



Project Polda re-opened. Camel included.

# polda IV

Konec, uzavřeno. Třetí díl, jenž z mého povědomí zmizel rychleji než výkrik pohlcený tmou, se málem stal derniérou série, což by byl skon vpravdě nedůstojný. Avšak prozřetelnost, žádostí hráčů či pouhý kalkul z vypočítavosti nad známým jménem zasáhl ve správný čas na správném místě, a tak se v laboratořích Zima Software začalo pracovat na dalším pokračování. V souvislosti s tím bych rád upozornil i na preview doplněné rozhovorem s hlavním grafikem, které jsme publikovali v prosincovém Levelu. Pokud si ho znova přečtete, ujistíte vás, že žádná z informací ani v náznaku nepřehání. Navíc obsahuje zajímavosti, které se do recenze už nevešly. Polda IV totiž naznamenal významný posun vpřed vstříc světové konkurenční, a to nejen v oblasti multimediálního zpracování, ale možná že by se hodilo napsat, že především na úrovni příběhu, který jednoduše vyspěl.

Nepřítel nikdy nespí, správný policista také ne, natož pak Pankráč - o něm to platí



dvojnásob. Děj uvádí pohodová scénka v hotelu na Havaji, kde si Pankráč užívá zasloužené dovolené se sličnou agentkou Mucovou. S tou se seznámil v minulém dílu a i díky ní zachránil amerického prezidenta. Nicméně zvonící telefon nám představí dalšího starého známého, ruského vědce profesora Santusova, jenž opět šlape bláto pořádného maléru. Hra nás takříkajíc vyklopí na náměstí v Paříži s informací, že profesor se skrývá na půdě divadla. To je přes prázdniny zavřené a tím se spouští první kolotoč dialogů, intrik, naschválů... Pankrácoví se nakonec přece jenom podaří setkat se s profesorem, který mu představí dva kolosalní objevy – nejprve teoretycký objev k výuce pouze ruského jazyka a posléze, již v reálu, stroj času. Rusové chtějí samozřejmě ovládnout svět právě prostřednictvím přístroje k potlačení všech ostatních jazyků, a tak Santusov žádá Pankráče, aby se vydal lehce do budoucnosti a zjistil, jestli se splníly ty nejhorší prognózy. Rovnou předesílám – splnily. Paříž se zatraceně změnila – hodně do ruda – a s ní i některé lidé, jejichž duše propadly komunismu a na povrch vyplovují ty nejhorší lidské vlastnosti, jako donášení, prásání či předstírané kamarádství. Pankráč tedy zjistil, co potřeboval, jenže při snaze navrátit se zpět do své doby přišel na nemilou skutečnost – ovládací zařízení nefunguje. Musí najít profesora, což v systému všemožných represí zase tak snadné nebude.

Nevím, jestli je to v tomhle letmém nastínění zřejmé, ale příběh hodně vyspěl. Tepre při hře jsem si uvědomil význam slova „dramatičtější“, kterým komentovali čtvrtý díl sami autoři při mé návštěvě v Zima Software. Každopádně se nemusíte obávat, že by příběh „přitroublého týpka v uniformě“ přerostl ve

vážně pojaté dílo, konfrontující poučení z minulosti s nebezpečím budoucnosti. To ne **①**. Ale uvedme si příklad – na zemi před divadlem se povaluje kus drátu, načež ho Pankráč sebere a komentuje to slovy: „Drát. Někomu asi vypadl z kola.“ Jistě už si dovezete představit starého Pankráce, jak vymýšlí prostoduché hlášky o drátech v oku či různé obdoby tohoto případu. Narážky a vtipy zvedly svoji úroveň (ve většině případů). Víte například, proč člověk v roce 2011, kdy svět ovládají Rusové, nepotřebuje právníka? Protože socialistický člověk nemá co tajit a obhájí se sám. Dokonce jsem odhalil narážku, když si Pankráč objednává jídlo u stánku, ale „nemá hlad, jen chuť na něco dobrého“, což je text jedné reklamy. Možná tam je

