



Polda 4

**Na Pankráci, tam na tom vršíčku, stojí pěkný stromořadí...
ale není Pankrác jako Pankrác!**



JAK TO VLASTNĚ
ZAČALO

Pankrác: Tomu říkám štěsti, za

Mucová: Viš, co se říká, štěstí

Pankrác: To může být výhružka? Šak-

Mucová: Ale kdepak, spíš nabídka.

Mucová: Jistě. Můžeš zjistit, že tohle pokladko je úplně nesmyslné. Ale až potom, co se asprchuješ. To vydře je strašné.

Pankrác: (celou dobu žátrá prožetomy, které mu spadly za skříň) To je ženská. To je věc, mán sičnu, úspěch i peníze, nic ní neschází. Sákra, já tam snad nedo-

6000000000

Úvodem recenze se vám mu-
sím přiznat k jedné nechut-
ně hanebné včeli. Ačkoliv
jsem se opravdu snažil a dlouze přemá-
hal, nepodařilo se mi ani jeden z minu-
lých dílů *Poldy* dotáhnout do zdárného
konce. Nebylo to však z důvodu vysoké
obtížnosti (v době, kdy mnohde vychá-
zejí návody dříve nežli recenze, to
opravdu není problém) či nestability,
ale pouze díky silně nevábnému zpracování.
To bylo pro české adventury první
generace natolik typické, že se mnohdy
stávaly terčem rozličných posměšků.
Ale všichni dobře víme, že ryze technic-
ké zpracování zatím žádnou adventuru
do nebe nevyneslo a klíčem k úspěchu
je vždy zajímavý příběh.

S rozpaky jsem tedy před několika měsíci přijal pozvání do útulných kanceláří pražského vývojářského studia

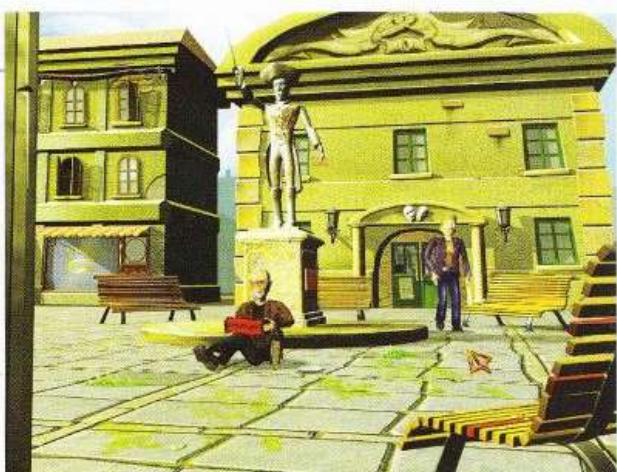


Zima Software, abych vy-
potil preview na *Poldu 4*.
K velkému překvapení jsem
však na místě zjistil, že tahle hra
nemá s těmi předchozími zhola nic spo-
lečného a vypadá až nebezpečně dobře
a zábavně.

Sychravý vítr strhal ze stromů žlutlé listí, voda v rybnících zamrzla, hřebeny hor pokryl sníh a čekání na čtvrtého *Poldu* se nachýlilo ke svému konci. Díky nabytým zkušenostem a jačkožto jediný adventurista v redakci jsem snadno získal kopii určenou k recenzi. No dobré, *Medal of Honor* také není špatná hra, ale zkuste porazit Tomáka v pěstním souboji v temnotě našebo doumáte.

Čtvrté pokračování volně navazuje na události minulého dílu, což znamená, že se opět setkáváme s hlavními hrdinou, policistou Pankrácem. Na jeho povaze se nic nezměnilo a stále se

Další známou tváří je ruský vědec profesor Šantusov, proslulý především svým věčně prázdným žaludkem.



