

Recenze akční

Tom Clancy's Splinter Cell

Slaňování z budov. Split-jump. Vyslýchání nepřátel. Přísavné miny. Plížení ve stínu. Ručkování po okapech. A krvelačný kombajn. Promiňte, Kombayn. To všechno a mnohem víc na vás čeká v *Tom Clancy's Splinter Cell* – jedné z nejočekávanějších akčních her tohoto roku.

Zatímco u většiny špičkových titulů drží výrobci většinu detailů do poslední chvíle v tajnosti, společnost Ubi Soft přijala pro svou špičkovou akci *Splinter Cell* naprosto odlišnou strategii. Kromě tun obrázků vypustila hned dvě demoverze, které měly hráče oslnit dokonalým grafickým zpracováním a herním systémem, jenž by zahanbil i Hidea Kojimu s jeho sérií *Metal Gear Solid*. Jenže jak je o nás známo, jsme banda podezřívavá. Došli jsme tedy k názoru, že kouzla technického zpracování mají zastřít nedostatky v jiných stránkách tohoto titulu. A nakolik jsme se trefili?

Plány v plánech jiných plánů

Největší obavy jsme měli z toho, jak dopadne příběh. Hra sice vznikla podle námětu od slavného spisovatele Toma Clancyho, ale to nemusí nic znamenat. Kolikrát se už stalo, že tituly s oficiální licenci byly o poznání horší než jiné, u nichž se tvůrci mohli opírat jen o svou vlastní invenci? Nebo jinak: o kolika hrách s filmovou nebo knižní licenci můžeme bez uzardění prohlásit, že jejich děj nebyl plytký?

Ostrá verze *Splinter Cell* naštěstí působí výrazně kompaktnějším dojmem než dříve testovaná beta. Do samotných misí se spletnost zápletky sice ani tentokrát nepromítá, ale máte alespoň dostatečnou možnost si ji vychutnat v animovaných sekvencích mezi jednotlivými levely. A jak bychom mohli od ostříleného profesionála Clancyho formátu očekávat, čeká nás slušný propletenec intrik, lži a zrad, ze kterého jde jednomu hlava kolem. Aby ne. Vymyslet řetězec událostí vedoucích až k hrozbě třetí světové války, aniž by vše působilo křečovitě, není samo sebou. Takže jak ono to vlastně bylo...

Kombajn z Gruzie

Podzim roku 2004. Amerika se stala terčem kybernetického teroristického útoku. Zhruba ve stejnou dobu se ztratili dva tajní agenti operující na území Gruzie. Sam Fisher, člen elitní jednotky Third Echelon amerického Úřadu pro národní bezpečnost (NSA), se vydává do Tbilisi zjistit, co se s nimi hergot děje. Najde však už jenom jejich těla tuhnoucí v márnici místní policejní stanice. Podaří se mu alespoň získat důkazy vedoucí – v průběhu několika misí – k šokujícímu odhalení. Ne, neprozradíme vám jej. Hezky si poskládejte všechny střípky dohromady sami. Jen naznačíme, že je do toho zapletená čínská ambasáda, pracovníci CIA, samozřejmě pár Rusů a za nitky tahá onen v úvodu slíbený kombajn – nelítostný gruzínský předák Kombajn Nikoladze.

Jak jsme si už bohužel ve hrách se jménem Toma Clancyho v názvu mohli zvyknout, příběh se zaměřuje na tak velké téma, že v něm není místo pro jednotlivce – byť by to byl hlavní hrdina. Sam Fisher je tedy tvrdý, neohrožený, nekonfliktní, spolehlivý; dalo by se říct ideální materiál pro tajné služby. Ale naprosto nevýrazný na poli počítačových her. Není sice až tak kožený, jak jsme se dříve obávali, a v některých animovaných sekvencích si dokonce dovolí projevit náznak citových hnutí. Jeho slabší chvíle by ale spočítal na prstech jedné ruky i hodně nešikovný tesař.

Rozvaha především

Ještě že *Splinter Cell* nemá podobné ambice jako například *No One Lives Forever 2*, který by bez Cate Archerové a spousty bondovské nadsázky upadl do bahna průměrnosti. Ubi Soft se místo na jemné nuance příběhu zaměřil na samotnou akci – a to se mu podařilo takřka na výbornou.