## NFO

**VÝROBCE** Zima Software

**DISTRIBUTOR** AT Computers

**MINIMUM** P-200, 64 MB RAM,

**DOPoručeno** P-2-350, 64 MB RAM

**3D AKCELERACE** ne

**MULTIPLAYER** ne

**WEB** [www.zima-software.cz](http://www.zima-software.cz)

**LOKALIZACE** kompletní **④**

**TYP HRY** Adventure

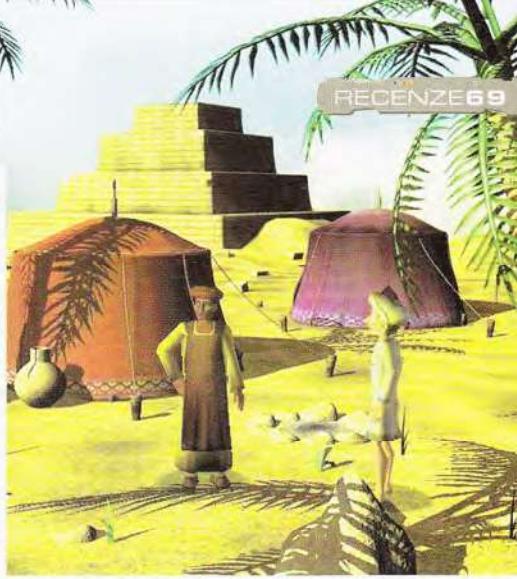
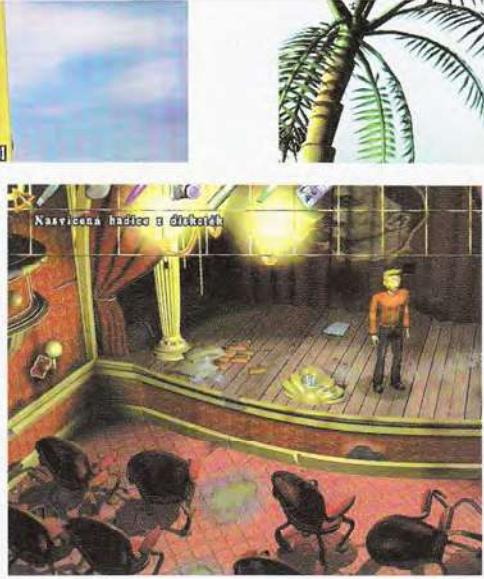
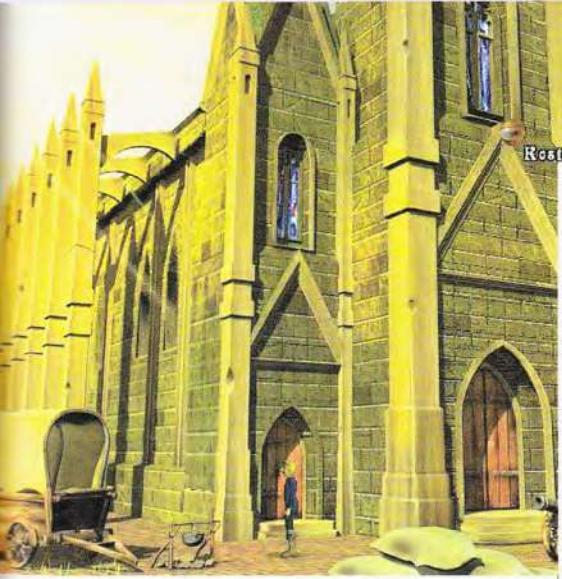
**VERDIKT** Opravdu kvalitní adventura, která je jednoznačně nejlepším kouskem celé „poldovské“ série.

**JINÁ VOLBA** Mrazík **④** 1.01: 8,2 z 10

Polda 3 **④** 2.01: 6,8 z 10

Curse of Monkey Island **④** 12.97: 9 z 10

**INDEX** 8,4



✓ těchto narážek víc, nevím, ovšem v porovnání s předchozími díly se mi líbí, že ze hry vypadly různé známé osobnosti, po nichž třeba za rok ani pes neštěkne. Hlavně člověk neznalý české kulturní a politické scény by se rozhodně nechytal.