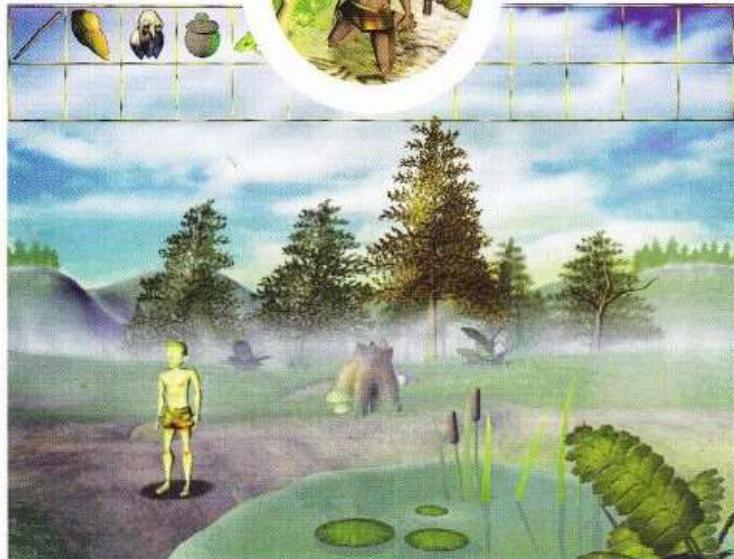
**(1) Náměstíčko v Paříži je charakteristické
dostí nevýším žebrákem. Však on ho ten
smich přejde, až ho
oberu o celozivotní
úspory.**



v něm skrývá onen typicky český hlopý Honza, kterému na průkaznosti přidává hlas Luďka Soboty. Další známou tváří je ruský vědec profesor Santusov, proslulý především svým včeně prázdným žaludkem. Vyznačuje se tou podivinskou vlastností, že v případě největšího hladu přepadají jeho mozek geniální myšlenky. Jedním z těchto vynálezů je

Obává se však, že jeho nejnovější vynález zneužila nenechává KGB, a tudíž poprosí Pankráce, aby se mrknul do blízké budoucnosti a dal mu vědět, jak to tam vypadá.

Situace ale není zdaleka tak růžová, což zjišťujete hned po vašem příletu do Francie. Vaším prvním úkolem je totiž nalezení profesora Santusova.



Vzhledem k tomu, že o něm nikdo ve městě neslyšel, máte vystarano na dobrou hodinku zábavy. Nejprve se tedy seznámit s prostředím a poznáte místní obyvatelstvo. Kromě dosti nevrhlého žebráka ho tvoří třeba intelektu-

je - pozn. red.), a vyšle vás v ústrey budoucnosti.

Ta je však vzhledem k tomu, že se Rusové opravdu zmocnili profesorových vynálezů, drasticky pozměněna. Paříž ponořená do rudého oblaku je

Změna je opravdu perfektně zdařilá a dodává hře úplně jinou dimenzi zábavnosti.

Co je však horší, že přístroj, s jejímž pomocí se měl Pankrác dostat zpět, je porouchaný, a tak mu nezbývá než se vydat na strašiplnovu cestu za hledáním profesora. Vítr událostí ho zavede nejenom do komunistické Paříže, ale třeba také na Havaj, do pravěku, období Francouzské revoluce a Egypta osmnáctého století. V každém z těchto epoch ho čeká nějaký velký úkol, po jehož splnění se posune dál. Sledovat přitom, jak se mění vzezení samotného Pankráce, je dosti zábavné samo o sobě. Navíc v různých dobách potkává i tytéž charaktere nebo třeba jenom jejich vzdálené přibuzné.

Polda 4 je ve všech směrech klasická adventura ze staré školy. Ať už co se dialogů týče či charakteristického používání všeho na všechno. Obtížnost je střízena standardním směrem, takže se vám nestává, že byste beznadějně zatuhávali. Z rozhovorů se vždy dozvítet, kudy se asi přibližně vydat a co splnit. Úkoly jsou většinou logického rázu, a tak nedochází k situacím „použij lopatu na dveře a získáš sírky k zapálení okna“. Navíc hra obsahuje několik logických sekvencí, které mi sice přišly trošku frustrující, ale jedná se o zajímavé zpestření. Kupříkladu než se dostanete k profesorovi Santusovi, musíte divadelnímu truhláři pomoci složit kulisy. Jedná se přitom o klasickou skládačku, kdy je třeba dát dohromady obrázek křížníku. Dobrou zprávou je, že se dají tyto sekvence za pomoci menšího triku překonat. Takže v přípa-

PANKRÁC - OKRAZ DAŽ ŽEBRÁKŮ

První osobou, kterou Pankrác po příjezdu do Paříže poznává, je dosti nevrlý žebrák. Zahňává si mísíčko pod sochu francouzského vlastence a bedlivě střeží svou misku s drobáky. Dokonce tak pečlivě, že se mu dokonce mnozí obyvatelé boří házet minci, aby snad nežískal pocit, že se ho snaží okrást. Nejeden zvědavec od něho totiž odešel s modřinami po celém těle, způsobenými jeho dřevěnou holí.

