

Red Faction II

Občas už mě přestávají bavit zaběhnutá klišé herních příběhů. Plácání o nanotechnologiích, supervojácích a zachraňování planety Země. Sem tam se někomu jakoby náhodou podaří vybrousit něco zajímavého, revolučního – před rokem a půl tu čest měla hra Red Faction. Revoluce na Marsu proti utlačovatelům nebohých horníků byla skutečně novinkou (i když se možná vzdáleně inspirovala filmem Total Recall), ale její druhý díl chutná jako dvakrát použitý sáček čaje. S vymyšlením děje si nikdo moc hlavu nelámá a nejrůznějších obyčejných střileček se nám na stole vrstí už celé hromady.

Tam, kde jste v Red Faction začínali pěkně od nuly, jenom s krumpáčem v ruce, svrhli nenáviděné tyrany, pěkně pomalu odhalovali konspiraci galaktické korporace Ultor a prožili několik zásadních dějových zvrátů, nastupuje nyní naprosto lineární dějová linie. Do války jste vysazeni s plným zbrojním arzenálem a už nezačínáte bojem za svou vlastní osobní svobodu, což by mělo svou hlubokou logiku, ale jste členem organizované skupinky, hodlající svrhnout zkorumpovaného diktátora. Motivy vás ostatně ani tak nemusejí zajímat, dostáváte příkazy shora a jenom plníte zadané úkoly. A namísto různých napínavých misí zůstala jediná náplň: popadnout co největší bouchačku, jako buldozer se hrnout vpřed a drtit neustále se rodící nepřátele až do skonání světa a času, respektive do závěrečné exploze.

Pokud snad někdo z vás Red Faction nikdy ani nezahlédl, pak vězte, že jejím triumfem byl tzv. Geo-Mod. Ten nabízel nové herní postupy a otevíral možnosti fantazii a různým strategiím při postupu misemi. Tušíte, že se kdosi schovává za zdi? Stačí naladovat třeba raketomet, probourat do zdi díru a překvapit ho ze zálohy. Nemáte se kam schovat? Proč si granátem nevyhloubit kráter a neskočit do něj? Destrukce herního prostředí byla skutečně něčím nevídaným a zaručovala pořádnou dávku zábavy. Pokud byste ale čekali v RF II nějaké podobně převratné novinky, tak máte smůlu. Dokonce ani Geo-Mod samotný nebyl nijak podstatně vylepšen, zachovává si na jedné straně reálné fyzikální vlastnosti, na straně druhé pak naprostou nerealističnost. Jak jinak si vysvětlit, že raketa probourá betonovou zeď, ale s opodál stojícím psacím stolem s monitory ani nehne? A na naprosto stejnou zeď vedle v chodbě má účinnost asi jako vánoční prskavka... Samozřejmě nečekáme, že celou úroveň srovnáme se zemí, ale nějaké úpravy zcela zásadního charakteru bychom viděli velice rádi. Docela podivná je totiž skutečnost, že ani tou nejsilnější zbraní nepoškodíte drátěný plot, ale musíte hledat, jestli náhodou někde nezůstala nějaká díra nebo ho nakonec oběhnout.

Jednotlivé herní úrovně trpí bohužel mnoha dalšími nectnostmi. Tak předně je hra naprosto lineární, neexistují žádné jiné postupy řešení než ten jeden, předem pečlivě nalinkovaný. Nemáte šanci dostat se do slepé uličky, všechny dveře v chodbách kromě jediných jsou zavřené a lámat si hlavu, kudy dál, po vás skutečně nikdo nechce. Jenom občas se stane, že východ není viditelný na první pohled a potom si při hledání máte možnost konečně pořádně zblízka prohlédnout grafiku a porovnat si různé architektonické prvky. Upřímně řečeno, textury nejsou nic moc, chybí jim ostrost a různorodost. Pravděpodobně právě zde se nejvíce projevuje konverze z PlayStationu (je vidět, že je poněkud odbytá a chvatná). Některé úrovně jsou nápadité a různorodé – třeba postupování polorozbořeným domem, kde začínáte v nejvyšším patře, probouráváte podlahy a postupně se tak doslova prokousáváte až do podzemí –, jiné – labyrint chodeb nebo pobíhání před palácem diktátora – naopak nudné a dalo by se říci až nezáživné. S určitými dopravními prostředky si vývojáři docela vyhráli, ale například odfláknuté hranaté vagony podzemky s rozmazanou šedomodrou barvou jsou k smíchu. Výsledek pak působí jako jakási sinusoida, grafika a design vůbec plynule oscilují mezi zábavou a průměrem.

