

polda 2



Na pultech počítačových obchodů se v těchto dnech rozzářila malovaná krabice s titulem Polda II. Připomeňme si trochu díl první, který shodou okolností vyšel právě před rokem a sklízěl nemalé úspěchy. Policista Pankrác tehdy řešil potíž se zmizelým dvou občanů města, přičemž k řešení problémů používal trochu netradičních metod. Inu, vzal to pěkně od podlahy, jak se říká, a ani tentokrát to nebude mít o moc lehčí. Městečko Marsias, známé díky klonovací továrně DNA Revolution, sužuje jakýsi záškodník, jehož cílem je zničení celého města. Příběh začíná požárem v hotýlku

PRO&PROTI

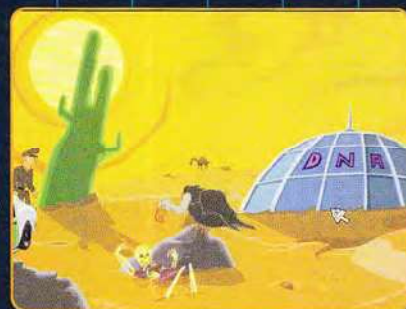
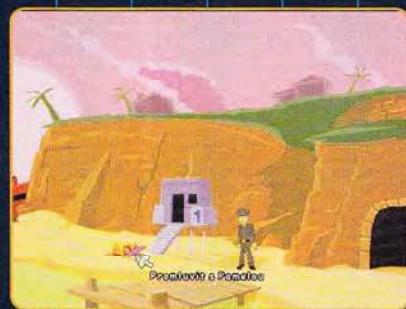
PRO scénář a celkově poctivě odvedená

práce, navíc za malý peníz

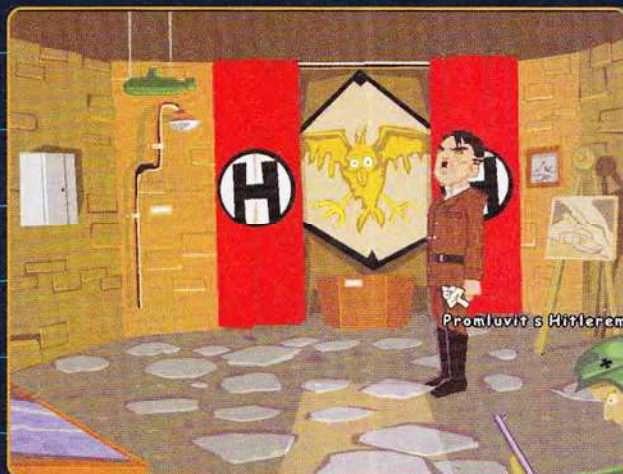
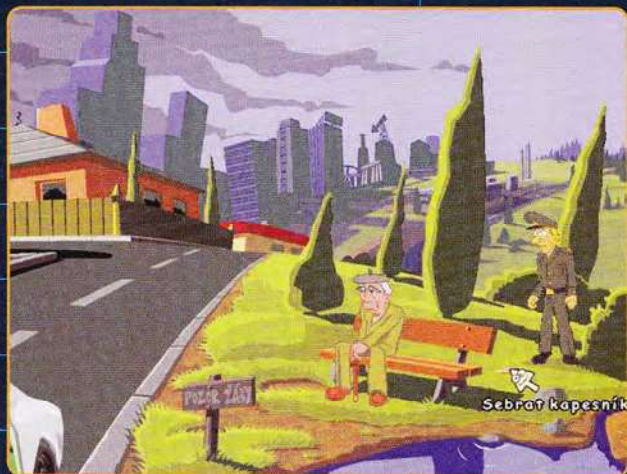
PROTI žádná inovace

Růžová budoucnost, při kterém navíc zmizí favoritka prestižní soutěže klonované krásy Miss Marsias – Claudia Š. Než se Pankrác pustí do práce, musí si nejdřív případ zasloužit, nejlépe chycením nějaké Malé Rybky, řečeno policejní hantýrkou. Povede se a tak začíná dobrodružství plné ztřeštěných nápadů, humorných scének, naklonovaných osobností a hybridů (naklonovaný zmetek). Již zde musím ocenit zejména práci scénáristy, příběh vtáhne hráče do děje, všechny stopy se odkrývají krůček po krůčku, přesně jako v detektivce. Rozuzlení se nese stále ve vtípném duchu, které vám tady z pochopitelných důvodů neprozradím.