Těžko si představit hru, která by měla silnější špionážní náboj. Místo zběsilých přestřelek se držíte neustále ve stínu a zbraň tasíte jen v těch nejnnutnějších situacích. Nikdo vám sice až na výjimky nezakazuje postřílet vše živé okolo, ale většinou je tento způsob nejobtížnější. Proč také plýtvat municí, když se můžete bez problémů propížit kolem? Takže místo „ha, vidím bídáka, pod drn s tebou, ratatata“ si budete říkat „ha, vidím bídáka, ale když se tady chvílku schovám, projde kolem a já pak popoběhnu támhle za roh, a až se znovu vrátí, já už budu za horama“.

Pochopitelně, že kdyby se herní systém skládal jen z plížení a nebyl by ničím okořeněn, byla by to nuda k uzoufání. Jenže to u *Splinter Cell* nehrozí. Sam Fisher je takový akrobat, že by klidně mohl startovat na olympiádě. Šplhá po trubkách, ručkuje po římsách, sjíždí po provazech jako po lanovce a slaňuje ze střechy po boku budovy. Velice efektně také vypadá, když se ve výskoku v úzké uličce odrazí od stěny až někam ke stropu, tam prudce roznoží a zapře se o obě zdi. V klidu pak může – s volnými rukama, což je důležité – číhat na nic netušící oběť. Tu si po jejím zlikvidování hodí na rameno a odnese někam, kde nebude budít nežádoucí pozornost.

Architekt se vyznamenal

Tomuto hernímu stylu pochopitelně odpovídá i design lokací. Těžko bychom se mohli nenápadně plížit kolem nočních hlídačů, kdyby se všechno odehrávalo v jasně osvětlených kvádrech bez jediné možnosti úkrytu. Všechny prostory – interiérové i exteriérové – jsou tedy velice členité a můžete využít množství přirozených překážek. Na parkovišti se plížíte podél aut, ve skladu překvapíte nebohého hlídače mezi krabicemi, a kdo na dvoře nevyužije stín vrhaný živým plotem, měl by se zamyslet nad svým přebujelým sebevědomím.

Kromě těchto vyloženě užitkových objektů jsou ale lokace zaplněny i neuvěřitelným počtem dalších drobností, které sice nemají na hru jako takovou pražádný vliv, ale zvyšují dojem z realističnosti zpracování. Přijdete k počítači, dotknete se klávesnice, a v tu ránu všeobecně známý spořič obrazovky nahradí tradiční windowsovská plocha s logem CIA jako tapetou. Po stolech jsou poházené papíry, na staveništi se povaluje hala bala rozházený materiál a nepřejte si vidět ty odpadky kolem popelnic. Škoda, že až na řídké výjimky nejsou tyto předměty interaktivní. Nejen, že je neseberete, ale neškodí jim ani výbuch. Asi je vše z nějakého kosmického materiálu a ještě navíc přibité k podlaze.

Ropná romantika

Stejnou pozornost jako designu lokací – a realističnosti textur – věnovali vývojáři i animacím. Občas vám až vyrazí dech, s čím vším si pohráli. Při ručkování natáčí Sam hlavu podle toho, kam zamíříte kamerou. Když se plížíte, drží si pouzdro s pistolí, aby jej neprozradilo kovové cinkání. Když nese bezvládné tělo omráčeného vojáka, po chvíli zpomalí a začne hlasitě oddychovat. O tom, že všechny běžné pohyby jsou naprosto plynulé a těžko byste na nich hledali nějakou chybu, ani není třeba hovořit.

Jenže to pořád není nic proti hře světla a stínu, která na vás ve *Splinter Cell* čeká. Osvětlení scény popírá všechna omezení, jimiž byly dosud počítačové hry svazovány. Každý objekt vrhá přesně takový stín jako ve skutečnosti. Pochopitelně včetně nepřátel a vás samotných, takže neopatrné producírování se přede dveřmi vás může snadno prozradit – a na druhou stranu stín na podlaze vás může s předstihem varovat před blížícím se hlídačem.