Dialogy konečně nejsou pouhým plácáním a nutným šumem, protože informace v nich obsažené vám často odhalí cestu k úspěchu. Nečtěte je a brzy zákysnete. Také se vyplácí věnovat trochu pozornosti krátkým komentářům při manipulaci s předměty, neboť i ony obsahují důležité informace. Tím se dostávám k obtížnosti, která razí cestu středu, což mně osobně vyhovuje nejvíce. Začínáte v současném Paříži, kde dostávají prostor především dialogy a první lehké manipulace s předměty. Inventář v podobě Pankrácovy kapsy opět nalézáme při umístění kurzoru do vrchní části obrazovky. Ovládání zabezpečuje myš, dokonce stačí i jediné tlačítko, protože kurzor se vždy chytře změní, je-li k dispozici nějaká akce. Obtížnosti a příjemnému pocitu ze hry prospělo, že umístíme-li správně vybraný předmět nad správně vybranou cílovou oblast, objeví se točící se ozubená kolečka. Když

#### PROS/PROTI

- PRO** Zajímavý děj, vynálezavé řešení hádanek, zpracované animace postav a celkově profesionální dojem.
- PROTI** Na animacích pozadí, přesněji na počtu, se dalo ještě přitlačit.

už tedy přijde na řadu nepopulární strategická technika „všechno na všechno“, během chvíliky máte dokonalý přehled. K malým předmětům – zde se autoři poučili, protože i titerné objekty se hlásí v době hledatelném rádiusu, čili neoblibený „pixel hunting“ také neprošel. To ale neznamená, že hráci zdánlivě pokoříte během večera – věnujete-li hře tak tři hodiny každý

logie Motion Capture pro rozpohybování všech postav. Stačí si všimnout Pankráce, který regulérně dýchá – a teď se podívejme na slečnu za hotelovým barem a její prsa... Skutečný skvost, alespoň pokud jde o animaci, si užijeme o kapitolu dříve, ještě v komunistickém Paříži, kdy při jedné akci opouští park jakýsi stařík. Vysoký věk, ochablé a zkrácené svalstvo vyko-

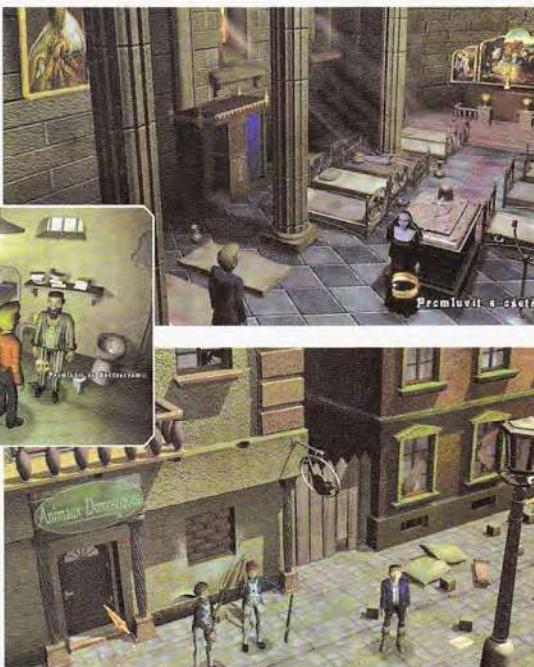
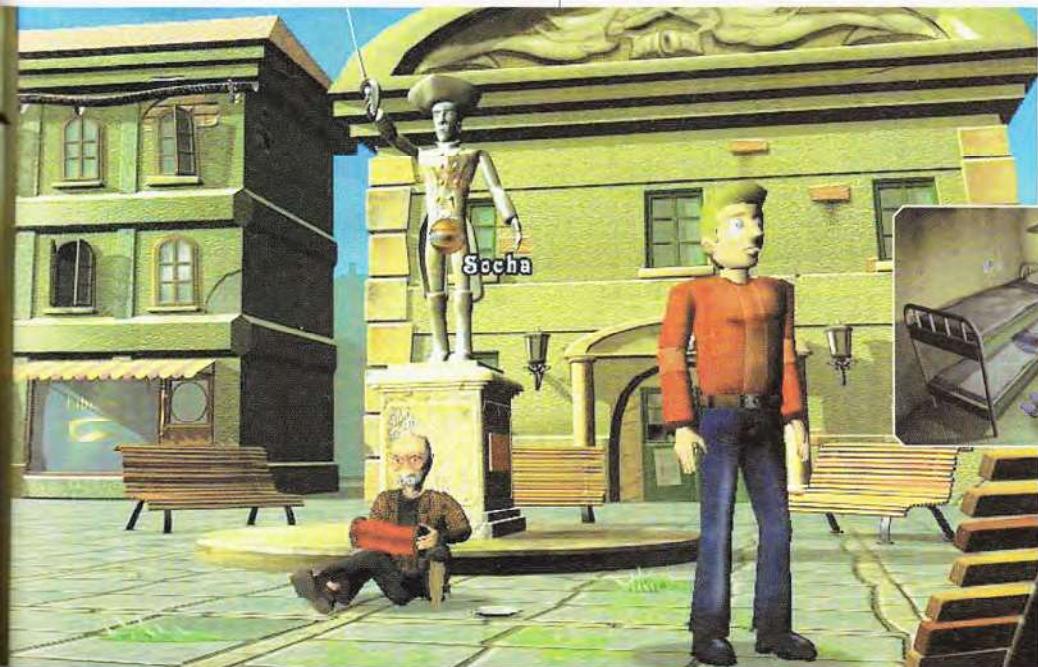
## ✓ K DNEŠNÍMU DATU POLODA IV BEZ VÁZNĚJŠÍCH PROBLÉMŮ PŘEKONAL ROK STARÉHO MRAZÍKA A LZE SE JEN TĚSIT, JAK NA VÝZVU OBPOVÍDCEKÁVANÝ POSEL SMRTI.

