

Horké léto aneb Majer v akci

Z obou českých adventur, které jsem v poslední době hrál, je jasné, že prototypem Čecha je ožrala a flákač s mizivými známkami inteligence.

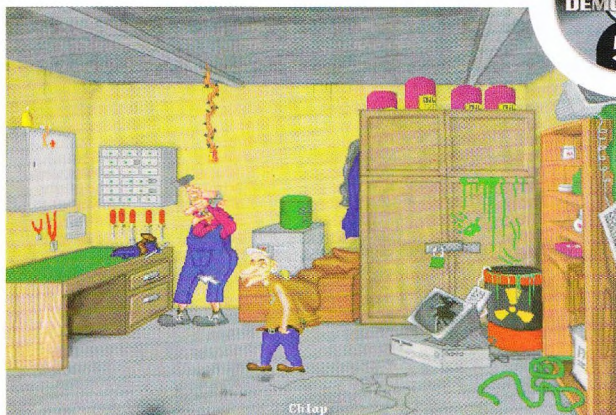


Bohužel trochu smutným trendem zůstává poměrně nízká kvalita grafiky v českých a slovenských hrách. Neříkám, že to platí o všech titulech, ale co se adventur týče, je absence pěkně podívané kromě 3D animací v *Next Space* stálý jev. Na druhou stranu je téměř nemožné udělat k satirickým adventurám zajímavý grafický doprovod, neboť by pravděpodobně zanikla svéráznost humoru.

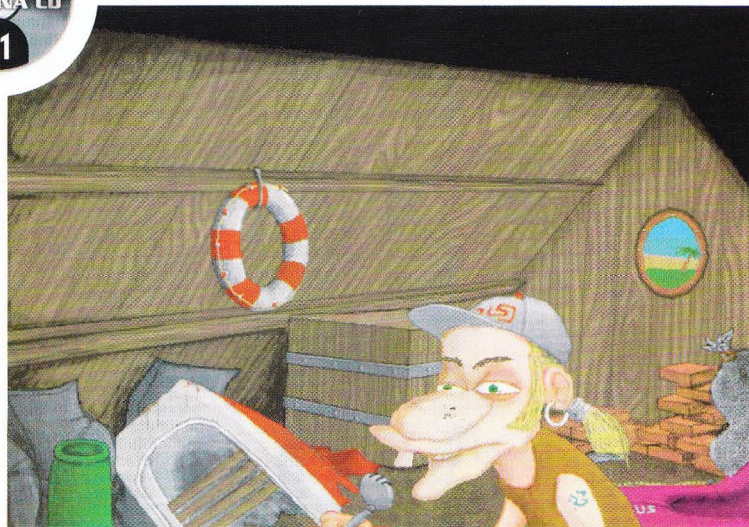
měrného příběhu a podprůměrné grafiky využili úžasného imitátorského umění Zdeňka Izerera.

„Jsem obyčejnej kluk. Kluci mi říkaj Rambo a holky kretěne. Jinak jsem Majer. Honza Majer.“

Už po téhle úvodní větě mi bylo jasné, že drama, krev (i když tohle zas tak úplně pravda není) a napětí se asi konat



▲ Tu máš, ty stará škeble!
► Bez náušnice ani ránu.



E je pěkné, když člověk vidí, jak se na trhu objevují nové a nové české počítačové hry. Je pravda, že některé z nich nejsou zrovna tak kvalitní, jak se čekalo (obzvláště když se o nich mluví několik let před vydáním), ale i samotný fakt, že v téhle zemi někdo umí programovat a nebojí se, že by pohořel, je povzbuzující. A nemusíme vlastně mluvit jen o „téhle“ zemi. Naši východní sousedé jsou také pilní. Po vydařeném *Next Space* na nás shodili další úspěch v podobě strategie *Spellcross*.

Jedno řešení se nabízí v podobě *Monkey Islandu 3*, ale to je asi o něčem jiném.

Horké léto je již druhý titul, který nám připomíná na hony vzdálené letní slunečné dny, které si teď užívají Pygmejové v pralese. My místo toho muchláme v rukou kapesníky a drkotáme zuby na zastávkách MHD. Zatímco se ale *Léto s Oskarem* (SCORE 48, 4/10) příliš nepovedlo, *Horké léto* je na tom mnohem lépe. A proč? To je jednoduché. Autoři pro interpretaci prů-

nebude. Když se k tomu všemu ještě na černém podkladu kinklala typická česká postavička připomínající spíše než člověka láhev od piva, začal jsem se usmívat.