Kromě toho, že jsou dynamické stíny plně funkční z herního hlediska, jsou i krásné na pohled. Například mise na ropné plošině vám vyrazí dech. Západ slunce je romanticky krvavý, stíny

se prodlužují a drátěný plot vytváří na podlaze i na vašem oblečení úchvatné obrazce... No prostě nádhera. Ale ty hardwarové požadavky...

Všemocná technika

Někoho by mohlo nemile překvapit, že Sam Fisher má k dispozici jenom dvě zbraně – pistoli a samopal (obojí pochopitelně s tlumičem). Jak jsme už ale naznačili, jeho síla spočívá spíš v umění se nepřátelům vyhnout, ne je co nejefektivněji sprovodit ze světa. Jenže ani to není tak snadné, jak by se mohlo zdát. K ruce tedy má celou řadu šikovných pomůcek.

Nejčastěji ze všeho budete používat brýle pro noční vidění a termovizi. Je to logické – potřebujete se pohybovat ve tmě, ale zároveň by nebylo vhodné narážet do každé bedny, jež se vám ocitne v cestě.

V inventáři pak najdete takové libůstky, jako tazerové elektrické šipky (odstraní nepřítele z cesty, ale nezabijí jej), paklíče nebo různé typy kamer. Asi nejšílenějším vynálezem je diverzní kamera, kterou lze nastřelit na zeď. Pískáním k sobě přiláká protivníky a pak je oslepí hustým kouřem. Chvilí sice trvá, než se ji naučíte využívat, ale pak bez ní nedáte ani ránu.

No a kdyby bylo nejhůř, tak pořád můžete použít nějaký ten granát nebo přísavnou minu. V ten okamžik se však s tichým plížením rozlučte. Co si ale budeme povídat, důležitější je splnit misi se zdravou kůží než bez vyvolání poplachu.

Bezbranný agent

Bohužel, nic není dokonalé a platí to i pro *Splinter Cell*. Najdeme zde několik drobných nelogičností, nad nimiž můžeme mávnout rukou, a pár chyb (nebo „nedokumentovaných funkcí“, jak by řekli programátoři), jež vás přinutí zaskřípat zuby a počítat do desíti. Do první kategorie – tedy té únosné – patří například neuvěřitelná temnota panující ve valné většině lokací. Samozřejmě, že v noci nebude na ulici světlo a že jsou v domech zhasnutá světla. Ale například tma na chodbách hlavního stanu CIA trochu překvapí. Uznáváme, že elektrika není zadarmo, ale proč si trochu nevyhodit z kopýtka, když to platí daňoví poplatníci? Nebo důvod, proč Sam nemůže brát cizí zbraně. Oficiální argument zní, že speciální agent by to nikdy neudělal. No, možná. Nejsme speciální agenti, abychom mohli tohle tvrzení vyvrátit. Zdá se nám ale podivné, že by špion nevzal padlému protivníkovi jeho samopal v případě, že je zatlačen do kouta a blíží se k němu pět po zuby ozbrojených výsadkářů.

Ano, samozřejmě chápeme, proč to tak ve skutečnosti je. Jde o vyváženost obtížnosti a o možnosti herního systému. Ale nad některými stanovisky výrobce se nelze nepousmát.

Hlavně klid

Kdyby se jednalo o jediné slabiny *Splinter Cell*, nic by mu nestálo v cestě k astronomicky vysokému hodnocení. Jenže skutečnost je bohužel trochu jiná. Vezměme si například spouštění alarmů. Stačí, abyste zapomněli ukrýt jedno mrtvé tělo, a jakmile se přesunete do další pomyslné lokace, strážní jej automaticky najdou. Ano, i v případě, že tam žádní nebyli. V mnohých misích máte určený limit, kolik poplachů si můžete dovolit spustit, a tato „funkce“ vám může udělat hezkou čáru přes rozpočet. Dejme tomu, že jste byli zpočátku lehkovážní a dostali jste se do situace, kdy vás od neúspěchu dělí jediný hlasitý krok. Dáváte si pozor. Jenže někde vzadu, kam už se nemůžete vrátit, jste nechali ležet vrátného. A jakmile vstoupíte do další místnosti, nepřítel jej najdou a... game over. Chybu už přitom nemůžete napravit, takže vám zbývá jediné: spustit celou úroveň znovu od začátku. Ne, není to nic příjemného.