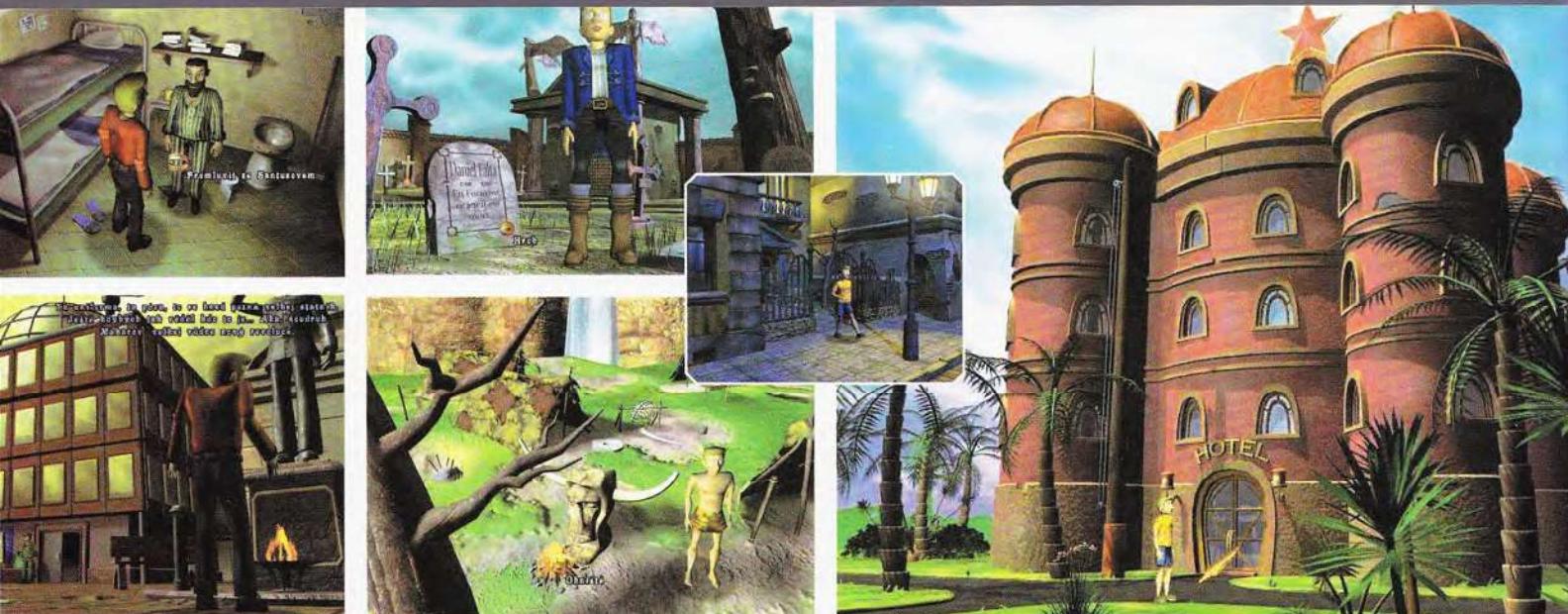
den, máte přibližně na týden (a možná kousek) o zábavu postaráno. Ale trochu o tom pochybuji, mě čtvrtý díl vtáhl do děje, aniž bych tušil jak, a jen velice obtížně se mi vstávalo od počítací. Známe to všichni, zejména pak veteráni, co hrávali Monkey Islandy a Hero Questy dlouho, dlouho do rána...

