

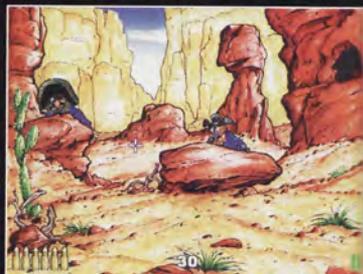
Horké léto 2

Kluci mi říkají Rambo a holky kretěne. Jinak jsem Honza. Honza Majer“.



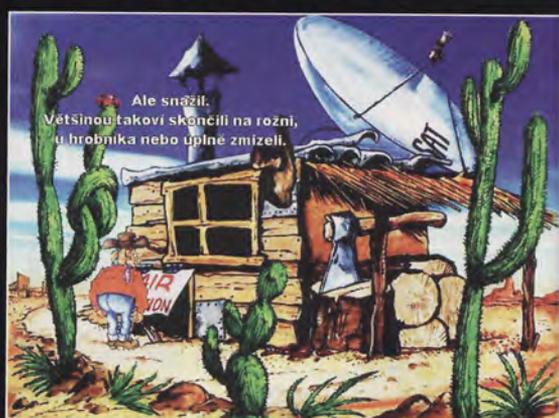
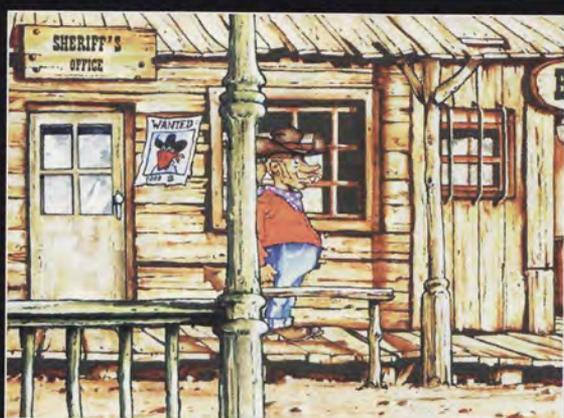
liv, místo zákusku. Jenom si v nastalém zmatku (to víte, hlad je hlad) nevšímli, že to bílé menu není jaksí kompletní. STOP! Počkat, tohle je ale přece první díl.

Takže znovu... Indiánský kmen Hatanapatatů si žil klidným, spořádaným životem, vzpomínal na dávno zašlé čas indiánské slávy a vzpomínal se z nájedů bandy jednookého Dinga. Při jednom z těchto nájedů, jejichž pravidelnost překoná snad už jen menstruace, ukradne Dingo něco víc, než jen pár plachet a běžnou veteš - zmizí i posvátný talisman „Purpurový Salamandr“. Bez talismanu se určitě kmen řítí do záhuby, neboť jen on jej chrání, jen on může odvrátit všechno špatné, co by budoucnost někdy mohla přinést.



▲ Dědek to dal dohromady s indiánkou, a ta holka si začala měnit spodní prádlo.

► Z šerifovy sluje se nikdy nevychází s lehkým srdcem.



Ale snažil. Většinou takoví skončili na rožni, u hrobíka nebo úplně zmizeli.

Kdo nepřezijíe řádění Honzy Majera?



1. Jedna anonymní krysa



2. Jeden prokletý indián, budíh mu země lehká



3. Velké množství drsných kovbojů, Majer tasí zatraceně rychle

4. Jeden student VŠ, který se místo pařby HL2 měl učit

Honza Majer je obyčejný kluk. Nebo alespoň jím býval, než takhle jednou přišel ze školy domů a otec mu nevzrušeně oznámil, že za pár dní odjíždí celá rodina (tedy i on) na dovolenou doprostřed Pacifiku zkoumat květenstvo a tak podobně (otec je botanik, tak má na to právo). Honza jenom pokrčil rameny (moc na výběr neměl) a zeptal se, jestli si s sebou může vzít bernardýna. Nesměl. Na malém ostrově (uprostřed Pacifiku) rodina Majerova postavila stan a jala se zkoumatí flóru. Tedy ne celá, Honza si místo toho otevřel plechovku piva. No, snad by Majerovic květenzu zkoumal dodnes, nebýt toho, že opodál na jiném ostrůvku (taky uprostřed pacifiku) pořádala party banda lidojedů. A právě tihle lidojedi dostali nápad, že by vůbec nebylo špatné po(u)žit tu bláznivou rodinu, co bydlí támhle přes prů-

