

POLDA 5

Distributor // **Cenega Czech** // Distributor v ČR // **Cenega Czech** // Vyrobee // **Zima Software** // Oficiální Web // polda5.cz // Fan Web // polda.hotgames.cz // Multiplayer // **Ne** // Požadavky // 800 MHz | 256 MB RAM | videokarta 64 MB RAM // Doporučujeme // 1 GHz | 256 MB RAM | videokarta 64 MB RAM // Cena // 599 Kč

Jí už se vám to líbí, nebo ne, *Polda* je v naší zemi (netroufáme si odhadnout, zda je tomu tak i na Slovensku) něco jako fenomén. Zná ho skoro každý počítačový hráč,

„NejDelší česká série adventur je zpátky. Popáté!“

hráli ho jen někteří a lidé, kteří svou přízeň věnují převážně žánru adventure, se o něm většinou vyjadřují spíš přezíravě a s notnou dávkou kritiky. Od roku 1998, kdy vzniknul první díl „policejní“ série (ti, kteří od něj čekali něco jako českou verzi *Police Quest*, museli být nutně zklamáním bez sebe), už *Polda* ušel pěkný kus cesty - čtyři následující díly ostatně mluví samy za sebe. Pětka je samozřejmě v lecčems jiná, ale v lecčems (většinou bohužel) i stejná jako její předchůdci... ale co, přestaňme to tu obecně okecávat a pojďme se na ni podívat konkrétně.

Že je hlavním hrdinou policista Pankrác z Lupan, to není žádným tajemstvím. Nepřekvapí nejspíš ani to, že se mu opět přihodí něco netradičního, s čím se v jeho kůži budeme muset poprat. Tentokrát je to přesun v čase, kdy je Pankrác nejprve vtažen do budoucnosti na základnu policejní jednotky P.R.Č.A. (pokud vám už tohle přijde legrační, máte vysokou pravděpodobnost, že se budete dobře

bavit i u zbytku hry), což není nic jiného než Policejní rekonstrukce časových abnormalit. Po krátkém úvodu se Pankrác stane jejím agentem a jeho úkolem je vypravovat se do minulosti, kde se zapojuje do řešení problémů v klíčových okamžicích lidských dějin...

Už intro i těm nejnavrdivějším jedincům jasně naznačí, že grafika nebude nejsilnější stránkou hry. Vizualní dojem, kterým na vás zaútočí hned na začátku hry, by se dal asi nejlépe vystihnout frází: „Co to kšakru má být?“ Maximálně jednoduché zátiší s krabicí přede dveřmi a nohama hlavního hrdiny uchvátí jen málokoho a nespraví to ani na pozadí znějící Ludkův hlas (ano, opět tu máme mečivého Ludka Sobotu, bez kterého by Pankrác ztratil polovinu své osobnosti), který komentuje, o co v téhle soéně vlastně jde. Cell-shadová grafika má zřejmě působit komiksově, ale nás si moc nezakala - 2D pozadí a 3D postavičky působí ve výsledku tak nějak freewarově, a ačkoliv si můžete

v menu vypnout a zapnout černé linky, kterými jsou obrázky obtažené, je to celkem fuk. Možná ještě větším problémem než styl grafiky je ale fakt, že obrazovky působí hodně mrtvě - autoři sice měli snahu vkládat do nich sem tam něco pohyblivého (hejno ptáků, pobíhající myš nebo plazícího se hada), ale ani zdaleka to nestačí. Hlavně proto, že na mnoha obrazovkách jsou velké plochy tvořené jednolitou barvou (može,

obloha, země), což dělá nepěkný dojem prázdných míst. Neplatí to ale stoprocentně, některé scénérie vypadají docela hezky, ale bez výjimky jsou to ty, kde autoři nešetřili barvami ani místem a prázdné plochy něčím zaplnili.