Takový dojem ostatně máte z celé hry. Nepřátelé jsou v jednu chvíli jako slepice bezhlavě pobíhající sem a tam, jindy se poranění snaží před vámi utíkat a skrývat. Občas je docela

problematické je zaměřit, jindy stojí na jednom místě a útrpně snášeji osud, sypající se na ně v podobě olova z vašich zbraní. A když už se někde schovávají, většinou čouhá zpoza zdi alespoň noha, nebo ještě lépe hlava, aby bylo kam se trefovat. S většinou z nich se vypořádáte naprosto jednoduše, střeliva je dostatek a proti větší přesile stačí pár granátů a hned všichni docela efektně poletují vzduchem a dokonce si zachovávají směr pohybu směrem od epicentra výbuchu – pěkně. Ovšem máme tu hned další minus hry, protivníků je totiž doslova a do písmene neomezený počet, pravděpodobně jsou někde za rohem klonování až do omrzení. Takže když zrovna nemůžete najít východ, hra vám neposkytne ani chvíli oddechu a posílá na vás další a další a další. Po každém zůstane nějaká ta munice, takže kosíte a kosíte. Pokud byste si snad ze začátku mysleli, že se skryjete na místě s výhodným palebným postavením a odstřelovačkou v klidu zlikvidujete dotěrné vojáčky, můžete tam viset třeba do soudného dne. Asi si říkáte, že by to ani tak nevadilo, RF II vás donutí ustoupit od ustrašeného taktizování k pořádné akci, jenže výsledný dojem je poněkud frustrující a valící se nekonečné hordy jakýchsi tupých zombie se stávají příliš jednotvárnými. Nicméně množství protivníků nedosahuje šíleného Serious Sama, který byl ale brán s nadhledem a humorem. Se zásahovými zónami a s animacemi uzírání se taky nikdo moc nepáral, nečekejte nic jako v Soldier of Fortune. Ovšem někteří bossové jsou patřičně inteligentní a také odolávají docela dlouho. Sem tam se vyskytnou také nepříjemní bojovníci, jedni poletují ve vzduchu a může vám dělat problém je najít, jiní v podobě robo-pavouků fungují jako kamikadze a všimnete si jich až když už je pozdě. Alespoň že k jejich likvidaci stačí jediný výstřel. No a když vás šéf na konci úrovně přemůže, neodeberete se do věčných lovišť, ale pěkně zpátky na začátek. Ukládání je podle konzolového vzoru znemožněno, hra se sama „sejvne“ mezi jednotlivými misemi a vy se musíte se všemi těmi nekonečnými maníky vypořádat znovu. Při opakovaném hraní zábavnost klesá a znechucení se prohlubuje. Narazil jsem zde také na jednu podivnost: při výskoku ze hry a jejím opětovném spuštění se mi nepovedlo nahrát poslední pozici a musel jsem celou kapitolu absolvovat od začátku, těžko říct, jestli je to chyba, nebo moje hloupost, nepodařilo se mi ale odhalit jiný způsob. Trochu to vyvažuje občasná různorodost a nápaditost misí. Usednete do několika dopravních prostředků, ovládaných neviditelným pilotem, takže na vás zůstává obsluha palebných zbraní. Docela zábavné je třeba poletování ve vrtulníku spojené s odstřelováním nepřátel v budovách, na jejich střechách a v ulicích. Také je třeba ničit ostatní dotírající vznášedla a některé další pozemní cíle. Design této úrovně je zjevně inspirován filmem Blade Runner a nutno podotknout, že poměrně vydařeně. Jízda v bojových vozidlech také není špatná a asi nejzábavnější je pochodování budovami v bojovém mechovi, podobném nakladači, který obsluhovala Ripleyová v druhém dílu Veřelce. I zde se uplatňuje Geo-Mod, neboť je občas třeba se probourat nějakou tou zdí, ať už pomocí výbuchů, nebo strojem samotným. S vcelku pekelnou obtížností se setkáte při bojích v ponorce, než se pod vodou zorientujete, schytáte pár zásahů a ponorka je pomalá, takže na úhybné manévry nemáte mnoho času. Zbraní RF II nabízí celou řadu. Počínaje jednoduchou automatickou pistolkou CSP-19, přes CMP-32 připomínající uzi, brokovnici, samopal s granátometem, samopal s tlumičem, těžký kulomet a konče odstřelovačkou nebo vrhačem bomb. Zajímavá je CMRD-32, což je v podstatě magnetický vrhač ocelových hrotů, které prostřelí praktický jakýkoli materiál a pomocí speciálního zaměřovače můžete detekovat nepřátele skrz zeď. Zásobník je pouze na tři výstřely a dost pomalu se nabíjí, ale účinek je naprosto smrtící a pokud stojí protivníci za sebou v řadě, máte slušnou šanci sejmout jich víc jednou ranou. Šikovná je odstřelovačka, ale zase tak moc ji nevyužijete, protože jejím dalekohledem se špatně hledají pohyblivé cíle. Naproti tomu některé mise jsou koncipovány speciálně pro ni a před koncem hry se její použití stává dokonce nevyhnutelnou – vaším úkolem je likvidovat snipery na druhé straně řeky až do příjezdu záchranného člunu. Slabinou této mise je ale opět její jednotvárnost, připadáte si jako na střelnici na pouti, postavy se objevují v oknech a pokud se šikovně

