

Polda

Další hra z českých luhů a hájů.



Jak to? Že píšu hovadiny? Ne, vše se vysvětlí v momentě, když Pankrác... Tak to je přesně to, co se ode mne nedozvíte. Přece vám to nezkazím. Přišli byste o spoustu legrace a zábavy. *Polda* jsem si oblíbil hlavně kvůli propracovanému scénáři. K vyřešení případu vede dlouhá cesta, plná všemožných i nemožných hádaneček a problémů. Každý a všechno, na co narazíte, tak než vám bude k něčemu dobré, tak vám to situaci zkomplikuje. Nicméně všechno je logické. Tedy pro policajta logické. Musíte se vžít do jeho role



konfigurace

Výrobce	Zima Software
Distributor	Zima Software
Systém	DOS
CPU	P 100
Paměť	16 MB
Hardisk	1 MB
Multplayer	ne
3D	ne

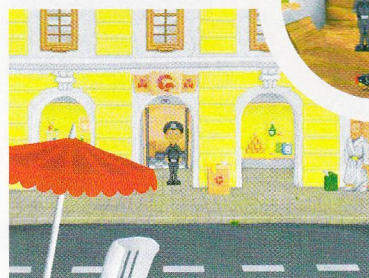
verdict

Česká scéna strikes back.

Začnu tak trochu jako reklama: Mluvíte česky? Nemáte rádi němčinu, angličtinu, o francouzštině ani nemluvíte? Hnuší se vám studium jakéhokoli cizího nebo i programovacího jazyka? Pak je dobře, že čtete tyto řádky. Ponechte vaše oči ještě chvíli plynout dál tímto textem a odhalím vám, že pokud kromě výše uvedeného máte rádi hry, ještě lépe adventure a vlastně nějaký počítač, přijdete si na své.

A jak to? Mezi těmi tunami různojazyčných projektů, mezi nimiž dominuje angličtina, se tu a tam objeví i něco našeho krásného mateřského jazyka. A jaké to je šťestí, že se toho, mimo jiné, ujala i firma Zima Software. Ta totiž dala vzniknout zatím poslední české adventure hře *Polda*. Jak je vidno již ze samotného názvu, vyrostl tento projekt jako taková houba na neznárodním lesním podkladu tvořeném miliony vtípů a historek o policajtech. Snad žádné téma není v naší zemi tak univerzální jako policajti. A výsledek?

Po podrobnějším prostudování naší polda-houby zjistíte, že se u nás blýská na lepší časy. Zvláště letos, kdy se na trhu objevily například vynikající *Brány Skeldalu*, mám pocit, že domácí produkce se snaží ze všech sil vyrovnat západní konkurenci. *Polda* je toho dalším důkazem. Jemná, s citem vytvořená grafika, která je zatím asi to nejlepší, co se u nás v této oblasti her objevilo, výborně ladí s celou zápletkou a svým komiksovým nádechem s přehledem dohání drobné nedostatků. Však si to vemte: na jedné straně gigantické firmy s ještě většími rozpočty a na druhé straně český podnikatel, který se snaží proniknout na trhu počítačových her u nás, kde se člověk rozhoduje, jestli si ze stovky nových her koupí dvě tyhle nebo dvě jiné, protože na to prostě nemá. Musíme být trpěliví a umět odpouštět. Služebně starší pařící si určitě vzpomenu, jak se bavili u proslulých textových her z dob XTěček. A jaká to byla psina. Ovšem ona grafika není to nejdůležitější. Zima Software si na pomoc pozvala několik profesionálů z úplně jiné oblasti. Veš-



keré dialogy jsou velmi kvalitně namlouveny dost známými osobnostmi. Po té hromadě hodin strávených s *Poldou* si už ani neumím představit, že by jej mohl mluvit někdo jiný než Luděk Sobota. Starou rašplí Šmejkalovou zase bravurně zvládá Jiří Lábus a Petr Nárožný coby bezdomovec? Bomba! Právě tohle trio a několik dalších se podělilo o zhruba třicet postav a zasloužilo se o to, že u *Poldy* se rozhodně nebudete nudit.

Tou většinou nejdůležitější složkou je nakonec hrátelnost a míra zábavy. A tím *Polda* disponuje rovněž v plné míře. Policista Pankrác, sloužící v jednom zapadákově totiž naráží na pořádně zamotaný případ. V městečku, kde každý každého zná, dojde z ničeho nic k únosu. No považte sami. Koho podezřívát? Bez znalosti jakýchkoli důkazů se náš hrdina pouští do rozsáhlého vyšetřování, při kterém použije celou řadu osvědčených policejních metod, včetně té nej(ne)oblíbenější - pokut. No, za něco se nakupovat musí, ne? A jak mu to půjde? Především musí využít respektu (ehm...). Policisté nejsou z činitelů naší společnosti, se kterými bychom se ve všim bez obav svěřovali, přiznejme si to. A tak na ochotu spolupracovat Pankrác naráží jen zřídka. Každý, když ho vidí, dívá se jinam, odmítá diskutovat, aby se do něčeho nezapletl atd. A tak v těchto situacích je nutné pohrozit nějakou tou pokutíčkou nebo zabásnutím a hned jde všechno lépe. Podezřelí se střídají, svědkové vypovídají a jak plyne čas, celý případ se dostává do zcela jiného světla, až nakonec skončí pohádkou.



a své logické myšlení snížit na jeho úroveň, což činí zhruba 0,37 LJN (logických jednotek nepolicisty). Pak půjde všechno hladce. Chci říct skoro hladce, musím přiznat, že když jsem stál u nadřazeného majora lštoka a všemožně se snažil vžít acylpyrin (na omámení fetáků), byl jsem v koncích. Zkoušel jsem úplně všechno a nakonec to bylo jen ve správném načasování akce, to mne dostalo a prý jsem nebyl zdaleka sám.

Po té hromadě hodin strávených s *Poldou* si už ani neumím představit, že by jej mohl mluvit někdo jiný než Luděk Sobota.

No, zkrátka ne že by se jednalo o přímou konkurenci např. Lucasovských *Monkey Islandů*, tak daleko u nás zatím hry nejsou, ale ten rozdíl už není zdaleka tak propastný. *Poldovi* nechybí snad vůbec nic, co by měla mít kvalitní hra. Ba dokonce má něco navíc. Je česká!

Jan Chlebek

score

7/10