Ano, zvukař si cenu za dobře odvedenou práci nezaslouží. Hlasitost pronášených vět hodně kolísá, občas až do podoby, v níž musíte přidávat na bedničkách volume, abyste vůbec rozuměli, o čem se mluví. Jinak je dabing na tradiční poldovské úrovni - Luděk Šobota podává svůj standardní výkon a ostatní zvuková dabingová jména mu zdatně sekundují, jmenovitě třeba Jan Štastný, Zdeněk Izer, Zdeněk Mahdal nebo Bohdan Tůma. Samostatnou kapitolou (a ne zrovna pozitivní) jsou titulky - ponechme stranou dohady o tom, proč tu vůbec jsou (že by kvůli tě kolísavé hlasitosti?), a soustředme se na to, že je v nich spousta pravopisných chyb a vůbec působí značně odfláknuté (za všechny uvádíme například „ubykace“ nebo „vyžší“ - tedy perly, které vám sám od sebe opraví i takový Word). A přitom by to mohl spravit jen pořádný betatest.

Ti, co si vybírají hry podle grafického, případně zvukového provedení, si tedy moc neužijí, zato si na své přijdou milovníci fórků se sexuálním podtextem i nadtextem. Na lacinivní poznámky o dírách, píchání a dalších dvojsmyslných výrazech narazíte na každém druhém kroku. Atmosféra pubertálních a misty snad i prepubertálních vtípků je tak hustá, že by se dala krájet, a kam se na ni hrabe mlha od rybníčku Brčálníku. Pokud je vám ale tenhle druh humoru blízký, máte se nač těšit. To, že teleport na policejní základnu vypadá jako nefalšovaná lidská... zadek, je jen třešnička na dortu. Vtipných replik je ve hře tolik, že se není čemu divit, když nejsou všechny zcela podřezané. Některým jsem se zasmál všichni, jiným jen někteří z nás (nebudeme jmenovat, zástupce šéfredaktora má přece jen pořád velké pravomoci) a některé kousky vyzněly do úplného ticha.

Polda 5 rozhodně není těžká hra. Můžete se v ní zaseknout, můžete i umřít (nebojte se, hra vás pak znovu hodí na místo těsně před smrtí), ale nakonec ji dohrajete za nějakých osm až deset hodin. Kromě úvodní scény na vrakovišti se podíváte na zmínovanou policejní základnu P.R.Č.A. a z ní se vypravíte na tři akce - obléhání Tróji, ukradení prototypu bojového letounu v první světové válce a obstarání egyptského faraóna. Tot vše. Na konci nechybí překvapivě rozuzlení, ale nebudeme tak škodolibí, abychom vám ho prozradili. Záseky ve hře se rekrutují hlavně z těch, kdy

Tip

- Nevíte-li co dál, projděte si znovu všechny lokality. Pravděpodobně jste někde přehlédli interaktivní předmět.
- Dříve neinteraktivní předměty se mohou po jiných akcích či dialogích stát interaktivními, nebuďte proto líní všechno obklikat znovu.



01. S Pankrácem se tentokrát podíváte do poměrně exotických lokací. A protože je smolař, dočká se i zajímavých situací.
02. Ha, všimněte si kalkulačky - vrchol technologií!

03



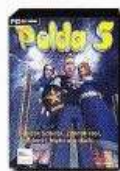
03. Takhle nějak to vypadá v redakci - lešy pokud jde o ten nepořádek, jinak se samozřejmě nacházíme v poněkud kultivovanějším prostředí.

někde něco přehlédnete či zapomenete sebrat, což se prostě stane... hlavně proto, že někdy se místo na obrazovce stane interaktivním až poté, co provedete jinou akci nebo si s někým promluvíte. Jediná pomoc je propátrávat lokace znova a znova, což nakonec není takový problém, protože (jak už jsme se jedovatě zmiňovali) nejsou zrovna přečpané detaily, a snadno se v nich tedy orientujete, co je kde nového.

Komplikované není ani ovládní. Kurzor se sám mění podle toho, zda s ním přejíždíte přes neaktivní či aktivní místo a rovnou vidíte, co se dá s danou věcí dělat - prohlédnout, sebrat nebo si s ní promluvit. Východy z obrazovky jsou jasně označené, dvojklik funguje perfektně, takže chvátáte-li, pomalá chůze hlavního hrdiny vás nezdržuje.