Základem každé poctivé adventury je smysl pro čerňátkství, a tak by vás nemělo překvapovat, že středem Pankráceva zájmu jsou právě žebrákovy peníze aneb k čertu s etikou. Jakžto moudrý vyšetřovatel si tedy skočí na místní stavbu, kde ukofistí šroubovák. Po menší potyčce získá od vrátného v divadle pásku, kterou ho amota. Taktéž upravený verčajk si nechá v přístroji na stavbě zmagnetizovat a s její pomocí si přitáhne žebrákovy mince. Co naděláme, taková je policie. Furt je to lepší, než kdyby žebráka „omylem“ zastřelil a posléze okradl. Jak se tomu stává v jiných hrách.

Před knihkupectvím se objevuje rebelsky vyhližející překupník zakázaných knih, který to však dělá čistě z přesvědčení.

álsky střížený prodavač baget či typicky český dělník „hodně mluvím, ale přitom se flákám“. Za pomocí klasických adventurodiních triků se ale i tak k dobré ukrytému (před špiony KGB) profesorovi nakonec dostanete. Krátce vám povypráví o svých nejčerstvějších vynálezech, z čehož samozřejmě prostý polda nic nepochopí (Dreb tě zabi-

snad ještě děsivější nežli postapokalypticky falloutovská atmosféra. Intelektuální prodavač baget díky změně režimu upravil sortiment výrobků, takže nyní místo nich prodává pirohy. Před obyčejně klidným knihkupectvím se objevuje rebelsky vyhližející překupník zakázaných knih, který to však dělá čistě z přesvědčení, a podobně.

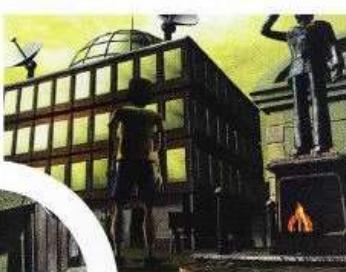
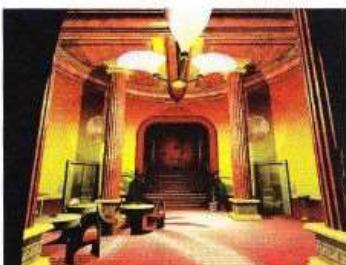


(2) Havaj je pohodovým místem v každé době. Ženy v bikinách nenechají klidného ani jinak mimozáhnivého poldu.



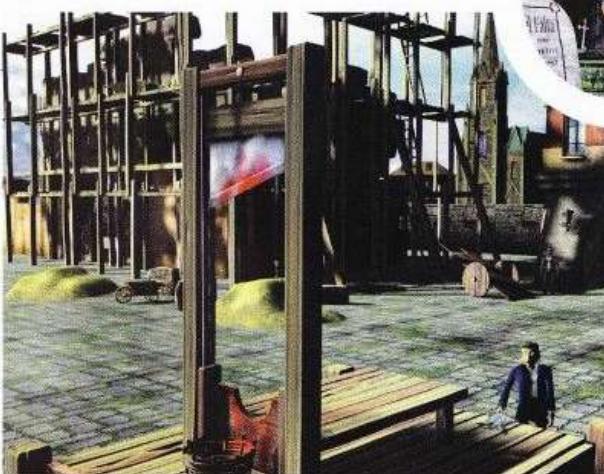
kterém se snímají pohyby skutečných lidí. Pozadí jsou naopak předrenderovaná a víceméně statická. Dokonale sterilnímu vzezení zabraňují občasné události, které se na pozadí odehrávají (projíždějící auta a podobně). Výsledný dojem tohoto zkombinování 2D a 3D grafiky je navíc díky použití antialiasingu, stínování a světelných efektů až nečekaně dobrý. Obzvláště povedené jsou epochy starověkého Egypta a Francouzské revoluce, které jsou plné rozmanitých detailů. Autoři si zachovali i smysl pro černý humor, takže na mnoha místech narážíte na různé vtípky. Kupříkladu na malebném francouzském hřbitově objevíte náhrobní kámen patřící Danu Faltovi (hlavní grafik hry).