jen on zajistí úrodu i dostatek peněz (na lihoviny a tabák). A tak se šaman kmene - sám veliký Orlí Tě-Péro, podle legendy, snaží povolát v časech nejhorších velkého hrdinu... Jenže v přenosu se jaksí něco nepovede. Pár blesků překřížuje oblohu a hrdina, kulturista, karatista a intelektuál z 20. století s IQ 202 zůstane doma. A do indiánské vesnice přiletí časovou bránu někdo jiný. A to Honza Majerů. Během hry se nás Honzik projde indiánským táborem, navštíví osklivé kovbojské městečko, prosvítí pouští a opuštěnou farmou, zamiluje se, stane se zločincem, šerifem, trumpetistou... a možná pokud nalezneme posvátný talisman se i vrátí se domů.

Popravdě řečeno, když jsem hrál demoverzi, potažmo i betaverzi, o nějakém nadšení nemohla být řeč. Vezmu-li

Řešení problému „po majerovsku“

1. Indián Pařez na tomto obrázku trpí poměrně nepříjemným prokletím. Vždy, když někdo něco hodí ze skály dolů, spadne mu to na hlavu.



2. To by Honzovi nemuselo vůbec vadit, jenže během hry mu pořád kazí jednu důležitou akci, bez které se Majer nehne. A to neměl dělat...



3. Honza se téhle překážky zbaví poměrně snadno, Pařeza prokletí opravdu zbaví, nadobro :-).

tým stylem vypráví Václav Klaus, zdárně mu sekunduje v podobné šamana kmene Miloš Zeman, ušetřen nezůstal ani pan prezident Havel. Známý huhlavý hlas Honzy Majerů nemusím představovat, ženských postav se báječně zhostila právě Miluše Bittnerová. Asi nejvic se mi líbil hlas hrobaře, který si před vašim střeleckým souborem přijde změřit vaše míry. A konečně kromě toho, že je hra bezvadně namluvena je tu i možnost zapnout si titulky. K hudbě bych snad jen poznamenal, že se dá poslouchat, ikdyž není místy příliš pestrá nebo nějak výrazněji nápaditá - je to spíše slabší průměr.

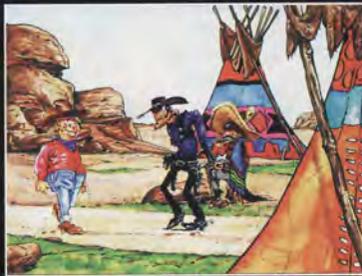
O vtipné situace není nouze, ať už o grafické nebo textové. Například takové námluvy indiána a indiánky v režii Honzy Majera rozesmějí svojí naivitou snad každého. Člověk se musí usmívat nad všudyprítomnou byrokracií, oslovující nás téměř z každého úkolu. Tím se už konečně dostávám k tomu, co mi na *Horkém létě 2* oproti jiným českým adventurám tolik líbí. Ve hře se mluví, diskutuje, debatuje, dialogy se větví, bez důkladného prokecání všech postav se prostě nehnete.

Pamatujete si na nějakou českou adventuru s mezihrami? Říkáte, že 7



▼ Opilci, bordely, saloony a odporné baráky, tak to je Divoký západ jako ze zurnálu.

◀ Tu knížku by nechtěl zvedat asi nikdo. Fúj!