Pokud od *Poldy 5* nečekáte titul ve stylu *Posla smrti* (a to byste museli být blázní) a nemáte nic proti přímočarému (což je aktuálně jen takové hezcí slovo pro „pubertálně zastydlý“) humoru ani hlasu Ludka Soboty, za těch pár hodin zábavy to stojí. Je jisté, že příležitostní hráči si *Poldu* užijí mnohem víc než fanoušci žánru (důvodů je spousta, od rozporuplného cell-shadování až po krátkou herní dobu), ale takový už je život - ani autoři se nemůžou zavděčit všem.

Alena Klauďová



- humor, který někomu nepripadá směšný, krátká herní doba, rozporuplná grafika

+ humor, který někomu připadá skvělý, kvalitní dabing

? Záleží na tom, jaký druh humoru preferujete. Pokud ten poldovský, budete se bavit. Pokud vám jednoduché laciné fóry nejsou moc pod fousy, poohlédněte se raději jinde.

Stupeň lokalizace // Český // Doba osvojení // 1 minuta // Doporučený věk // 3+



60

lepší hrani než
dříve // hodnocení

> **ATLANTIS EVOLUTION**
131 // 55

horší hrani než
dříve // hodnocení

< **NIBIRU: MESSENGER OF THE GODS** 136 // 72



SOUTĚŽ NINTENDO

Veliká soutěž o kapesní konzoli Nintendo DS. Dobrá je uspěchaná, člověk pořád cestuje, jezdí sem a tam a hrát na počítači, přimontovaném ke zdi šňůrou, je čím dál těžší. Řešení? Poříďte si něco do kapsy! Ano, může to být dobrá kniha menších rozměrů, ale uznajte, že herní konzole je přece jenom herní konzole a proč si jednu z nejlepších kupovat, když ji můžete vyhrát se SCORE? Odpovězte na pár otázek a s trochou štěstí může být Nintendo DS nebo některá z dalších cen právě vaše.

1. Ve které z konzolí nemá Nintendo prsty?

- A) SNES
- B) GameCube
- C) Dreamcast



2. GameBoy (Advance) je...

- A) Hlavní hrdina Monkey Islandu
- B) Nejrozšířenější kapesní konzole na světě
- C) Multizařízení s fotoaparátom, třemi obrazovkami a přehrávačem gramodesek



3. Na psa, kterému hodíte klacik, se volá...

- A) "Aport!"
- B) "Sedni!"
- C) "Promiň."

Hrajeme o: úžasnou kapesní konzoli se dvěma obrazovkami, z nichž jedna je dotyková, v bundlu s hitem posledních týdnů, návykovou hříčkou Nintendo, což není nic jiného než roztomilý pešek v kapesním podání. Dále je ve hře miniaturní verze GameBoye (GB Micro) nebo jedna z her na DS - Mario Kart DS a novátorský Kirby: Power Paintbrush. Obě hry využívají unikátních vlastností kapesní konzole - první jmenovaná nabízí vynikající multiplayer s podporou Wi-Fi, Kirby zase opět unikátní herní koncept, kdy je hra ovládaná stylusem na dotekovém displeji!



CONQUEST
entertainment

GAME BOY.micro

GAME BOY.micro

Odpovědi zašlete nejpozději do 1. 1. 2006 na adresu redakce uvedenou v tiráži nebo na mail soutez@score.cz. Do předmětu zprávy nebo na obálku nezapomeňte uvést název soutěže (Soutěž Nintendo) a do textu své jméno a kompletní adresu. Pokud dopis nebude obsahovat všechny soutěžní náležitosti, nedostane se do slosování.

Nejjednodušší formou hlasování je SMS na číslo 900 09 06, a to ve tvaru SC 142Nintendo 1x,2x,3x-Jmeno-Prijmeni-Ulice-Mesto-PSČ. Heslo SC oddělte od kódu 142Nintendo mezerou a místo „x“ napište písmeno, které patří správné odpovědi.

Cena odchozí SMS zprávy je 6 Kč včetně DPH, SMS službu zajišťuje společnost GoNet, www.sms.cz.