Příběh mě příliš neohromil. Typicky přihlouplá komediální historka. Rodina profesora botaniky cestuje na jakýsi neznámý ostrov v Pacifiku a je kromě syna zajata lidožrouty. Tím je právě Honza Majer, jediný možný zachránce své milované rodiny. Když už se zdá, že je všechno v pohodě, loď se vrací zpět

rozhovor se Zdeňkem Izerem

SCORE: Vaše účinkování v adventure *Horké léto* bylo velmi úspěšné. Měl jste již někdy dříve co do činění s hrami? Myslím tím, jestli jste se nějak podílel na tvorbě.

Z. I.: Tak tohleto je pro mě úplně nová zkušenost, my jsme se spíš zabývali nahráváním kazet a vymýšlením audiokazet a videokazet a tohle vlastně byla první nabídka. A protože to bylo něco nového, tak jsem se na to docela těšil a byl jsem rád, že jsem to mohl zkusit,

SCORE: Jak vlastně probíhalo dabování postavček v *Horkém létu* a jak jste k této práci přišel?



Z. I.: Kontaktoval mě zástupce vydavatele *Horkého léta* s nabídkou k dabingu celé hry. Nabídku jsem přijal, pak jsem dostal veškeré textové podklady pro dabing, které jsem si párkrát přečetl (bylo toho přes 150 stránek). Potom jsme se sešli až ve studiu jak s autorem hry, tak i se zástupcem firmy, a oni, vlastně hlavně autor hry, nebo spoluautoři hry měli určitou představu, jak by ty hlasy měly vypadat. Takže jsme se tam na tom dohadovali a nakonec si vybrali přímo na místě. Bylo to zajímavé.



SCORE: Byla to zábava, nebo spíš nuda?

Z. I.: No tak ze začátku to byla určitě zábava, a ke konci, ne že by to byla nuda, ale spíš to bylo hodně náročné, protože jsme tam byli od rána až do jednácti do noci, takže to ke konci bylo už docela napínavé :-).

SCORE: Hlavní postavou hry je svérázný Honza Majer. Jak na vás tato postavička působila, byla vám sympatická, nebo spíše protivná?

Z. I.: No tak jednak vypadá dobře a vypadá na skvělého flegmatika (smích). A takové typy lidí já mám rád, takže to byla dobrá práce, ho dabovat.

► Ochechule v nálevu! Rychle pryč!

▼ Vrah není zahradník! Zahradník je oběť.



a vy máte pocit, že hra byla trochu moc krátká, přijde na řadu druhá část hry, která dobu hraní zdvojnásobí. Tím se sice z *Horkého léta* nestane česká *Pandora Directive*, ale rozhodně se budete bavit dostatečně dlouho na to, abyste nemuseli litovat utracených peněz.

Nemalou měrou ovlivní váš čas strávený s Honzou Majerem i obtížnost. Autoři zvolili poměrně chytrý a velmi

jen křeč a bezradnost. Tomu všemu se dá ale snadno předejít, když budete dobře vnímat, co vám kdo říká a čím sám hrdina jednotlivé věci komentuje. Já vím, že sem tam něco nepochytíte, ale stále máte zjednodušenou situaci tím, že hra je v mateřštině. A otitulkovaná. Menší chybou, na niž jsem v průběhu hraní narazil, je ovšem trabl s kamenem a slanou vodou. U většiny adventur se dva předměty používají vzájemnou kombinací. A to tak, že

Autoři pro interpretaci průměrného příběhu a podprůměrné grafiky využili úžasného imitátorského umění Zdeňka Izera.

jednoduchý způsob ovládání, spočívající pouze v komunikaci s ostatními postavami a sbírání, prohlížení a používání předmětů. Tím ovšem nijak nepřiblížíte svoji hru k ostudně jednoduchému *Létu s Oskarem*. V celé hře jsou k mání více než tři desítky předmětů, jejichž použití je někdy velmi snadné, jindy ovšem musíte tvrdě zapojit mozkové buňky, po jejichž hromadné sebevraždě přijde na řadu hysterické používání všeho na všechno a pak již

předmět A použijete na předmět B, nebo naopak. S kamenem a miskou z kokosu to tak ovšem není. Pokud totiž použijete kámen na misku, nic se nestane. Pokud postup otočíte, získáte důležitou surovinu pro dokončení první části hry. Malá, ale přeci chyba.