skryjete za bednu, nic nebrání v pohodlném eliminování cílů. Velice dobrý nápad se ukáže při použití dvou jednoručních palných zbraní – pistolí, uzi a malých samopalů NCMG-44 – levým a pravým tlačítkem myši ovládáte odpovídající ruku a můžete střílet také z obou současně. Nešikovné je ale střídání zbraní pomocí kolečka myši, kterým listujete v arzenálu a pak musíte výběr ještě potvrdit, což je dost pomalé.

Poněkud netradičně je vyřešen ukazatel zdraví v podobě tří červených křížů v rohu obrazovky a červeného „teploměru“ nad nimi. Při každé zdravotní újmě z něj ubývá a když se vám podaří na chvíli někde schovat, zase vám zdraví přibývá až na plnou hodnotu. Jakmile „teploměr“ klesne na nulu, přijdete o jeden křížek a tak dále až do finální smrti. Po úrovních se ale povaluje docela dost lékáren, jimiž si přilepšíte nebo dokonce získáte křížek zpátky. Když budete ale opatrní a nepoženete se pořád bezhlavě kupředu, bez problémů dokážete odpočívat a uhlídat si perfektní kondičku.

Při boji za lepší zítřky vám občas asistují vaši kolegové z Red Faction, vzhledem k akční povaze hry nečekejte žádnou týmovou výpomoc, příkazy jim dávat nemůžete a oni sami si dělají, co chtějí. Ale jejich pomoc je občas vítaná a taky je fajn mít po boku někoho, kdo alespoň trochu komunikuje. Nejvíce se s nimi budete potkávat v animacích, které mají za úkol sdělit vám, za co se bojuje a proč. Mě osobně tak trochu štvaly příkazy jinak neviditelného šéfa povstalců Molova, je to jeden z těch typických vůdců, kteří si sedí někde v teple a vy za ně nasazujete holý život.

