

polda

David Tureček

Další docela povedený kousek od českých tvůrců

demo na cd 12.98

gooka: 6 • horké léto: 6 • léto s oskarem: 4

Českých adventur se na našem trhu už objevilo nepočítané. Za všechny připomeňme alespoň poměrně úspěšnou Gooku, Dračí historii či třeba docela horkou novinku Horké léto. Všechny tyto hry měly několik společných jmenovatelů. Především to byla docela mizerná grafika, která je spojovala. To už, jak se zdá, je úděl asi většiny českých her. Kolikrát je však spojoval i docela stupňdní děj. Přes to všechno se každá z nich vyznačovala docela dobrou hratelností



a zápletkami, které jsou zvláště pak u adventur tak důležité. Nicméně český herní průmysl je přes veškeré vydané tituly poměrně mladý, dalo by se dokonce říct, že ještě saje z matčina prsu, a proto nad výše zmíněnými nedostatky se snažíme přimhouřit oko. Vzhledem k cenám českých her na trhu si lepší grafiku klidně můžeme představovat a hratelnost je přeci jen, zvláště pak u adventur, to nejdůležitější. Nicméně je

třeba občas trochu zaprudit, aby výrobci v sobě našli sílu, onen hnací motor, který je kopne kupředu k novým a lepším hrám, na které se jistě těší hodně českých hráčů, zvláště pak těch, kteří nevládnou cizím jazykem příliš dobře. Jednou takovou novinkou na našem trhu je zbrusu nová hra firmy Zima Software, totiž hra Polda. Firma Zima Software se našemu hráči už určitě zapsala do povědomí, takže ji asi není třeba zdlouhavě představovat. Připomeňme si alespoň její poslední počin Signus, který se docela povedl, což dává tušit, že tito chlápci vědí, kterým směrem se ubírat, aby další hry mohly vypadat lépe.

A myslím, že se jim to povedlo. Polda asi znamená další krok kupředu ve vývoji českých her. Hra se zdá docela povedená. Příběh, jak už název hry napovídá, je na první pohled jasný. Jako policajt – uniformovaný – budete muset vyřešit docela zapeklitý případ, a sice mizení lidí v malém městečku. Proslýchá se, že do hry vstoupily i mimozemské civilizace, které byly poslední dobou pravidelně spatřovány ve městě a jeho blízkém okolí. Pro okresního poldu bez zkušeností docela zapeklitý případ, nemyslíte?

Hned od začátku hry je jasné, že vypátrání původu vlny zločinnosti v obci nebude jednoduchá záležitost. Hlavní potíž tkví v tom, že jako všude na světě, v každém městě i vesnici, jsou policajti trnem v oku opravdu každému; s policií jako takovou se každý odmítá bavit, a tak i zde se ochota občanů napomáhat místnímu Potroublovi rovná asi tak minus jedné. Život a vyšetřování tak milému poldovi budou ztěžovat nejen poklidní



občané města, ale i byrokratičtí úředníci z řad samotné policie, vydavatel místních „krvavých“ novin, ukrákoraná sousedka, či dokonce fízlova babička – ta však z poněkud jiného důvodu, ta mu leze krkem pořád. Celou dobu vás však bude provázet docela vliďný humor všech dialogů a poměrně vtipné řešení úloh. Například budete-li chtít u Deža ve zverimexu koupit orla. Dežo vám nejprve bude tvrdit, že na orlovi je málo masa: „...ono toho opravdu, pán, není ani pro jednoho, to si jen tak polechtáte žaludek, cože, já to nebyl, to asi bracha, my jsme si totiž k nerozeznání podobní!“ Pak ale zjistíte, že vám na orla stejně chybí hromada peněz. Takže. Pokuty! To je nápad. Botičku na auta a hurá do ulic. Hele, auto.