„Některý stromy mě provokujou k filozofickým myšlenkám. Jako že každej jsme nějaký. Nikdo není dokonalej. A že ani moje ségra nemá tak zoufale

Krátké poohlédnutí do minulosti českých adventur

Vzhledem k složitosti hledání všech titulů jsem se zaměřil pouze na ty, které vyvstaly v mé mysli.

FRANTIŠEK FUKA - POČÁTKY ČESKÝCH ADVENTUR

Původně na ZX Spectrum, později převedeny na většinu osmibitů a časem i na ostatní počítače (Amiga, ST, PC). Kdo by neznal klasické textové hry, kde jediným viditelným znakem toho, že opravdu hrajete, byl text, který se před vámi vypisoval. Asi nejznámějším dílem Františka Fuky byly série *Podraz* a *Indiana Jones*.

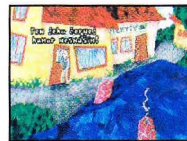


TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA - LEHKÁ RECESE

Výborná česká adventura, která se v pohodě mohla rovnat například s *Agentem Mličňákem* ze sousedního Polska. Jejím hlavním cílem bylo udělat si legraci z *Monkey Islandu* a to se myslím autorům podařilo.

7 DNÍ A 7 NOCÍ - LARRY JE ŽABAR

Podle tradice *Opičího ostrova* i v této hře šlo o parodii jiné slavnější hry. Tentokrát si autoři na mušku vzali Larryho od Sierry. Vaším úkolem bylo po sedm dní uhlídat sedm dívek, z nichž každá byla panna. Vše se nakonec trochu zvrtilo a další úspěšná česká hra byla na světě.

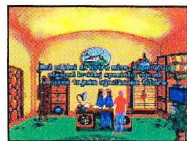


DRAČÍ HISTORIE - HEZKÉ, ČESKÉ, ALE DĚTSKÉ
Povedená adventura o útrapách malého dráčka Berta v boji se zlou hůlkou Evelínou, která se rozhodla ovládnout svět. Kdyby hra nebyla tak dětská, mohla dopadnout

ještě lépe.

LÉTO S OSKAREM - TŘI ROKY PRÁCE NA NIC

Stále ještě čerstvý šrám české herní tvorby. Po všech stránkách podprůměrná hra, kterou její autoři tvořili neskutečně tři roky. A nakonec tohle!



AGENT MLÍČŇÁK, DR. ŠÍLENEC, PŘÍBĚHY Z GALSKÉ ZEMĚ
Skupina her, které se sice tváří jako domácí, ale jsou pouze přeloženy do češtiny z některého blízkého slovanského jazyka. Jednoznačně nejlépe dopadl *Agent Mličňák*, který pod názvem *Teen Agent* s úspěchem okupoval i západní trhy.

SCORE: Mohl byste to nějak srovnat například s *Policejní akademií*, kterou jste namluvil?

Z. I.: Tak to se srovnávat moc nedá, protože *Policejní akademie*, to je jenom příběh, který je vlastně jenom na papíře, zatímco tohle je příběh i na obrazovce, hýbe se a má to děj, takže je to něco úplně jiného, ale každopádně je to lepší; je to zajímavější, když se postavícky i hýbou na obrazovce.

SCORE: Kdyby se chystalo nějaké další pokračování Majera v akci, byl byste opět ochoten propůjčit svůj hlas postavám ve hře?

Z. I.: Tak pokud by se připravovalo další pokračování, tak určitě. Říkám, postavíčka se mi líbila

a pokud se jim zase podaří vymyslet nějaký zbesílý příběh, kde se Majer ocitne, tak určitě.

SCORE: Jak je to vlastně s vámi a s počítači? Pracujete s nimi hodně?

