

polda3

Jaká je dráha soukromého detektiva?

DEMO NA 12.000

Hned v úvodu by mohly zaznít fanfáry, neboť nový díl úspěšné adventure série Polda vstupuje do svého třetího pokračování. Ať počítám, jak počítám, to se zatím žádné české hře nepodařilo. Škoda jen, že ani tentokrát nezůstaly žádné známé postavy z dvojky, kdy Pankrác, ještě coby policista, vyšetřoval případ klonování známých osobností. Ve trojce se ujímá, tentokrát již na dráze soukromého detektiva, případu zmizení závodního kuchaře. Vše se samozřejmě pořádně zkomplikuje, když se do akce zamotají teroristé, CIA

a známý hokejista Jégr (to není překlep). Víc už prozrazovat nebudu, mějte však stále na paměti, že řešíte komplot nadnárodního významu.

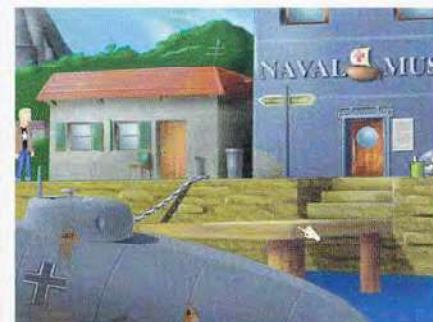
Hodnotit animovaný úvod a vůbec všechny filmové sekvence štemplem „zdařilé“ by byl tak trochu podraz na vás, čtenáře. Řečeno na rovinu, působí dojmem prvotřídně odfláknuté amatérské fušeřiny, což bych zrovna od Zimáků nečekal. Náštestí to samé nemusím říci o herních obrazovkách, ty se mi z valné většiny líbí. Nevím přesně, jakým stylem je grafik vyráběl, ale vypadá to na renderované objekty, na které se použil komiksový plug-in. Takto připravené scény někdo retušoval a dokreslil. Vznikají tak zajímavé, byť statické, momentky s osvětlením – vyniká hra světla a stínu. Přitom svěbytný grafický styl nezavání žádnou tímhovou vyplaností a prokreslováním.

Další šok, a vůbec ne příjemný, na mě čekal, když se dal Pankrác do pohybu. Postava vypadá, jako by se snažila rozchodit lehkou obrnu, nemluvě o podivném zakroucení páteře. Jde o zvyk, ale třeba u druhého dílu se Pankrác pohybuje normálně, takže si těžko vysvětluji tenhle krok zpět. Také nechápu, proč se použilo tak málo animací. Třeba důchodci mlátící do chuligána v parku mi silně připomínají doby, kdy mistrovství českých animátorů bylo ještě v plenkách. Jasně, vypadá to směšně, jenže v neprospěch pro animátora. Nebo když Pankrác střílí z flusbroku, vůbec se neobtěžuje natočit ve směru střelby, prostě jen vezme pistoli a nepřítomně střílí kamsi. A konečně v mezihře, kde hraji strip Prší, se krasavice odhalu-



je pouhým odstraněním části šatů. Žádná animace. Prostě jen obyčejné „cvak“ a místo ženské v sukni máte před sebou ženskou v kalhotkách a podprsence. Takže stejně jako se mě hra – coby recenzenta – ptala, zda-li vidím ten zapalovač o velikosti jednoho pixelu, táži se i já autorů, jestli by nešlo propříště přidat na animacích? Je to škoda, protože grafické ztvárnění postavček mi sedí, jenom to chtělo dát si asi dvakrát víc práce s jejich rozhybáním. Nemůžu si pomoci, ale Poldu III v tomto ohledu někdo velmi úspěšchal, jenom aby šel do distribuce.

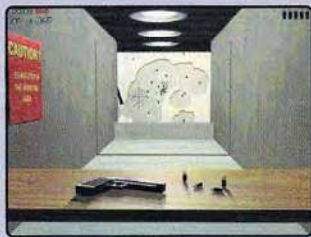
Neřekl bych, že se za ta léta ze mě stal suchar, ale vtipy, jimiž mě Pankrác obdařoval, mi připadaly vcelku slaboduché. Humor založený na tom, jaký že je ten pan bývalý polda idiot, a s tím spojené slovní hříčky, které následují po nějaké blbosti, co Pankrác plácne, mě už příliš neberou. Tímto nešvarem „nedostatku vtipné kaše“ trpí zejména úvod. Ovšem ne vše končí suchařinou, některé hlášky jsou celkem trefné. Třeba v přijímacích testech do CIA... a vůbec celá tahle pasáž patří mezi poměrně zdařilé. Příklad. Mořeplavec podnikl celkem tři plavby, přičemž na jedné z nich zemřel. Otázka zní, na které. Pokud by vám snad připadal test >>



VÝROBCE	Zima Software
DISTRIBUTOR	Bohemia Interactive
MINIMUM	P 200, 32 MB RAM
DOPORUČENO	Celeron 466, 64 MB RAM
3D AKCELERACE	ne
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows
TYP HRY	adventure
VERDIKT	Třetí díl české adventury s detektivem-bíbečkem v hlavní roli.
JINÁ VOLBA	Mrazík 1.01: 8,2 z 10 Polda 2 12.99: 7 z 10 Horké léto 2 12.98: 7 z 10
LEVEL INDEX	6,8



Mezihry



Střelnice: Každý agent CIA prokazuje své střelecké schopnosti. V časovém limitu musíte nastřílet požadovaný počet bodů, jinak máte smůlu. Střelíte se do terčů, mimozemských vetřelců, gangsterů a zlodějíčků.