Zmínka o Monkey Islandu, respektive o čtvrtém dílu téhle kultovní série, padla i při rozhovoru s Danem Faltou, který nepopíral, že právě touhle hrou se – po grafické stránce – nechali grafici inspirovat. Naštěstí pouze grafikou, protože třeba ovládání přes klávesnice bych odpouštěl dlouho. V rámci aktu komunistické Paříže ještě zavítáme na Havaj, kde Pankrác potřebuje nutně sehnat důležitý podpis od svého nového šéfa. Po grafické stránce se mění i atmosféra a například vstupní halu v hotelu si vychutnáme hned v několika pohledech. V důsledku zde vyniká i přednost technolo-

nalo své a diváku se naskytne pohled na naprostě věrohodnou, přesto legrační chůzi.

S Pankrácem ještě zavítáme do pravého, kde naučíme domorodce rozdělávat oheň a utkáme se se slovutným šamanem. V téhle pasáži, ačkoli se dopravdy odehrává jen na třech obrazovkách, vrcholí šílenství s haldou předmětů. Nevím, možná to nebyl záměr, ale vyhovuje mi, že člověk proplouvá nenuceně spojenými kapitolami, přičemž některé kladou důraz na dialogy, v jiných se zase hodně používají předměty... zdá se mi to vyvážené. Škoda jen, že na kvalitě pravého pozadí grafici trochu nesmyslně ustřílí směrem dolů. Vše ale vynahrazuje další období, a to revoluční Paříž. Přivítá nás nádherné náměstí, jemuž dominuje krvavá gilotina, a na pozadí se teprve buduje divadlo. Nezbytný hřbitov zase okupuje malomocný s leprou, jehož eliminace je nutná, a náhrobky okolo nesou jména grafiků. Na





revoluční Paříži odvedli grafici asi nejvíce práce, protože zmíněné náměstí, ulička a zásobárna surovin berou dech. O ten ale můžete skutečně přijít při pohledu na největší grafické klenoty, a to kostel a interiér kostela. Do další kapitol nás dopraví loď a přistáнемe rovnou v Egyptě. Zde Pankrác shání cennou relikvii pro zámožného obchodníka z Paříže a jako obvykle předvádí zmatky. Nakonec se znovu vrátíme do revoluční Paříže oděně v rousé noči a... Uvidíte.

Každopádně co se týče Pankráce, jeho charakter zůstává beze změny. Na jednu stranu odmítá střílet po supovi a házet kamenem po psovi, na stranu druhou kradne, škodí a vůbec se chová jako nevycválaný lotr. Účel světi prostředky! Potřebuji fotoaparát? Bez problémů, díky systému represí ho podvodně zabavím turistovi. A co takhle jet na Havaj místo kolegy? Pohoda, má alergii a na to chytře upozorníme šéfa – nejlépe názornou ukázkou. A podpis na důležitý dokument? Stačí lusknot prsty a větrit se do přízni politicky angažovaného papaláše. V revoluční Paříži zase hraje na obě

strany aneb podle hesla: Všim, čím jsem byl, byl jsem rád **①**. Ještě bych se naposledy vrátil k animacím, tentokrát k těm doprovodným - po této stránce vede komunistická Paříž v budoucnosti. Lampa u obchodu jiskří, na náměstí plane oheň, po ulici projíždí policejní auto a mraky krásně plují po obloze. Trochu mě mrzí, že efekt s nebem nebyl použit i v dalších kapitolách, kde nebe zůstává statické. Také koňské spřežení vykazuje „kamenný efekt“.

O mnoho si polepšilo i ozvučení, které říká: Berte mě na vědomí, konečně jsem tu. Prakticky každá zvukově význačnější akce zní jinak a i ten šum na pozadí beru. Kvalitu korunují zvuky Pankrácovy podrážky, vydávající různé zvuky při došlápnutí v závislosti na prostředí. Bystrý čtenář si určitě říká, kampak se poděly slavné mezikry? Nebojte se, ani o ně vás nikdo neochudil, pakliže se chcete spolehat výhradně na šedou kůru mozkovou. Jakoukoli akční záležitost byste v Poldovi IV hledali marně. Zprvu si užijeme klasického puzzle s posouváním jednotlivých dílů obrázku do

správného tvaru. Pravěk nám přichystal nemilé překvapení v podobě neznámého kmenového jazyka a nakonec, stále v této epoše, podstoupíme finální duel myslí s šamanem. Tahle logická vložka se mi zamlouvá nejvíce ze všech.