Když humorná adventura, řeknou si někteří scénáristé, tak proč neudělat i vtípné používání předmětů. Například strkat psa do zásuvky je přeci zábavné, i když u takových řešení pukají hráči obvykle vzteky (7 dní a 7 nocí). Předchozí ironickou větou jsem se snažil naznačit, že humorná adventura by se měla držet jistých pravidel, i zde byl scénárista poměrně střízlivý. Za chuťovky v podobě „odstran sekera nožičku od brýlí, kterou následně použij jako paklíč k poutům“ bych ho sice odsoudil k trestu smrti, nicméně takovýto případ je spíše výjimkou než pravidlem. O úsměv na vašich tvářích se Polda II snaží bojovat hned na několika frontách. 1) O dabing se znovu postaralo známé trio z prvního dílu, jmenovitě Luděk Sobota, Jiří Lábus a Petr Nárožný. Aby toho nebylo málo, s imitováním známých osobností vypomáhal například Václav Faltus, který mě osobně ale trochu zklamal. 2) Mnoho vtípů vyplývá ze stávajícího kulturně-politického rozložení, uvidíte Miloše Zemana se svým kuffíkem, jak se snaží zachránit státní rozpočet hrou na automatu. Dokonce potkáte Pamelu A., Laru a třeba Esmeraldu, které pomůžete prozít. Všechny tyhle žerty jsou aktuální pouze teď, za rok už by mnoho z nás nemuselo vůbec chápat, o co jde. 3) Dostane se i na vtípy dlouhotrvající, mezi ty vydařenější počítám hlášku „Ježíš byl hipík. Měl dlouhé vlasy, nepracoval...“. Nebo zneškodňování bomby na hradě Klonenburg, tak trochu podle jiných pravidel, by si měl vyzkoušet asi každý zapálený milovník žánru.



Tím se pomaličku propracováváme k samotnému enginu hry. Příkazy známé ze starých Lucasovek vzaly za své, dneska vám na všechno vystačí pouze jeden kurzor, který se v případě, že můžete právě provést nějakou akci, začne různě mihotat a svíjet. Inventář vyvoláte kliknutím na postavíčku Pankráce nebo umístěním kurzoru na horní okraj obrazovky. Velmi záslužný je trik „dvojkliku“, což znamená, že kliknete-li dvakrát na určité místo na obrazovce, Pankrác



Vizáž Pankráce



Porovnejte tváře protagonistů z prvního a druhého dílu Poldy. Těžko najdete, jako v obdobných hádankách, deset shodných znaků. Za takovýto zákrok by se nemusel stydět ani nejlepší plastický chirurg světa.

obrazovky s popisem situace v dolní pozici bych si postěžoval také.

První melodie na policejní stanici mi v leccm připomínala omšelou nevyraznou hudbu z prvního dílu, naštěstí valná většina následujících lokací mě přesvědčila, že i po hudební stránce nemám připomínek. Zvuků bych uvítal přeci jen trochu víc, o dabingu jsem se již zmiňoval.

Když již tak kritizuji, shrnul bych veškeré nedostatky Poldy II. Mluvené slovo během hry často nekoresponduje s titulky, pravopisné chyby se v krabicové verzi, podle příslibu Zima Software, již vyskytovat neměly. Trochu mě mrzí ty doprovodné animace a minimum zvuků. A konečně, Polda II je adventura přesně taková, jak si ji pamatujeme před lety. Žádná inovace, nic takového, přitom spousta meziher se přímo nabízí. Co třeba takhle hra pokeru, cvičná stělnice... tohle všechno mi chybí. Tím se však nenechte odradit, Polda II totiž disponuje, na české poměry, nevidanou vlastností – a to vyvážeností všech herních atributů (příběh, grafika, hudba, dabing...). Tenhle kousek rozhodně nezklame všechny příznivce českých adventur, nad kterými vyniká, možná osloví i trochu náročnější hráče. Svoji délkou první díl

se tam okamžitě „teleportuje“. Tuto možnost přeskočení zdlouhavé animace chůze oceníte zejména při frustrujícím hledání řešení, kdy bezmyšlenkovitě procházíte všechny obrazovky pořád dokola.