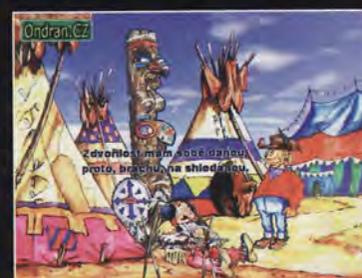
v úvahu vysokou HW náročnost beta-verze, na první pohled poněkud jedno-dušší humor a nepříliš vydařené animace neviděl jsem budoucnost *Horkého léta 2* příliš optimisticky. Stačilo mi, ale pouhých dvacet minut finální verze k tomu, abych pochopil, že *Horké léto 2* je svým způsobem změnou v českých humorných adventurách, což se mi při dalším hraní potvrdilo. Styl českých adventure her se, až na pár světových výjimek, výhradně věnoval pouhému sbírání věcí, čímž, oproti zahraničním adventurám, velmi výrazně zaostával, zejména po stránce dialogů. Na první pohled laciný humor nyní vystřídal docela zajímavé a vtipné situace, dávající hře tu správnou atmosféru.

O v celku povedenou pestrobarevnou grafickou úpravu se postaral Jan Štěpánek. Každá z jednotlivých obrazovek hýří všemi barvami, můžete mi věřit, že 256 barev na tohle nestačilo. České adventury velmi často využívají nehezkeho triku, ve kterém se jednotlivé plochy vybarví jedinou barvou, případně se použije barevný přechod. Grafik se tolik nenaděje a výsledek sám o sobě zas až tak špatný není. V *Horkém létě 2* se grafik ve valné většině případů vykresloval i s tím nejmenším detailem. A tak nám Honzík Majerů přibral nejen v pase, ale i na barevnosti. Zkuste si představit obtloustlého typuse v džínách, s červenou košilí, správným kovbojským kloboučkem a silným předkusem. Máte? Pokud ano, můžete si gratulovat, protože nějak takhle Honzík opravdu vypadá a to jste ještě neslyšeli jeho úžasný hlas v podání Zdeňka Izera. Postavička v některých obrazovkách co do výšky zabírá valnou většinu obrazovky (nejen díky své nadváze), při cestování směrem od hráče se plynně zmenšuje, jako ve všech ostatních adventurách.

Animace Honzíkova jsou slušné, za to všichni ostatní aspirují na invalidu roku nebo se jejich pohyby podobají lednému tanci zombiků. Chápu, že muselo být docela těžké rozpohybovat komplikované postavy a obtížnou gra-

fiku, jenže problémy autorů s animací nás na konci dvacátého století zajímají nejméně. Nechápu, proč si to autoři znesnadňují, přitom stačilo použít metodu známou z *Broken Swordu*, ve které se na komplikovanou grafickou scenerii přilepila jednoduchá animace, využívající pouze přechodu barev. Nechci si hrát na chytrého, ale tohle mě docela mrzí. Ale teď k něčemu pozitivnějšímu. Pamatujete si ještě na několikavrstevný posun jednotlivých grafických hladin použité ve výše zmiňovaném *Broken swordu*? To je dobře, neboť to samé vás čeká i v *Horkém létě 2*, možná v ještě větší míře. Jinak řečeno, znamená to, že se scéna neomezuje pouze na jednu obrazovku jak tomu většinou bývá, ale v případě chůze ke kraji se plynule přesouvá dále. Například ve třetí kapitole se zdánlivě ocitnete v zabarikádované jeskyni, přitom po provedení jednoduché akce zjistíte něco trochu jiného.

Humor a namluvení, dvě zdánlivě se sebou nesouvisející složky, jsou alfou a omegou každé zábavné adventury. Skvělé namluvení spolu s texty bez špetky humoru je platné asi jako Pentium 4 s Voodoo 7 bez elektrické zásuvky. Jeden bez druhého si nevystačí, ovšem spolu vytvářejí dokonalé duo tvořící základ úspěšné hry. Stejně jako v prvním díle se o dabing postaral Zdeněk Izer, na pomoc si přizval Miluši Bittnerovou. Pokud v *Horkém létě 1* Zdenka Izer imitoval nějakou tu známou osobnost, v *Horkém létě 2* to dotáhnul téměř k dokonalosti. Intro (které je poněkud zdouhává a k jeho konci máte pocit, že se vám mozek přepnul do safe modu) nám svým osobi-



Mezníky v českých adventurách



1. Tajemství Oslího Ostrova

- První česká komerčně prodávaná adventura na PC, parodující známé adventury *Monkey Island I & II*. Každý hře odpustil absenci hudby a zvuků během hry, hratelnost a nadšení jednoznačně převyšovaly vše ostatní - no, nebyla to tehdy krásná doba?



