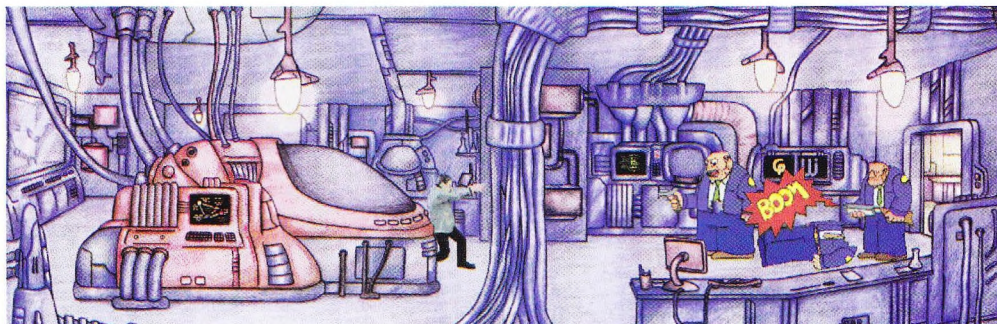


# Komix

... a já měl za to, že v Gotham City žije jen Batman.



## ▲ Trefa!

► Střevlík Bořivoj žije ve svém domku zcela sám. Za chvíli k němu přibude lehká beruška.



**N**ení to ani týden, co jsem dohrál skvělou českou adventure *Horké léto* a už tu mám další. Nese název *Komix* a je o tom, jak se kluk jménem Jerry vrací domů z projížďky na prkně (pro nezasečené skateboardu) a jen tak náhodou zabloudí na půdu starého baráku, kde se v prachu na zemi rýsuje křídový obrys těla, který obvykle vidáme při policejních vyšetřování vražd. Jerry má však zřejmě pro strach uděláno, a tak se posadí na židli a začte se do otevřeného komixu. Úderem dvanácté (jak zvláštní, že vydržel číst komix zhruba dvě hodiny) se však něco přihodí a Jerry putuje do kresleného světa komixu.

Od téhle chvíle přebíráte velení. Čekají vás čtyři různé dlouhé příběhy, z nichž každý je součástí nějakého komixu. V prvním je vaším úkolem v roli soukromého očka zjistit, co se ve městě chystá, ve druhém musíte jako plyšový medvídek (asi Pú) zachránit opičku, kterou

poměrně velmi dobře nafilmované, zvlášť střih různých skoků a parádek vysoko přechází nad jinak průměrným zpracováním hry, o technologické kvalitě nemluvě. Navíc hudba k intru pocházející od mně neznámé skupiny Malarien People je velice vyvedená a mám za to, že se k animace výborně hodí.

Tím bohužel veškerá óda na kvalitu technického zpracování končí, možná snad ještě dabing ujde, ale na tom se, pokud nemusíte vychytávat pohyby úst, což u *Komixu* nedělají, příliš zkazit nedá. Grafické zpracování je poněkud atypické a připomíná slovenský *Next Space*. V ručně kresleném prostředí se pohybuje videem nasnímaná postavička, v případě druhého a třetího příběhu pouze hlava. To samo o sobě nic neznamená, vždyť podobné zpracování už jednou úspěchu dosáhlo, ale to prostředí se mi prostě nelíbilo. Obrázky vypadají spíše než ze hry jako ze štetce žáka základní školy.



Ale nechejme grafiku být a pojďme se podívat na to, jak složité to na nás autoři připravili. Pokud si postavíme řadu českých her podle obtížnosti, pak na jedné straně stojí *Léto s Oskarem* se svojí stupidní jednoduchostí a na druhé pak *Komix* se svojí stupidní složitostí. Je mi líto, že právě složitost a nelogičnost řešení různých situací je tím, co sráží hodnocení dobře o dva body. Nevím, kdo vymyslel logiku hry, ale některé úkony jsou přinejmenším zarážející. Tak například rozpouštění tablety projímadla v inkoustu z pera je naprostá blbost, nemluvě už o tom, že takovýhle lektvar potom nalijete někomu do pití, aniž by si toho všiml. Za další. Opravdu jsem ještě neviděl, že by se do páčidla zaraženého mezi stůl a zamknutý šuplík mlátilo kladivem. Popravdě řečeno jsem ještě nic nepočil, ale má představa o fungování páčidla je úplně jiná. A ještě jednou. Dávat fetákoví láhev s vodou z kaluže s tím, že je to jeho příští dávka, je přinejmenším stejně hloupé, jako dávat mu pistoli, ať si s ní „střelí“. Takovou korunkou celé nesmyslnosti je logická hádanka u zámku skříně v poslední části hry. Nejenže jsem nevěděl, o co jde, ale neměl jsem ani tušení, co mám s tou hromadou diad a drátků dělat. A nakonec by se hodilo také podotknout, že systém čtyřikrát na něco kliknout, abych se dozvěděl potřebnou informaci (drát ze smeti, páčidlo atd.) je vyloučené nešťastný. Obzvlášť když se některé hlášky opakují, což bývá u jiných adventure známkou toho, že se s danou věcí nedá již nic dělat.

Nebýt té nesmyslné složitosti a nelogičnosti, *Komix* by byl celkem dobrou hrou. Mimo všech zmíněných chyb je totiž dostatečně dlouhý, zajímavý a také zábavný. Hlavně druhá a třetí epizoda v sobě skrývají notnou dávku humoru. Namáčet zajička Azurita v záchodu a omamovat s ním hlídajícího tygra, rozřezávat střevlíka Karla na kusy nebo vyndávat bráškoví baterie z kardiostimulátoru, to jsou všechno zábavné činnosti. Škoda jen, že to takhle není po celou dobu hraní.

**Tomáš Varoščák**

**score**

**5/10**

**Nebýt té nesmyslné složitosti a nelogičnosti, Komix by byl celkem dobrou hrou.**

Honzík přivřel do dveří, a ta se teď nemůže pohnout z místa. Navíc se o tom doslechli mravenci z lesa a jdou z opičky udělat hromadu molitanu. Třetí příběh, jehož pointa mě asi dostala nejvíc, je o rodině hovniválů, kteří nemají co jíst, a vy jim jako nejmladší syn musíte něco sehnat. Pod pojmem něco se rozumí odpornou, smradlavou kouli z ... (no proč se jim asi říká hovniválové?). A konečně čtvrtý příběh je o firmě na výrobu osobních počítačů, které se v nedaleké budoucnosti montují přímo do hlavy. Vy jako zaměstnanec téhle společnosti musíte zjistit příčinu odlivu zákazníků, vyčistit virus v serveru a vyřešit ještě jiné problémy.

Svým vzezřením je *Komix* typická novodobá česká adventure. Nepěkná grafika, ucházející hudba, dabing. Zarážející je pro mě ale kvalita intra. Video, při němž Jerry odchází ze školy a jde jezdit s kamarády na prkně, je

| konfigurace |          |
|-------------|----------|
| Výrobce     | Centauri |
| Distributor | JRC      |
| Systém      | DOS      |
| CPU         | 386      |
| Paměť       | 8 MB     |
| Harddisk    | 6 MB     |
| Multiplayer | ne       |

## verdict

Celkem slušná hra na to, že ji zřejmě dělalo jen pár nadšenců ze SPŠ Chomutov. Škoda jen těch nelogičností.