Tak a teď co s výsledkem? Nedá se říci, že by Red Faction II byla špatná hra, to v žádném případě. Sice jsme tu vyjmenovávali všemožné zápory, ale pokud vám jde o prostou řežbu a nezatažujete se detaily, třeba budete spokojeni. Proti prvnímu dílu je zde vidět jistý technický pokrok, ale upřímně – nevelký. Nejzajímavější na hře je zmiňovaný Geo-Mod, přestože má své slabiny, a poměrně zábavné mise s „přepravní technikou“. Na druhou stranu, jestli se chcete skutečně vyřádit, doporučil bych vám spíš Unreal Tournament 2003, a pokud si chcete užít pořádnou atmosféru, lepší je Medal of Honor nebo No One Lives Forever 2. No a akcím jako Splinter Cell nebo IGI 2 nesahá RF II ani po kotníky. Výsledný dojem ze hry je jako z béčkového akčního filmu, který se vám ze začátku líbí, pak vás unaví a ke konci se vám už zdá zbytečně dlouhý. Což mimochodem Red Faction II ani není, dohrajete ji tak za 8–10 hodin. Je tu sice také multiplayer, ale hra je zjevně zacílena spíše na osamělé hráče. Jestli pečlivě sledujete first person akce, klidně RF II přeskočte a o nic moc nepřijdete, jestli si ale chcete střilečky jen občas vyzkoušet a náhodou narazíte zrovna na RF II, proč ne... Najdete zde zajímavé momenty, jako nepřiliš protřelým hráčům vám nějakou dobu vydrží a Geo-Mod se nikde jinde nenabízí.

Tomáš Mayer

Verdikt: Slabší pokračování výborné hry, které bohužel nepřináší nic nového, ale převzalo a podstatně rozšířilo původní nedostatky.

69%

rf2 je

- čistá akční řežba
- pro ničitely a demoliční experty
- víceméně průměrný titul

rf2 není

- tak revoluční jako Red Faction
- zábava víc než na 10 hodin

- plná úžasných nápadů a dějových zvrátů

Red Faction II

Výrobce: Volition a Outrage Games

Vydavatel: THQ Inc.

Minimální konfigurace: CPU 500 MHz, 128 MB RAM, 650 MB HD, 3D karta 16 MB

Doporučujeme: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, 1,1 GB HD, 3D karta 64 MB

Multiplayer: ano

Internet: www.redfaction2.com

Na zemi, pod vodou i ve vzduchu

V jistých misích nasednete do bojové techniky, která vám ještě rozšiřuje možnost zaměř–zabij–znič. Některou nemůžete sice sami ovládat, protože se pohybuje po předem vytyčené trase, ale výzbroj je slušná a pancéřování natolik dostatečné, že právě tyto mise jsou jedny z nejsnažších. Nabízejí ale vítané rozptýlení v jinak poněkud jednotvárné kampani.

Bojové vozidlo: jenom se vezete a obsluhujete těžký kulomet a dělo. Nepřátelé proti vám nemají žádnou šanci, buďto je rozstřílíte, nebo přejedete.

Vrtulník: nelze ho bohužel pilotovat, ale pouze kulometem ostřelujete budovy a rakety zase využijete na nepřátelské helikoptéry a větší pozemní cíle.

Ponorka: nejzranitelnější a pomalá. Navíc je pod vodou zhoršená viditelnost a špatná orientace, takže asi proto se musíte sami ujmout řízení.

Mech: poskytuje dobrou ochranu a posadíte se do něj dokonce vícekrát. Ačkoli se zdá na první pohled velký, lze procházet budovami a dokonce i jezdit výtahem.