2. Dračí Historie

- V téhle docela ukecané adventuře se dráček Bert snažil najít svého otce, aby dostal zasloužený výprask. Ovšem nebyl to originální námět, co hru proslavilo. *Dračí Historie* totiž drží prvenství za první dabovanou českou hru.



3. Horké léto I

- První díl nijak originální, leč zábavné adventury s profesionálním namluvením od Zdeňka Izera. Do této chvíle se na dabování podíleli pouze amatéři.



4. Polda I

- Druhý díl úspěšné adventury *Polda* nám už klepe na dveře, nicméně o tom, že *Polda* dotáhnu dábings s významnými herci (Sobota, Nárožný a Lábus) až k dokonalosti, nepochybuje asi nikdo.

► Tak s tímhle opičkem budou možná problémy.

►►▲ Dědek čeká, až se ta holka se žlutými vlasama svlékne, ale ona má oči jen pro toho zamřížovaného sympáťáka.



dní a 7 nocí a Ve stínu havrana takovéto drobnůstky mělo? Tak víte kulový, vážení! Oproti tomu, co nabízí *Horké léto 2*, to je pouze čůrání do větru. První klavírní mezihru možná někteří z vás znají z demoverze (a nebo z *Kyrandie 2*, kde je řešení úplně stejné), poté následuje soutěž v pití. Hned za maličkou chvíličku si zahrajete regulérní poker téměř se všemi pravidly. Docela mě překvapilo, že si někdo dal takovou práci implementovat takhle složitou „hru ve hře“. A ten strip poker. paráda. Dozajista se rádi vrátíte k celkem pěti střilejícím mezihram, o kterých se zmíním trochu více. Nejdříve zmizí z obrazovky postavička Honzy, objeví se zaměřovací kurzor a z různých okének či skrýší na vás začínou vyukovat bandité, které bez milosti zastřelíte. Poslední mezihra se točí okolo kamenů, které zase musíte shazovat ze skály na po žebříčích lezoucí kovoje. Prostě nádhera!

Ovládnání se přizpůsobilo dnešnímu standardu, vystačíte si pouze s myš-



často musí projít dvěset třiceti tisíci obrazovkami, což, jak asi každý uzná, je opruz nejvyššího kalibru. V *Horkém létě 2* stačí umístit myš kamkoli na obrazovku a dvakrát za sebou rychle kliknout. Tím přeskočíte animaci chůze a objevíte se přímo na kýženém místě bez zbytečného čekání až se Honzík odvalí přesně tam kam chcete.

Ani *Horké léto 2* se tak úplně nevyhnulo vadám. Nejvic mě mrzí v celku nechutné animace. Vysoká hloubka barev a vícevrstevný scrolling si žádá také silnější počítač, i když hru spustíte celkem bez problémů na P166. Také doporučuji zvolit plnou instalaci (přes 500 MB) jinak se data během hry budou nepříjemně dotahovat z CD, což znamená značné zpomalení. A ještě jedno rýpnutí, *Horké léto 2* mohlo být rozhodně ještě o trošičku delší.

A co říci závěrem? Snad jen... I am HOT!

Raven a Ondřej Zach

score 75%



| konfigurace | |
|---|-----------------|
| Výrobce | JRC Interactive |
| Distributor | JRC Interactive |
| Systém | Win 95/98 |
| CPU | P166 Mhz |
| Paměť | R32 MB |
| Harddisk | min. 80 MB |
| Multiplayer | ne |
| | 3D |
| | ne |
| verdict | |
| Velké překvapení nabourávající zaběhnutý styl českých adventur. | |

| plusy | minusy |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • hratelnost, zábava+ mezihry • dabing • paralaxní scrolling | <ul style="list-style-type: none"> • nehezke animace a když, tak nic moc |