

FILIP A JÍZDNÍ KOLO

S podtitulem dopravně výchovná hra pro kluky a holky přichází na trh CD, určené pro nejmenší uživatele počítačů. Cílovou skupinou tohoto disku jsou děti ve věku od čtyř do deseti let.

Filip je tučňák, který přijel do nejmenovaného městečka z přesně neurčené lokality. Jako dopravní prostředek použil ledovou kru. Vzhledem k tomu, že ani na moři ani v jeho domovině není třeba příliš dodržovat pravidla silničního provozu, je v tomto směru naprostým analfabetem. Jeho cesta do městečka je motivována touhou po jízdě kole, jehož plánek kdesi získal. Již při prvním vstupu na pevninu tučňáka málem přejede auto. Tento incident pozoruje z kůlu na mole racek (racková, racčice?) Klára, která se pak stává Filipovým průvodcem po městečku. Postupně projdou celé městečko, jež se sestává z devíti dopravně zajímavých míst. Většinou se pak jedná o křižovatky nebo místa, kde se musí přecházet silnice. Během tohoto putování se Filip několikrát skoro stane obětí dopravní nehody, většinou totiž vkročí do vozovky bez patřičných rozhlédnutí se. Jsou tak probrány nejčastěji se vyskytující situace v silničním provozu, jako je respektování světel na křižovatkách, nepřecházení mimo přechod nebo nepřecházení před stojícím autobusem. V každém z devíti míst najdou Filip s Klárou jednu součást vytouženého bicyklu. Pravda, umístění některých kusů je lehce bizarní - např. zadní kolo umístěné na stromě - ale hru to alespoň zpestřuje. Po zkompletování tohoto jednostopého dopravního prostředku může Filip absolvovat autoškolu, nebo spíš kološkolu, po které získá řidičský průkaz pro cyklisty. Kromě tohoto základního příběhu je do aplikace přidáno pár běžných her, jako třeba pexeso. Pro oživení je přidáno několik animací na každém místě. Aktivní prvky jsou indikovány změnou kurzoru. Kliknutím v takovém místě se spustí jednoduchá animace, která má děti pobavit, ale jinak ke hře nijak nepřispívá. Zvláštní kapitolou je pak myšák, jenž se na křižovatkách prohání ve svojí okolečkované krabici, přičemž dopravní předpisy nerespektuje. Nicméně i tak se mu nic nestane, nebo jsem to během testování nazažil.

Shora nastíněný průběh hry je po jednom hraní vyčerpán a při druhém spuštění nedává již nic nového. Pravda, říká se, že opakování je matka moudrosti. Ale poslouchat stále dokola ty samé dialogy nebo monology, kdykoliv se dvojice vrátí na to samé místo, je nezáživné. Navíc nenabízí příliš prostoru pro vlastní invenci. Pro osvojení si základních návyků pro pohyb v silničním provozu je tato aplikace jistě přínosná. Poněkud pomalý postup tučňáka je vhodný pro pohodlné sledování dění na obrazovce, ale práci s programem to činí rozvlklou a pomalou. Hra neobsahuje žádná nastavení, vyjma hlasitosti zvuku, takže nelze nastavit například různé stupně obtížnosti pro různě staré děti. Výhodou je kompletní ozvučení, takže není rozhodně třeba za účelem hraní umět číst. Navíc lze mluvené slovy poslouchat nejen v jazyce českém, ale i anglicky.

Hlavní těžiště nasazení tučňáka Filipa a jeho kamarádky Kláry bych viděl jako doplněk nějakého vyučovacího předmětu na základní škole, možná už ve školce. Snad by to pomohlo snížit počet dopravních nehod, jejímiž účastníky jsou děti a které mají nezřídka velmi vážné následky.

FILIP A JÍZDNÍ KOLO

+ aktuální tematika

- jednoduchost příběhu

K recenzi poskytl firma: TMT computer

Žánr: dopravně výchovná hra

OS: Windows 3.x, 9x, NT

Jazyk: česky

Cena: 483 Kč

K recenzi poskytl firma: TMT computer

Olbrachtovo náměstí 7, 624 00 Brno

www.volny.cz/tmtcomputer