



# PREVIEW

Polda 4	22
Hooligans: Storm Over Europe	24
Black & White: Creature Isle	26
Throne of Darkness	28
Zoom: World Of Warcraft	30
Zoom: C&C: Renegade	36

## Polda 4

**Poldové jsou věčné a zároveň vděčné téma. Nahlédněte spolu s námi do zákulisí tvorby čtvrtého pokračování této veselé adventury!**

**P**řekvapení, leč nezlomení mrazivým letním odpolednem, navíc „romanticky“ doplněným vytrvalým deštěm, jsme se po domluvě vypravili do pražského studia české vývojářské firmy Zima Software. Důvod naší inspekce byl samozřejmě pracovní, jelikož zde kromě minule zmiňované hororové akce plně zombíků a vyhrželých vnitřností *Bloodline* vzniká pacifistická a příjemná adventura *Polda 4*. Předchozí díly, vyprávějící o putováních nešikovného českého policisty Pankráce, jistě není třeba blíže představovat. Vysoká prodejní čísla dokazují, že má *Polda* v našich krajinách slušnou hráčskou základnu, a vznik čtvrtého pokračování tedy není velkým překvapením.

Upřímně přiznávám, že si mé srdce předchozí díly této adventury rozhodně nezískaly. Svě vyslání jsem tedy pojal sice profesionálně a bez odmluvy, ale lehce zklamaně.

O to větší však bylo mé překvapení, když jsem na místě zjistil, že tento *Polda* již nemá s těmi předchozími po technické stránce zhoľa nic společného. První věcí, která vás při pohledu na okolní scénérie nepochybně udeří do očí, je přechod od ručně malovaného dvojrozměrného prostředí do plně 3D s renderovaným pozadím a polygonovou postavíčkou. Mé první dojmy byly tedy nad očekávání silně pozitivní, ale to samozřejmě není vše, jeden rozměr navíc k úspěchu nestačí.

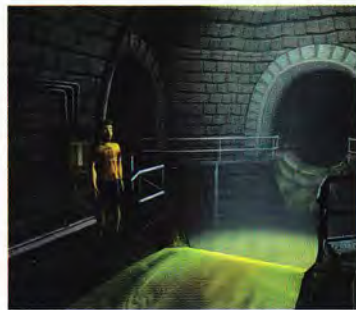


Kořenem života každé adventury je příběh. Čtvrtý díl si pro Pankráce připravil mile nemilé překvapeníčko v podobě cestování časem. Jednoho dne mu totiž s úpěnlivou prosbou zavolá jeho starý ruský přítel profesor Santusov s informací, že se mu podařilo zkonstruovat funkční prototyp stroje času. Žel bojí se o život svůj, ale i celého světa, protože se o jeho projektu dozvěděla ruská tajná služba a je mu pochopitelně v patách. Vzhledem k tomu, že po stvoření podobného zařízení si jeden nemůže být svojí budoucností jistý (speciálně v Rusku), vysílá profesor Pankráce do budoucnosti, aby zjistil, jak to vlastně





dopadne. Ten však krátce po svém příjezdu zjišťuje, že budoucnost je rudá jako krev prýšící z žil čerstvě otevřeného sebevraha. Nezbyvá mu tedy nic jiného než se pokusit zachránit svět, což jde jedině v minulosti. Zpátky k profesorovi ale nemůže, protože došlo k menšímu časovému posunu a vždy dorazí v nevhodném okamžiku končícím jeho smrtí. Po vyřešení jistých záležitostí se tedy vypravuje do Egypta osmnáctého století, pravěku, revoluční Francie, na Havaj v alternativní budoucnosti a do dalších epoch lidských dějin. Rozhodně to nemá lehké, již dávno to není ten starý neohrožený Pankrác, který se retardovaně smál každému fóru. Nyní mu jde o život a smrt si své oběti jak známo nevybírám, navíc ji neuplatíte. Zajímavostí časových paradoxů je třeba jeho milá, agentka Mucová z minulého dí-



lu, kterou potkává ve všech obdobích, jen vždy v jiné podobě (prababička, babička atd.). Rozhodně v sobě putování časem skrývá ohromný potenciál a můžeme jenom doufat, že se ho autoři pokusí využít s maximálním úsilím. Navíc bude hra obsahovat i přes svoji relativní lineárnost několik odlišných konců, což se také počítá!