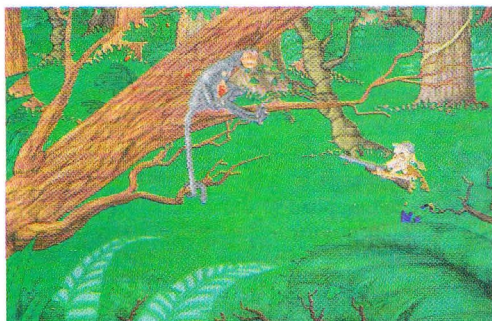
Z. I.: Já počítač používám hlavně k psaní scénářů, takže u počítače sedím každý týden a dost mě to baví. Já jsem si původně koupil počítač jenom na práci a pak z toho vyšlo, že jsem si na něm hrál. Nakonec jsem zjistil, že spíše potřebuji počítač, který je třeba vozit s sebou, takže jsem velkou bednu prodal a koupil jsem si notebook a něm už teď jenom píšu a nebo si kupuji spíš chytré programy jako např. encyklope-

die a další skvělé věci. Takže určitě na něm pracuji a baví mě to.

SCORE: A počítačové hry? Hrál jste někdy nějakou, nebo spíše patříte k těm, které tento druh zábavy nechává klidnými?

Z. I.: Jak jsem říkal, původně jsem si koupil počítač na práci a pak jsem na něm hlavně hrál. Pak jsem zjistil, že Sony vyrobilo „plejstejšna“, který měl v té době lepší grafiku, dneska je to možná už naopak, když se koupí dobrý počítač, tak má lepší obrázek počítač. Určitě mě hry chytly a je to lepší, než stát někde u forbesu, protože tam člověk prohraje víc.



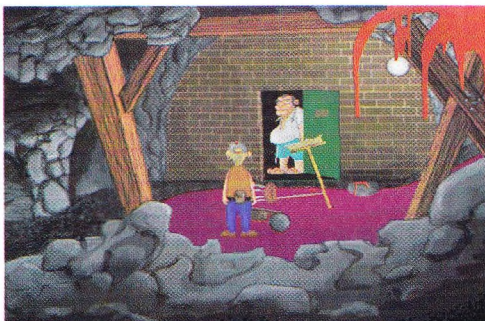


▲ Jako v Doomovi!

► Vzdej se, nebo ti vystřelím voči!



křivý nohy, jak by se mohlo na první pohled zdát.“



kem Sobotou a v dalších postavách poznáte hlasy ze zmiňované Policejní akademie.

V neposlední řadě je humor ukryt také v zajímavém způsobu řešení různých hádanek. Na žraloka vyzrajete bombou z kokosu a opice, kterou sestřelíte brokovnicí ze stromu, vor přemístíte tak, že jej přivážete k hrochovi a hodíte mu šipku do zadku, zahradníkovi připravíte speciální nápoj z krysiho jedu atd. Takovýchhle situací je ve hře mnohem víc, a pokud jste všímaví, určitě si je najdete.

Navíc se jedná o humor, který není doplněn žádnými sprostými výrazy, a tudíž je Horké léto, na rozdíl od Next Space, vhodné i pro mladší publikum.

Humor je pravým kořením téhle hry a je nutné podotknout, že kdyby nebyl interpretován Zdeňkem Izerem, známým z české Policejní akademie (neplést s ubohým, stupidním, perverzním a idiotským dílkem Byl jednou jeden polda) a z kazet Ve dne zataženo, v noci roztaženo, možná by ani tak dobře nevyzněl. Izer, který nadaboval hlasy všech postav ve hře, zcela přesně vystihl, jak by co nejlegračněji mohli mluvit všichni - od papouška až po mafiánskou milenku naloženou v pěnové koupeli. Navíc se jedná o humor, který není doplněn žádnými sprostými výrazy, a tudíž je *Horké léto*, na rozdíl od *Next Space*, vhodné i pro mladší publikum.

Dalším vtipným momentem je setkání se známými hlasy v netradičních rolích. Tak například v hlase jednorukého bělocha, po jehož částečné konzumaci polovina lidojedů málem zemřela a tudíž ho nechali žít, najdete nápadnou podobnost s hlasem lídra nejsilnější opoziční strany Miloše Zemana, přihlouplého mechanika v garáži si zase snadno spojíte s Luď-

se dá hra pomocí Alt+Tab přepnout tam i zpět, pokud to ovšem udělá systém, nedá se aplikace obnovit. To je nepřijemné, zvlášť pokud si neuložíte pozici. Jedinkrát se mi také stalo, že jsem v momentě, kdy Majer opustil obrazovku, klikl na zeď. Hra se ani nepřepnula do další obrazovky, ale ani se nedalo nic dělat. Načetl jsem tedy uloženou pozici a vše bylo v pohodě.