Polda

7

Výrobce: Zima Software

Distribuce: Zima Software | JRC

Min. hardware: P100, 16 MB RAM

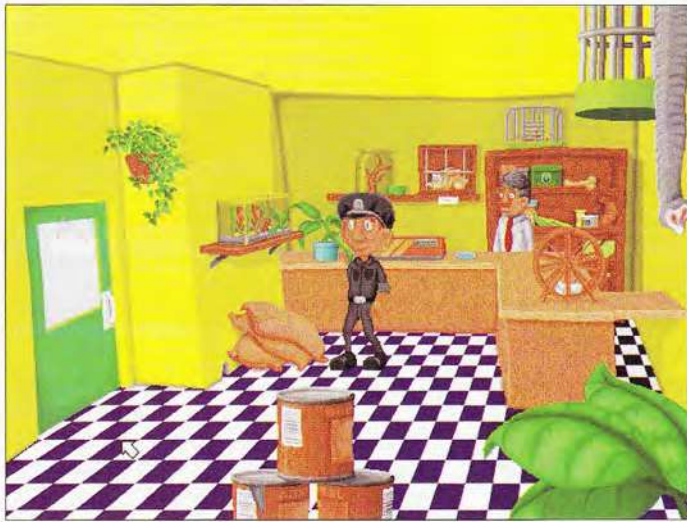
Dop. hardware: P166, 16 MB RAM

3D karty: ne

Multiplayer: ne

Platformy: DOS

Typ hry: adventura



Očividně správně zaparkované na vyhrazeném parkovišti. Nasadit botičku a... , pak už je jen na vás, zda z majitele vydolujete ty peníze, nebo ne. Takovými (ne)logičnostmi se hra jenom hemží. Je doopravdy jen na vás, zdali se vám podaří na ně přijít, či nikoli. Po grafické stránce je na české poměry hra velice vydařená. Jde o kreslenou adventuru komiksového stylu; postava hlavního hrdiny

A aby toho ještě nebylo málo, vedle Ludka Soboty zde budete moct slyšet v roli dalších asi třiceti postav i výborného komika a namlouvače kreslených pohádek pana Náročného a Jiřího Lábusa. Díky takovému hvězdnému obsazení a navíc obsazení profesionály získává celá hra na osobitosti a atmosféře, kterou ještě žádná z českých her neměla. Podtrženo a sečteno, společnost Zima Software udělala velký skok kupředu. Touto novou hrou dokázala, že se u nás dají dělat velmi kvalitní hry. Dokázala, že problémy dětských nemocí, především pak s grafikou, je možné vyřešit. Ne že by hra nemohla vypadat ještě lépe. Nicméně věřím tomu, že v podmínkách nějakého velkého koncernu na výrobu her, u zajetých a známých firem, kde se peněží na rozpočet jedné hry nešetří, by se dala udělat ještě lépe. Jenomže jsme v Čechách, a jak je naším dobrým zvykem, téměř vše se dělá na koleni. Na naše poměry je Polda hrou, která svou hratelností a nápadem může směle konkurovat zahraničním adventurkám, především díky již zmiňovanému profesionálnímu českému dabingu. Myslím, že jde zatím o nejlepší českou adventuru, ale přesvědčte se sami. **LEVEL**



má tedy velkou hlavu a nos a naopak útlé tělo a prohnutá záda. Zdaleka nejlepším tahem bylo pro hru hlasové obsazení jednotlivých postav. Ke spolupráci se nechal zlákat Luděk Sobota, který už takhle skvěle nakreslené postavě hlavního hrdiny svým hlasem vtiskl duši jedinečné a nezapomenutelné postavy s velkým P. Polda v jeho podání je doopravdy hodně povedená figura.



BRÁNY SKELDALU

Ponoř se do světa, kde pojmy
sláva, čest a magie
 určují chod dějin. Vezmi do ruky meč,
 načerpej ze země manu a
bojuj
 A hlavně nezapomeň:
 Volba mezi dobrem a zlem je ve tvých rukou.

Až prožijete fantastická dobrodružství ve světě hry Brány Skeldalu, vezměte připojené editory, vytvořte vlastní dobrodružství a vyhrajte počítač nebo další ceny.

999,-

... Brány Skeldalu jsou dungeonerů, na který všichni zatoužili chodbaři netrpělivě čekali. Jen tak dál, česká scéno." **Andrej Anastasov, Score 8/10**

JRC NAPOLEON GAMES

V České republice vydává JRC Interactive, Vaničková 5, 160 00 Praha 6, www.jrc.cz