatečná vzdálenost od vybuchujícího dynamitu, tak to jsem si užil asi desetkrát. Pak jsem našel tu jedinou potřebnou věc ke zneškodnění bomby. Trochu mě pak rozladilo, že postup nutný k otevření dveří jsem použil správně, ale bomba stejně bouchla, přestože se dveřmi prokazatelně nebyla spojená. Po její likvidaci stejný postup vedl k bezproblémovému otevření. Ještě jedna výtka. Hromada smetí – prohlédnout, pak sebrat, mám smetí, fajn. Nový pokus o sebrání, nic. Nové prohlédnutí zbytku hromádky – a najednou mám sebranou novou věc jenom pomocí prohlížení. To mi přijde trochu nedotažené. Grafika je celkem slušná, i když mně osobně se tenhle styl moc nelíbí. Zvuk je v pohodě, ale u ovládní jsem narazil na jednu zvláštnost. Na liště si vyberete jednu z činností, kterou chcete provést, najedete na danou věc a kurzor vypadá úplně jinak než byste

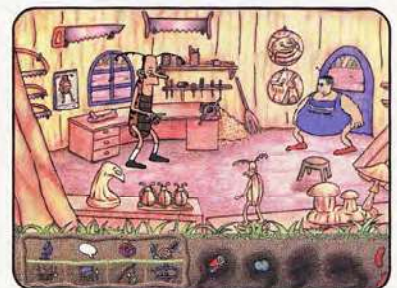


čekali. To teda nevím proč. Dost kritiky, aspoň jsem ze sklepa venku. V okně se odehrává normální vražda, pes se snaží ulovit kočku na stromě, takže po chvílce košohrazení se vydávám do místní hospody. Ááá, milé překvapení, hned čtyři kreatury se nabízejí k pokecu. Nejlepší jsem si popovídal s notorem (pravděpodobně vzpomínka na vlastní mladá léta), ostatní byli trochu sušší patroni. Před hospodou jsem zjistil jednu příjemnou věc. Soukromý detektiv, v jehož kůži se nacházím, byl asi docela úspěšný, neboť auto před hospodou je jeho (potažmo moje). A pozor – i osobním šoférem. Tomu říkám úroveň. Po odvozu do kanclu jsem byl trochu zklamaný, ale vlastní vinou. Po vlastním šoférovi jsem čekal kancelář obloženou mramorem s vlastní sekretářkou či asistentkou kvalit alespoň Lary Croftové.

dosavadního hraní – střídání dvou ochotných („to musíte vedle“) a příjemných („to si musíte počkat“) bankovních úředníků se naprosto neliší od běžného života. V jednu chvíli jsem chtěl začít sprostě nadávat všem okolo, jak mě ta baba za přepážkou vytočila. Překonáte-li všechny obtíže a nástrahy, podaří se vám opustit kabát soukromého očka a vyklouznout z komixu ven. Ale neradujte se předčasně. Jako každý správný komiksový sešit i tento se skládá z více příběhů. Konkrétně ze čtyř. Budoucnost s implantovanými mozkovými čipy, dětský pokoj s všemožnými hračkami a přátelským pa(nk)voukem a zahrada s bohatými i vysloveně nuznými zástupci hmyzí říše jsou další v řadě. V každém ze světů vás čeká jiné převtělení a úkol, jak se dostat ven. Abyste cestou jenom pustě ne-

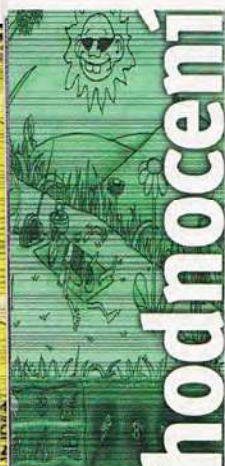


Tak to se nekonalo. Rozhodl jsem se, že si spravím chuť v bance. Autoři mají pravděpodobně účet v menší pobočce spořitelny, stejně jako já. Jednoduchý úkon jako vybrání peněžní hotovosti se občas mění ve strašlivou noční mýru. Asi nejlepší pasáž



adventuřili, přichystali pro vás autoři několik zpestření s oblibou nazývaných akční mezihra. Více se dovíte v pozoruhodné stati v letošním Levelu číslo 2 na straně 28. Osobně článek doporučuji. **LEVEL**

horřké léto: 7 • léto s oskaremi: 4 • dvačť historie: 5



## Komix

5

**Výrobce:** Centauri Production

**Distribuce:** JRC Interactive

**Hardware:** P75, 8MB (P100, 16MB)

**3D karty:** ne

**Multiplayer:** 1/ne

**Platformy:** DOS, Windows 95

**Typ hry:** adventura