Po technické stránce není hra nijak záračná. Grafika mírně předpotopní, hudba všehovšudy jen když umřete a v úvodním menu, snad jen ty zvuky za něco stojí. Vlastně oproti ostatnímu jsou zvuky úplně zlaté. V pralese slyšíte skřehotání papoušků, troubení slonů (!), u moře zase vlny, tupý úder kamenu na kokos, chrápání ošklivé opice a vůbec spoustu dalších pazvuků.

To, co se nepovedlo *Létu s Oskarem*, se zaručeně vydařilo *Horkému létu*. Je to vizuálně nepříliš atraktivní hra, která vás ale dostane svými ztřeštěnými nápady a hlasem Zdeňka Izera ve všech hlavních a vedlejších rolích. A to je důležitější než super grafika na deseti CD. Vzpomeňte si na staré hry na Spectrum od Františka

Na to, jak hra na první pohled vypadá humpolácky, je téměř dokonale provedená. Nesetkal jsem se s žádnými velkými bugy kromě nepříjemného křachu hry, když se systém při nějaké nepřijemnosti shodí do Windows. Normálně

Fuky. Neměly žádnou grafiku a přesto na ně nikdy nezapomeneme.

Tomáš Varošáček

score

7/10



konfigurace	
Výrobce	Maxon
Distributor	JRC
Systém	Windows 95/DOS
CPU	486
Paměť	8 MB
Harddisk	10 MB
Multiplayer	ne
verdict	
Kvalitní náplast na rány způsobené hrou <i>Léto s Oskarem</i> .	

SCORE: Říkal jste, že máte Playstation. Jaké hře nyní věnujete nejvíc volného času.

Z. I.: Tak zrovna teď mě chytil Tomb Raider dvojka, ale bohužel jsem se dostal do takového místa, kde se nemůžu hnout dál, takže jsem z toho docela nervózní.

SCORE: Myslíte si, že přijde čas, kdy většinu zábavního průmyslu ovládnou počítače?

Z. I.: Tak já si myslím, nevím jestli zábavního, ale vlastně je tady vidět, co se odehrálo od revoluce až do dneška, to co se vlastně za takovouhle krátkou dobu stalo v počítačích, to je stejné, jako přejít z páry na elektriku. Protože vlastně v době, kdy tady byla první 286, tak stála 80 000,- Kč, no a dneska má člověk za těch pár let a za mnohem méně peněz doma počítač

daleko lepší a vlastně dneska u každého pořadu v televizi nebo u každé firmy už je internetová adresa, takže já si myslím, že za chvíli to bude takové, že bez počítače už se nebude dávat asi dělat skoro nic.

SCORE: A otázka na závěr. Můžete čtenáře SCORE, kteří mají rádi váš svérázný humor, navnadit na nějaký svůj budoucí projekt, kde by vás mohli spatřit či uslyšet?

Z. I.: Ještě než se zmíním o věcech, které se připravují, tak bych jenom upozornil naše fanoušky, že na podzim vyšla audiokazeta, která se jmenuje *Humory z Lán*, a videokazeta, která se jmenuje *Sedm dní čily tejdne (live)*, to je záznam živého představení.

Potom každý měsíc (tedy 2x do měsíce) vystupujeme v divadle Jiřího Grossmana a jinak jezdíme po

republice, takže pokud je někdo mimopražský, chce to asi spíš si hlídat plakáty v různých městech, kde se ocitnem.

No jinak na jaře, resp. na podzim, by měla vyjít jednak *Best of Policejní akademie* a jednak jedna úplně nová *Policejní akademie*, kterou si vlastně posluchači, kteří si kupovali naše kazety, vynutili, ale vynutili si ji hlavně i řady policistů, kteří nás zastavují a ptají se, kdy bude nový díl. Takže to jsou takové novinky, které se chystají do budoucna.

Jinak zdravím všechny čtenáře skvělého herního časopisu SCORE (a samozřejmě i jeho redakci) a přeji jim co nejvíce podařených her a co nejméně zákysů v nich.

Zdeněk Izer
9.2.1998