Místo určené pro recenzi se mi pomalu krátki, proto už jen ve zkratkách. Mezi zajímavosti bych zařadil, že v každé kapitole Pankrác mění oděv, aby takříkajíc splynul s davem. Určitě i speciální animace (až na výjimky) pro každou akci si žádají kus obdivu. Hlas Pankrácovi propůjčil opět Luděk Sobotka, který se vystříhal trapně žvatlání, zbylé postavy si mezi sebou rozebrali další profesionální herci a odvedli poctivou práci.

Co dodat? V prosincovém interview Dan Falta konstatoval, že nejméně rok se již nedělá rozdíl mezi českými a zahraničními hrami. Měl pravdu. K dnešnímu datu Polda IV bez vážnějších problémů překonal rok starého Mrazíka a já už se těším, jak na výzvu odpoví očekávaný Posel Smrti. Věta závěrem: Pakliže se nesemele skutečná adventure smršt, což zní nepravděpodobně, mohl by Polda IV zamíchat s pořádněm nejlepších adventure her pro tento rok.

© ONDŘEJ ZACH

## Polda v průběhu věků - lekce z historie

CD s Poldou IV obsahuje návíc i hráteľné demoverze dvou předchozích dílů, což mi samozřejmě nedálo a pustil jsem se do instalace. Aby byla prohlídka kompletní, vyštrachal jsem z pod postele i ohromnou krabici s prvním dílem. A začaly se dít věci. Polda I skližel ve své době vcelku příznivá hodnocení, v čemž mu možná hodně pomohl i profesionální dabing. Skutečně, svezl se v tzv. první vlně, kdy Horké léto přišlo se Zdeňkem Izarem a Polda zdárně sekundoval (ne-li trumfoval) ještě zvučnějšími jmény. Grafika vypadá z dnešního pohledu jako primitivní jeskynní malby, ale psala se jiná doba a Pan-

krác měl čím okouzlit. Zima Software se rozhodl pokračovat v nastoleném trendu o detektivovi-biběckovi v hlavní roli, vyměnit tým a ohlásil díl druhý. Ten se rozhodl jít rovinou parodie na známé osobnosti. Pankrác tenkrát pátral po záskodníkovi, který se všeomžným způsoby pokoušel zničit klonováním proslulé městečko Marsias. Styl grafického zpracování připomíná staré Lucas Games, tj. jednoduché, ale stylové prostředí a postavy. Při dnešních standardech se samozřejmě jeví až moc „jednoduše“. I tentokrát se slavilo, lenže pak přišel díl třetí, ne úplně špatný, ale přiznejme si –

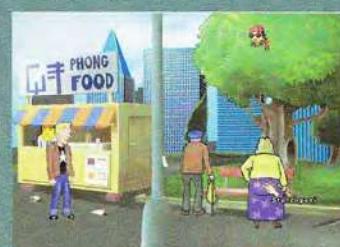
autorům došel dech. Už tehdy se mi animace Pankráce nelíbily! A dnes? Obra, mozková dysfunkce,... těžko hledat diagnózu, nicméně grafika některých míst mi příde fajn i po roce. Co naplat, mluvilo se o konci série, ale vše dopadlo jinak a pro hráče tím nejlepším možným způsobem. V porovnání s předchozími díly zůstal na chlup stejný a léty prověřený systém ovládání a chlapci zobrazeni přitlačili na nejčastějších připominkách - tj. grafice, ozvučení a překvapivé i na scénáři. A podařilo se. Pro mě osobně je Polda IV tím nejlepším příspěvkem do jinak trochu rozporuplné série.



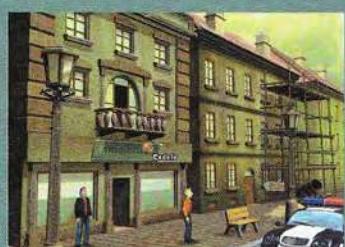
Polda



Polda II



Polda III



Polda IV