Rozsahově, tedy z hlediska lokací, bude čtvrtý *Poldo* srovnatelný s trojkou (60 originálních scén). Rozdíl však nastává díky přechodu do trojrozměrného prostředí, což otevírá možnosti různých kamerových pohledů na stejné scény. Díky tomu je hra ve finále, co se hratelné plochy týče, minimálně dvakrát rozsáhlejší nežli její předchůdci. Na otázku, za jak dlouho se podaří průměrnému jedinci *Poldu* dotáhnout do zdárného konce, odpovídá hlavní grafik Dan Falta s úsměvem na rtech: „S návodem tak za šest, možná sedm hodin.“ Bez návodu si tedy můžete nad některými problémy lámat hlavu klidně dlouhé dny. Nuda však rozhodně nebude. Ačkoliv se nový *Poldo* tváří seriózně a korektně, o smysl pro humor našťástí nepřišel!

Grafická část hry je zpracována ve 24bitových barvách a poběží v rozlišení 800x600. Sice nám bylo neoficiálně řečeno, že bude možné přepínat i do nižších, ale to není v tuto chvíli jisté. Samotný engine hry je hybridní kombinace 2D/3D, kdy jsou charaktery vytvořeny low-polygonovými modely a engine je renderuje v reálném čase. Tyto charaktery jsou posléze zasazeny do detailních pozadí, která jsou před-

renderována a upravena. Co se ryze technických záležitostí týče, jsou modely charakterů vytvořeny kompletně ve 3D Studiu Max, skládány z 1000-2000 polygonů. Textury zimovci vytvořili za pomoci Adobe Photoshopu a některé jsou navíc animované pro dosažení větší atraktivitu. Pro animaci byl použit tradiční systém snímání lidského pohybu Motion Capture, díky čemuž jsou pohyby docela přesvědčivé. Co však působí na první pohled zvláště, jsou stíny, které jsou kulantně vyřešené pouze temně odstínovaným kruhem. Na druhou stranu se jedná o velice komplikovanou věc, která následně zpravidla nepřinese kýžené ovoce. Co se hardwarové náročnosti týče, je dle autorů počítáno i s majiteli slabších strojů, kterých je v naší republice stále velké množství.

Hudební i zvukový doprovod vzniká také pod střechou společnosti Zima Software a všechny samplý budou ušity *Poldovi* přesně na míru. Bohužel nebylo možné v době naší návštěvy tyto prvky otestovat, ale prý se máme na co těšit.

Co závěrem dodat? Snad jenom popřát, aby se práce na tomto nelehkém dílku skutečně podařila dle představ jejích autorů. Nahlédnutím do minulosti totiž zjistíme, že se prozatím žádné z našich domácích adventuroidních hříček nepodařilo výrazně se prosadit v konkurenci zahraničních titulů. Nadešel čas to změnit, a zda to opravdu klapne, se dozvíme až o Vánocích.

#### KDO ZA TÍM STOJÍ ZIMA SOFTWARE

Pomineme-li předchůzí tři díly veselého *Poldy*, mají vývojáři od Zimy na triku ještě méně známou realtimovou strategii *Mutarium* a jejího tahové bratrance *Signus*. Před zhruba rokem a půl se zimovci pokusili reinkarnovat žánr arkádových vesmírných stříleček hrou *Hypercore*.

#### NEJVĚTŠÍ PLUS

Nepochybně charakteristická „českost“, tedy přístupnost našim krajanům všech věkových kategorií. Atraktivitu podstatně zvyšuje velice příjemná grafika zosobněná přechodem do poctivého adventuroidního 3D!

#### POLDA 4

##### Výrobce

Zima Software

##### Distributor

Zima Software

##### Kontakt

www.zima-software.cz

##### Datum vydání

Q4 2001

##### V kostce

Přesun do 3D nepochybně *Poldu* oživí a vnese do této uvádající série krom dalšího rozměru i novou dimenzi hratelnosti. Zajímavě vyhlížející příběh nám bezpochyby zpřijemní mrazivé zimní večery!