Grafika jednotlivých obrazovek mi nejdříve připadala hrozně jednoduchá, abych řekl pravdu, moc nadšený jsem z ní nebyl. Po chvíli hraní se mi z neznámých důvodů začala moc líbit, jednoduché barevné přechody nadýchané lehkou comicsovou křivkou dávají hře zcela jednotlou grafickou tvář. S Drakenem se shodneme, že připomíná zašlé časy výborných adventur od Lucasů. Jednotlivé obrazovky často neohraničují pouze monitor, při přiblížení se ke kraji se scéna, složená z více vrstev, posunuje dál. Od toho vznikl pojem parallaxní scrolling nabízející hráči zajímavý grafický zážitek, kdy se vrstva schovaná za nějakým objektem pomalí-

„Jednotlivé obrazovky často neohraničují pouze monitor, při přiblížení se ke kraji se scéna, složená z více vrstev, posunuje dál“

ku vynořuje. Díky již zmiňovaným jednoduchým grafickým přechodům se podařilo vkusně rozanimovat i valnou část grafiky. Animace bych rozdělil na dvě části, a to přímo herní a doprovodné. Za ty herní, včetně policisty Pankráce, má animátor mé uznání, protože městečko Marsias opravdu žije. U policejní stanice v pozadí na silnici jezdí auta, chodí lidé, iluze se zdá být dokonalá. Bohužel, na těch neherních se mohlo zapracovat trochu víc. Například intro nepostrádá nápad, ani některé dobré prvky; pořad ale na první pohled řeknete, že něco není tak úplně ono. Hůře dopadly jen některé situace s Pankrácem u telefonu, na černé

překonává, při hraní jsem neměl pocit, že bych byl nějak ošizen. Palec nahoru znamená jediné – berte.

ONDŘEJ ZACH

VÝROBCE	Zima Software
DISTRIBUČNÍ	JRC
MINIMUM	P-100, 16 MB RAM
DOPORUČENO	PII-200, 32 MB RAM
3D AKCELERACE	ne
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows 95/98
TYP HRY	adventura
VERDIKT	Dobrá volba pro příznivce žánru.
JINÁ VOLBA	Polda I @ 12.98 – 6,5 z 10 Horké léto I @ 2.98 – 6,0 z 10 Ve stínu havrana @ 6.99 – 6,8 z 10

LEVEL INDEX : 7,9

FunStation

www.funstation.cz

MGC
computer

GRAPHICS BY
ATI
rage 128



Fun Station X3H 450, cena 49 990 Kč včetně DPH
Pentium III 450, 64MB SD-RAM, 17,2 GB HDD, VGA ATI All in Wonder 128, 16 MB AGP, DVD-ROM, modem, Radio, SB 64 3D, MS Windows 98 CZ, hry Argo a Alchemix, DVD Tankový prapor, dálkové ovládání



integrováný TV přijímač, který oproti běžné televizi nabízí okamžitě zachytávání obrazu pomocí jednoho stisku tlačítka ve formátu MPEG 2 teletext...



nová technologie digitálního videa DVD umožní shlédnout celovečerní film ve velmi kvalitní digitální jakosti obrazu...



rádio pro kvalitní poslech Vaší oblíbené stanice při práci i ve chvílích oddechu ...



modem pro spolehlivé připojení k fenoménu dnešní doby, internetu... hlasový záznamník... fax...



zvuková karta s podporou prostorového 3D zvuku Vás uspokojí při sledování filmů, poslechu hudby i u her...



... a to vše můžete ovládat pomocí přiloženého dálkového ovladače.

DATART
MEGASTORE

elvia pro

MGC computer s.r.o., Maternova 539, Praha 4, 148 00, tel.: 44 91 20 85