A našly by se i další věci. Ačkoliv je umělá inteligence protivníků poměrně slušná, najdete v ní několik zábavných chybiček. Nemluvě o tom, že je dětinsky předvídatelná. Kamera se

může při otočení v úzkých prostorách zaseknout do zdi. Zoom na samopalu je prakticky nepoužitelný. Polovinu z dokonalých akrobatických pohybů nikdy nevyužijete. A tak dále a tak dále.

Rovnou za nosem

Nejhorší ze všeho ale je naprostá linearita. Valná většina problémů má jen jedno řešení a o tom, že byste se k cíli mohli dostat více různými cestami, si klidně nechte zdát. Nic takového se nekoná. Na výběr máte vlastně jen z toho, jakým způsobem zlikvidujete toho kterého protivníka, případně jestli se mu vyhnete. Vaše touha pustit se do hry ještě jednou po jejím dokončení tak je téměř mizivá. Lákat by vás mohla snad jen výzva projít celým příběhem bez jediného zabitého vojáka. Říká se, že to jde. A bude to asi pravda. Jenže také se říká, že jeden z betatesterů dokáže hrou proběhnout během 2,5 hodiny – a asi to také nebude výmysl. Samozřejmě, že běžnému hráči to bude trvat o poznání déle, ale zkušený harcovník se nad patnáct hodin rozhodně nedostane. Spíš pod deset. *Splinter Cell* navíc nemá multiplayer a není – a podle tvůrců nikdy nebude – otevřený pro amatérské mody. Jeho koupě je tedy vyloženě jednorázová investice do jednorázové krátké zábavy. Škoda. Tak snad příště.

Pavel Mondschein
03G0000

Kolty proklatě nízko

Váš hrdina sice nemá tak přesnou mušku, jak jste zvyklí z jiných her, ale jedno mu upřít nejde: dokáže střilet za všech okolností. Nezáleží na tom, jestli ručkuje po provaze, nahlíží za roh, slaňuje se po boku budovy nebo drží pod krkem vojáka jako živý štít. Ve všech těchto případech klidně vytáhne pistoli a rozsévá zkázu. Ovšem jen v případě, že jsou protivníci dostatečně blízko, aby se trefil.

Další mise? Ne pro PC

Ubi Soft oznámil fanouškům *Splinter Cell* jednu dobrou zprávu: připravil pro ně bonusovou misi, kterou si budou moci stáhnout z internetu zcela zdarma. Jmenuje se Kola Cell a popisuje události na poloostrově Kola, o nichž je ve hře mnohokrát řeč. Jenže to má háček. Zahrají si ji jen lidé vlastníci konzoli Xbox. Zveřejněná mise má totiž pouze posloužit lepšímu prodeji internetového připojení Xbox Live. Kdo ví, jestli se někdy dočkáme něčeho podobného na PC.

Objektivní zpravodajství

Příběh *Splinter Cell* neposouvají dopředu ani tak běžné animované sekvence, jako spíš televizní zpravodajství fiktivní stanice First News Wire vysílané mezi misemi. Teprve ono vám dá veškeré události a informace do správných souvislostí a odhalí vám pohnutky jednotlivých postav. Zvláštní. Ve skutečném životě působí televizní zprávy spíš jako výborný nástroj dezinformace, než aby tomu bylo naopak.

splinter cell je

- pastva pro oči
- plný temných stínů
- skoro akrobatický trenažér

splinter cell není

- dokonalý simulátor tajného agenta
- o zběsilých přestřelkách
- příliš dlouhý

Tabulka

Výrobce: Ubi Soft

Vydavatel: Ubi Soft

Minimální konfigurace: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HDD 1,5 GB, 3D karta 32 MB

Doporučujeme: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 2,1 GB, 3D karta 64 MB

Multiplayer: ne

Internet: www.splintercell.com

Sam Fisher je sice tajný agent k pohledání, ale jeho schopnosti a úchvatná grafika jen horko těžko vyvažují linearitu hry a skutečnost, že její tvůrci si občas ulehčili práci nad únosnou mez.

85 %