Vlastní humor tvoří Poldův základní stavební kámen, bez kterého by se hra rozspala jako pyramida z karet ve větru. Většina dialogů je



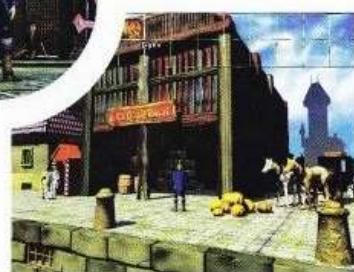
stavěna spíše úsměvným stylem, což platí i o definici charakterů. Unikátních postaviček ve hře potkáme něco okolo sedmdesáti. Když už jsme u té statistiky, mohu dodat, že se dá Polda 4 dokončit zhruba za dva dny intenzivního paření. S návodom je pak závěrečná animace vzdálená od začátku asi šest hodin, ale to už pak upouštíme od hrani a přecházíme k domácím úkolům - musím dohrát Poldu.

Kapitulu samu pro sebe tvoří mistrovský dabing, který mají na svědomí známé české osobnosti. Život hlavnímu hrdinovi vdechl populární komik „nenačítám do pěti“ Luděk Sobotka. V průběhu hraní rozpoznáte i další známé hlasy, které patří třeba Jiřímu Lábusovi, Oldřichu Kaiserovi, Václavu Postráneckému či Valérii Zavadské. Musím přiznat, že na mne udělal dabing opravdu velký dojem a rozhovory, které jsem v mnohých adventurách rychle odklikával, jsem si zde vychutnával až do kon-



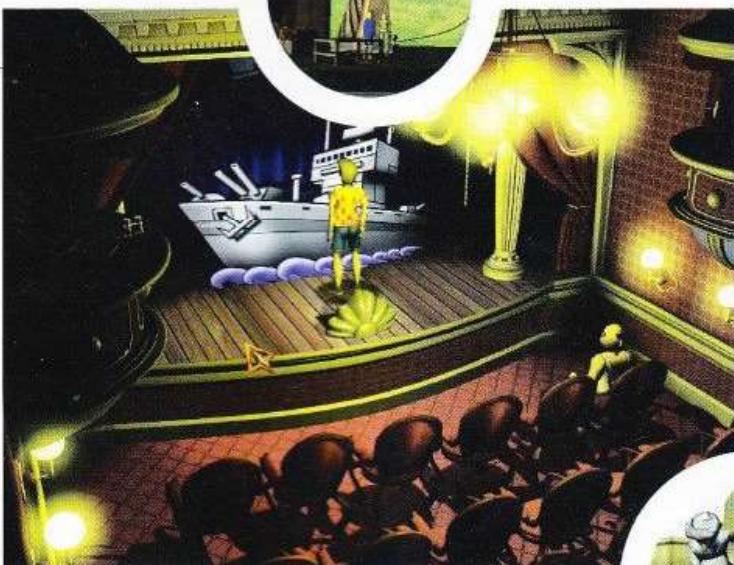
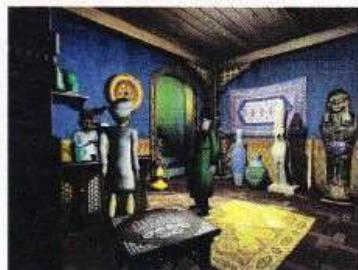
(3) Revoluční Francii poznáte podle čerstvou krvi potřsněné gilotiny hněd. Chudák Pankrác, aby ten nepořádek ted uklízel.

(4) Jednu z nejkrásnějších částí hry představuje návštěva Egypta. Jenom škoda, že se nejdá o jeho starověkou epochu.



53 K dokonalosti této scény chybí snad už jenom ten mrtvý kostelník!

54 Vaš první logický úkol představuje složení tohoto křížku. Sice to vypadá snadně, ale je to trošku opruz.



ce. Dokážu si představit, že to asi nebyla nejlacinější záležitost, ale na druhou stranu věřím, že se autorům jejich investice mnohonásobně vrátí.

Pozadu nezůstává hudební, ani zvukový doprovod. Pomineme-li samotnou kvalitu samplů, jejichž vysoká jakost je v dnešní době samozřejmostí (až na výjimky typu *DemonWorld*), jsou

ním díle *Gabriela Knighta* vracel do stejných lokací jenom z toho důvodu, aby si poslechl vynikající písničky, se už bohužel asi opakovat nebude.