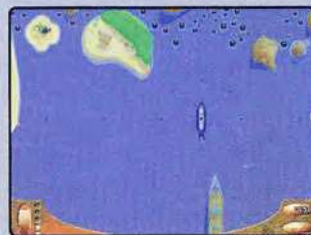
Čára: V této mezihře hraje Pankrác s jedním mladistvým hru Čára. Soupeří se střídají a každý se snaží hodit svoji minci co nejbližší k terčiku na zemi. Při hodu určujete směr, sílu a výšku.



Prší: Hrajete klasickou karetní hru, ovšem se zajímavou cenou pro pánské publikum. Sličná soupeřka totiž po každé prohrané partii svléká část svého oděvu.



Puzzle: Pomocí myši skládáte rozstříhaný obrázek.



Ponorka: Pomocí šipek ovládáte ponorku, s níž se vyhýbáte minám, ostrovům a kamenům. Aby to však nebylo tak jednoduché, dotírají na vás nepřátelské kocábky a vojenské lodě. Čili se nějaké to torpédo hodí. Po několika sebraných bonusech se z válečné ponorky z druhé světové války stane super silná zbraň.

>> příliš obtížný, dostanete jiný, lehčí, po jehož absolvování můžete nastoupit u dopravčků. Dále tu máme obrázek s létajícím talířem a pod tím nápis „chtěl bych uvěřit“, což je samozřejmě parafráze na Akta X. Nechybí ani úchylný mimozemšťan a lehce sadistický výslech, jak správně poznamenal jeden z postarších agentů. Nápad nepo-

strádá ani kasino v jedné části hry, jehož interiér tvoří obrazy s motivy backgroundů z předchozího dílu. Tak nebo tak poznáte, na kterých místech někdo potil krev, aby vyplodil bezzubý rádoby vtip, a kde vznikla humorná situace spontánně.

Dát přes hubu mimozemšťanovi, vyhodit do vzduchu teroristické doupě, obrat žen-



PRO&PROTI

PRO Mezihry, dabing, pěkná grafika.

PROTI Málo animací, průměrná hudba, občas nuda.

skou o šaty – na všechno tohle stačí jeden jediný kurzor všeměl v podobě ruky. Když sebou začne ruka škubat, signalizuje to možnost nějaké akce. Inventář se začne formovat buď po kliknutí na Pankráce, nebo když se zajede kurzorem do horní pozice obrazovky. Rychlý přesun dvojitým kliknutím dnes již pomalu beru jako standard, nebýt tohoto zlepšováku, asi bych zešílel. S hledáním předmětů mi Polda III občas připravil ožehavé chvíle, třeba řetězky v umyvadle, co se nehlasí, či cihla na WC. S logikou si většinou vystačíte, nicméně v některých případech dostává drsné sbohem. Lepení brouků na lepicí pásku bych ještě vydejal, ale uložení zelektrizovaného kraba do přístroje místo baterky mi připadá nebyvale kruté. Naopak jiné situace nabízejí poměrně vkusné a nápadité řešení. Nejvíce mě asi zaujal hangár s technikem, jenž si pohrává se složenou papírovou vlašťovkou. Na Pankráčovi je, aby technikovi vlašťovku zabavil, a nepřímou ho tím donutil nudou usnout. Za pomoci větráků, okna a horkého vzduchu musí Pankrác nahnat vlašťovku na stojan s plamínkem.

Příběh je koncipován tak, že Pankrác v jednotlivých úrovních navštěvuje různé kouty světa. Některé patří mezi skvěle hratelné, jiné se příliš nepovedly, avšak každá se nese v duchu svého grafického vzezření. Příběh a celé vyšetřování doplňuje několik mezihry, o kterých se podrobně rozepisují v příslušné tabulce. Pravdou je, že bez nich bych šel s hodnocením ještě o něco dolů, protože ani scénář není nijak zázračný. Po zvukové stránce si nestěžuji, po hudební ano. Ten tučet melodii mi ze tří čtvrtin neříká vůbec nic, do prostředí se nijak valně nehodí. Při brouzdání na internetu si můžu od amatérských hudebníků stáhnout mnohem lepší, takže pro příště. Dabing protentokrát zajišťuje ještě více profesionálů (Luděk Sobota, Sabina Laurinová a mnoho dalších), kteří odvádějí opravdu kvalitní práci. Tady Polda III neopanechal nic náhodě, protože namluvení je vážně minimálně nadprůměrné.

Polda III rozhodně vykročil správným směrem, byť se na něm podepsala jistá úspěchanost a nedotaženost. Bohužel pro Poldu jsem ale viděl v akci Mrazíka, proto musím poněkud šetřit body. ☺

Ondra Zach

(grafiku máme)

⋮

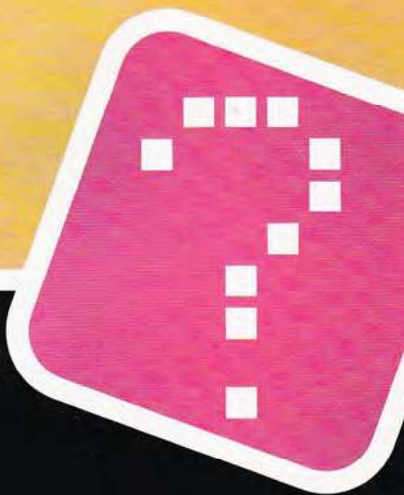
teď hledáme

programátory

⋮

C++

pro práci na nových
herních projektech



■ Jedinečná zkušenost pro zkušené programátory C++, 8bitová praxe je výhodou.

■ job@cinemax.cz, www.cinemax.cz
(02) 5732 7239

CINEMAX