

# Polda

Další hra z českých luhů a hájů.



Jak to? Že píšou hovadiny? Ne, vše se vysvětlí v momentě, když Pankrác... Tak to je přesně to, co se ode mne nedozvíte. Přece vám to nezkažím. Přišli byste o spoustu legrace a zábavy. *Polda* jsem si oblíbil hlavně kvůli propracovanému scénáři. K vyřešení případu vede dlouhá cesta, plná všemožných i nemožných hádanek a problémů. Každý a všechno, na co narazíte, tak než vám bude k něčemu dobré, tak vám to situaci zkomplikuje. Nicméně všechno je logické. Tedy pro policajta logické. Musíte se vžít do jeho role



#### konfigurace

Výrobce	Zima Software
Distributor	Zima Software
Systém	DOS
CPU	P 100
Paměť	16 MB
Harddisk	1 MB
Multiplayer	ne
3D	ne

#### verdict

Česká scéna strikes back.

#### plusy minusy

<ul style="list-style-type: none"> <li>výborný dabing</li> <li>příběh</li> <li>hratelnost</li> <li>grafika mohla být lepší</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lehce mi nesedly některé prvky ovládání</li> </ul>
---	---

**Z**ačnu tak trochu jako reklama: Mluvíte česky? Nemáte rádi němčinu, angličtinu, o francouzštině ani nemluvě? Hnusí se vám studium jakéhokoliv cizího nebo i programovacího jazyka? Pak je dobře, že čtete tyto řádky. Ponechte vaše oči ještě chvíli plynout dál tímto textem a odhalím vám, že pokud kromě výše uvedeného máte rádi hry, ještě lépe adventure a vlastně nějaký počítač, přijedete si na své.

A jak to? Mezi těmi tunami různojazyčných projektů, mezi nimiž dominuje angličtina, se tu a tam objeví i něco našeho krásného mateřského jazyka. A jaké to je štěstí, že se toho, mimo jiné, ujala i firma Zima Software. Ta totiž dala vzniknout zatím poslední české adventure hře *Polda*. Jak je vidno již ze samotného názvu, vyrostl tento projekt jako taková houba na nezničitelném lesním podkladu tvořeném miliony vtípů a historek o policajtech. Snad žádné téma není v naší zemi tak univerzální jako policajti. A výsledek?

Po podrobnějším prostudování naší poldahouby zjistíte, že se u nás blýská na lepší časy. Zvláště letos, kdy se na trhu objevily například vynikající *Brány Skeldalu*, mám pocit, že domácí produkce se snaží ze všech sil vyrovnat západní konkurenci. *Polda* je toho dalším důkazem. Jemná, s citem vytvořená grafika, která je zatím asi to nejlepší, co se u nás v této oblasti her objevilo, výborně ladí s celou zápletkou a svým komiksovým nádechem s přehledem dohání drobné nedostatků. Vskak si to vemte: na jedné straně gigantické firmy s ještě většími rozpočty a na druhé straně český podnikatel, který se snaží proniknout na trhu počítačových her u nás, kde se člověk rozhoduje, jestli si ze stovky nových her koupí dvě tyhle nebo dvě jiné, protože na to prostě nemá. Musíme být trpěliví a umět odpouštět. Služebné starší pářiči si určitě vzpomenou, jak se bavili u proslulých textových her z dob XTěček. A jaká to byla psina. Ovšem ona grafika není to nejdůležitější. Zima Software si na pomoc pozvala několik profesionálů z úplně jiné oblasti. Veš-



keré dialogy jsou velmi kvalitně namluveny dost známými osobnostmi. Po té hromadě hodin strávených s *Poldou* si už ani neumím představit, že by jej mohl mluvit někdo jiný než Luděk Sobota. Starou rašplí Šmejkalovou zase bravurně zvládá Jiří Lábus a Petr Nárožný coby bezdomovec? Bomba! Právě tohle trio a několik dalších se podělilo o zhruba třicetku postav a zasloužilo se o to, že u *Poldy* se rozhodně nebudete nudit.

Tou většinou nejdůležitější složkou je nakonec hratelnost a míra zábavy. A tím *Polda* disponuje rovněž v plné míře. Policista Pankrác, sloužící v jednom zapadákové totiž narazí na pořádně zamotaný případ. V městečku, kde každý každého zná, dojde z ničeho nic k únosu. No považte sami. Koho podezřívát? Bez znalosti jakýchkoli důkazů se náš hrdina pouští do rozsáhlého vyšetřování, při kterém použije celou řadu osvědčených policejních metod, včetně té nej(ne)oblíbenější - pokut. No, za něco se nakupovat musí, ne? A jak mu to půjde? Především musí využít respektu (ehm...). Policisté nejsou z činitelů naší společnosti, se kterými bychom se se vším bez obav svěřovali, přiznejme si to. A tak na ochotu spolupracovat Pankrác narazí jen zřídka. Každý, když ho vidí, dívá se jinam, odmítá diskutovat, aby se do něčeho nezapletl atd. A tak v těchto situacích je nutné pohrozit nějakou tou pokutičkou nebo zabásnutím a hned jde všechno lépe. Podezřelí se střídají, svědkové vypovídají a jak plyne čas, celý případ se dostává do zcela jiného světla, až nakonec skončí pohádkou.



a své logické myšlení snížit na jeho úroveň, což činí zhruba 0,37 LIN (logických jednotek nepolicisty). Pak půjde všechno hladce. Chci říct skoro hladce, musím přiznat, že když jsem stál u nadřazeného majora Ištoka a všemožně se snažil vzít acylpyrin (na omámení fetáků), byl jsem v koncích. Zkoušel jsem úplně všechno a nakonec to bylo jen ve správném načasování akce, to mne dostalo a prý jsem nebyl zdaleka sám.

**Po té hromadě hodin strávených s Poldou si už ani neumím představit, že by jej mohl mluvit někdo jiný než Luděk Sobota.**

No, zkrátka ne že by se jednalo o přímou konkurenci např. Lucasovských *Monkey Islandů*, tak daleko u nás zatím hry nejsou, ale ten rozdíl už není zdaleka tak propastný. *Poldovi* nechybí snad vůbec nic, co by měla mít kvalitní hra. Ba dokonce má něco navíc. Je česká!

Jan Chlebek

**score 7/10**