Ačkoliv jsem se opravdu snažil, nepodařilo se mi ve hře objevit žádné závažné nedostaty či temně stinné stránky. Faktem je, že jsou rozhovory

čum. Co naděláme, senilita se vyhne asi málkomu z nás a se smrtí si nakonec ruce podáme stejně všichni.

Jak se na poctivou recenzi sluší a patří, bude závěrem dobré si srovnat si všechny získané poznatky. Čtvrtý díl *Poldy* nemá po technické stránce se svými předchůdci zhola nic společného a přechod do 3D se opravdu zdařil. Zajímavý příběh, jehož kostru tvoří cestování časem, je dostatečně přitažlivý, aby vás pocit zvědavosti nepustil dřívě, nežli hru úspěšně dopaříte. Korunku tomu nasazuje vynikající dabing z úst známých českých osobností a celková vysoká hratelnost. I přes tyto nesporné kvality se nemůže *Polda 4* měřit s velkými adventurami typu *Broken Sword* či *Monkey Island*, což je ale zároveň asi jeho jediným nedostatkem.

Shrnutu a podtrženo, jde o jednu z nejlepších českých adventur, která se nám za posledních pár let narodila. Pokud jste propadli kouzlu minulých dílů, nemáte vůbec nad čím přemýšlet, tohle je pro vás jasné koupě. Ovšem i v případě, že vás předchozí *Poldové* (stejně jako mě) příliš nenadchli a máte rádi klasické adventury, nebudeste určitě zklamáni.

POLDY 4

VÝROBCE:
Zima Software

DISTRIBUTOR:
Zima Software

KONFIGURACE:
P-200, 32 MB RAM, 8MB grafický akcelerátor

MULTIPLAYER:
ne

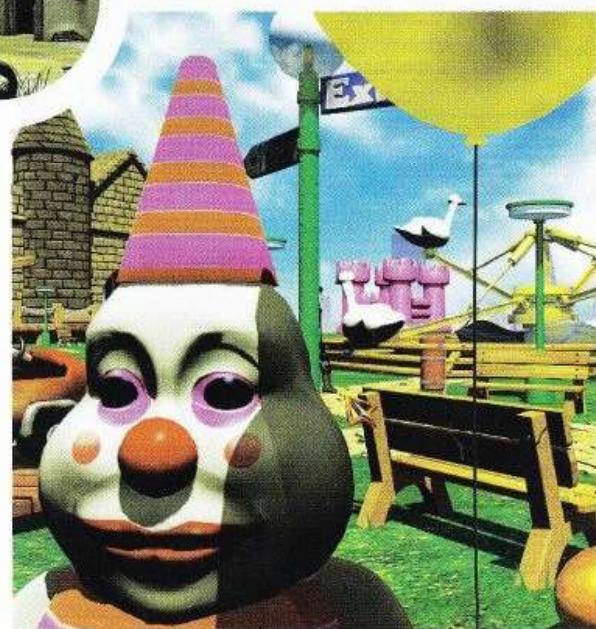
+ pěkná grafika, cestování časem, smysl pro humor

- příliš lineární, zpravidla krátké rozhovory

VERDICT
Ačkoliv to zní možná neuvěřitelně, představuje čtvrtý díl *Poldy* revoluci na poli českých adventur. Zajímavý příběh doplněný cestováním v čase, 3D modely charakterů a hezká renderovaná pozadí jistě všechny staré adventuristy potěší.

82 score

55 Kalandra se při pohledu na tento obrázek beznadějně rozplakal. Tolik se mu stýská po dobách, kdy si užíval na pouti létat labutí.



Co naděláme, senilita se vyhne asi málkomu z nás a se smrtí si nakonec ruce podáme stejně všichni.

zvukové efekty docela příjemné. Zbytečně neprovokují a fungují pouze jako kulisa, což je v pořádku. Hudba je rovněž nevšíratá, a přestože se vyskytuje ve větší části hry, zpravidla ji ani nezaregistrujete. Doba, kdy se člověk v prv-

zpravidla krátké a nepříliš větvené, příběh dostí lineární a mnohdy narážíte na staré a lehce vyčítatelné triky, ale komu to vadí, když se při tom skvěle bavíte? A to dokonce i v mém věku, přestože je hra svým pojetím určena spíš mladším hrá-