

# Pohádka o Mrazíkovi, Ivanovi a Nastěnce

**Ivane, Ivane... kdybys nebyl hlupákem,  
nestal by ses medvědem.**

## POHÁDKA O MRAZÍKOVĚ...

### VÝROBCE

Bohemia Interactive Studio,  
Centauri Production

### DISTRIBUTOR

JRC

### SYSTÉM

Win 95/98, P 200, 16 MB RAM,  
100 MB HD, 8x CD - ROM,  
DirectX 7

### MULTIPLAYER

Ne

**+** Jednoduché ovládání, lo-  
gická řešení, grafika.

**-** Malý rozsah, místy až  
moc jednoduché.

### VERDIKT

Na to, že je česká, je *Pohádka o Mrazíkovi* adventura hezká. Leč mohla by být delší.

**70** SCORE

**(1)** Tady je uklizeno, nevzpomínám si, že bych tu někdy v minulosti byla, to je zvláštní.

**B** ylo, nebylo, v jednom kraji, v jedné vesnici žil dědeček a babička a ti měli dvě dcery. Nastěnka byla dědečkova a Marfuša babiččina. Byl konec jara, hluboká letní noc zahalila celý kraj do černého závoje a všichni v chaloupce spokojeně spali. Všichni až na Nastěnku a... komára.

Kdo by neznal dnes již klasický příběh o Mrazíkovi, který nás coby malá pacholata těšil o Vánocích každým rokem? Stal se dokonce tak populárním, že nejpůsobivější momenty typu „Nastěnku chci za ženu“ či „já hlava dubová, berlu Mrazilku jsem zapomněl doma“ přešly do všeobecného povědomí.

*Pohádka o Mrazíkovi, Ivanovi atd.* je 2D česká adventura, inspirovaná výše zmínovaným příběhem ruské proveniencce, určená dětem od sedmi let. Tomu ostatně odpovídá jednak zpracování, za druhé obtížnost, respektive neobtížnost celé hry.



*Ty čarodějnice, ty zmije jedovatá. Plést jsem ti nařídila, ale rámsit jehlicemi při tom nesmíš, abys neprobudila drahouška Marfušku.*

Mrazík je tedy hrou spíše pro mladší a nenáročnější. Takové je i celkové ladění. Babička čte dětem pohádku a ty, ležící na peci, bedlivě poslouchají, zdalipak se v povídání o odporně pokorné Nastěnce, do sebe zahleděném bohatýru Ivanovi a mírně senilním Mrazíkovi něco nezměnilo. I změnilo, milé děti. A je toho docela dost.

Výchozí bod však zůstal stejný. Nepřijdete tudíž o ono pletení ponožky spojené s následným škemráním

Ivanovi. Ten musí v létě odčinit své prohřešky z dob sebestřednosti a v zimě zachránit svou vyvolenou z ledového zakletí. Úkol na první pohled možná nejjednodušší, už na ten druhý se však začnou dít podivuhodné věci, jelikož primitivnost celého řešení (zvláště ke konci) je opravdu zarážející. K tomu se přidá ještě několik skutečností, například že je *Mrazík* rozsahem nečekaně krátký, místy působí až nepřírozně statickým dojmem nebo že děsí hráče přitroublými komentáři k jednotlivým předmětům. Ale tím jsme ale s výtkami prakticky u konce.

*Chaloupko, k lesu čelem, k Ivanovi zády.*



u slunce, aby ještě chvíli nevyšlo. Na peripetie lásky Ivánka a Nastěnky a jiné klasické scény (jako třeba Marfuščinou louskání ořechů nebo námluvy) samozřejmě také dojde. Potom už ale přicházejí na řadu úpravy vskutku netradiční a *Mrazík* je tak ve své konečné podobě spoustou různých pohádek v jedné.

*Když se dívám na sebe, tak se musím pochválit. Nevypadám já věru zle, zkrátka chlapec, jak má být. Před naší, za naší.*

Příběh se odehrává ve čtyřech ročních obdobích. Na jaře a na podzim se stará Nasťa, letní a zimní úkoly jsou určeny

*Pohádka o Mrazíkovi* je totiž jinak záležitostí veskrze příjemnou a milou. Zaujme svým zpracováním, dějem, namluvením, velmi dobrou grafikou i jednoduchým point-and-click ovládáním. Jejím spuštěním se rázem ocitnete v knize. Jako byste si ji listovali a pohádku si sami četli (k tomu slouží třeba možnost nalistovat a založit namísto save a load). Nezbyvá tedy než ji otevřít, potkat staré známé - třeba dědečka Hříběčka, zlou Babu Jagu či pařez Pařez, projít vše pěkně do konce - taková práce to zase není a přečtenou zavřít.

*I byla svatba. A jestli neuměli, žijí ještě dnes. Zazvonil zvonec a pohádky je konec.*



Před kostel