





## Herní tip měsíce — SC: Pandora Tomorrow

Tajní agenti, vpřed! Sam Fisher se vrací do akce a za ten rok, co uplynul od vydání prvního Splinter Cellu, se naučil pár zajímavých vychytávek, které mu usnadní pronikání na nepřátelské území. Je to ale dost na to, abychom otevřeli peněženku a pořídili si jeho nové dobrodružství?

Hra Splinter Cell je bezesporu tím nejlepším, co se na poli stealth akcí za poslední roky urodilo. Teď si k nám razí cestu pokračování. Je lepší? Nebo snad horší? Ani tak, ani tak. Přinejmenším na první pohled se zdá, že je naprosto stejné jako jeho předchůdce. Dokonalé audiovizuální zpracování s důrazem na hru světla a stínu, precizní animace všech postav, nápadité lokace, jejichž menší rozlohu dostatečně kompenzuje nebývalý důraz na detailnost a věrohodnost, kvalitní umělá inteligence... Zkrátka nic nového pod sluncem. Dokonce i hlavní hrdina je stejný a má prakticky totožnou výbavu — pistoli a samopal (obojí pochopitelně s tlumičem), několik typů kamer pro pozorování míst za rohem či zavřenými dveřmi, omračující munice a podobně. Jedno se ale přesto změnilo: hra je vyváženější, hratelnější a o drobný kousek zábavnější.

Pakliže jste původní Splinter Cell hráli, jistě tušíte, co vás čeká. Opět budete bojovat proti mezinárodnímu terorismu, přičemž tentokrát bude vaším hlavním protivníkem padouch Sadono, který světu vyhrožuje rozšířením epidemie neštovic. Podíváte se do všech koutů světa, například do Francie, Jeruzaléma, Indonésie či na letiště v Los Angeles. Trošku smutné je, že tvůrci rezignovali na dříve avizovanou nelineárnost postupu úrovněmi. Sice narazíte na místa, která můžete překonat

dvěma různými způsoby, ale většinou se jedná o variabilitu ve stylu „půjdu po schodech, nebo vyšplhám po okapu“? Že byste měli k dispozici dvě zcela odlišné cesty, na to rovnou zapomeňte. Situace se trošku změní až v posledních dvou misích, ani tam se ovšem nebudete muset bát, že byste zabloudili.

Přesto Pandora Tomorrow jasně patří mezi tituly, k nimž usednete a už se od nich neodtrhnete. Velký podíl na tom má fakt, že valnou většinou si nesmíte dovolit spustit sebe-menší poplach. Strážé tedy budete nalákat do temných koutů, kde je budete likvidovat za pomoci pěstí, budete na ně skákat z výšky či se jim vyhýbat za pomoci ryze akrobatických prvků. Splinter Cell nikdy nebyl žádná střílečka a pokračování na tom nic nemění.

Největším přínosem aktuálního druhého dílu je ovšem něco jiného, než nový příběh či pár drobných změn v hratelnosti. Je jím multiplayer. Ano, konečně jsme se dočkali. Je sice určen jen pro dva hráče a je poměrně náročný na vaše herní schopnosti, ale rozhodně stojí za to. Rozdělíte se do dvou týmů, přičemž jedni představují členy speciální jednotky a herní systém je pro ně obdobný jako v singleplayerové kampani. Dvojice žoldáků je na tom jinak. Pro ně se dění na monitoru mění v klasickou FPS, a to včetně škály pohybů. Takže žádné ručkování po okapech, žádné slaňování po zdech. Zato však mají detektor pohybu a elektromagnetického záření, takže nejsou tak úplně bezbranní. Tak, pánové, a teď se do sebe pusťte. Dokáží žoldáci uchránit nádoby s nebezpečnou látkou, nebo jim je „speciálové“ ukradnou pod nosem? To už záleží jen na vás.

PAVEL MONDSCHJEN

# OLYMPUS

Vale Přípravky, Male Kodoucnat

## DIGITÁLNÍ VZRUŠENÍ



OLYMPUS C-770 UZ MOVIE:

- + 4 miliony pixelů
- + 10x optický zoom, F2.8-3.7
- + MPEG4 video s vysokým rozlišením
- + "Sáňky" pro externí blesk



OLYMPUS C-5000 ZOOM:

- + 5 milionů pixelů
- + 3x optický zoom, F2.8-4.8
- + Automatické i manuální nastavení
- + "Sáňky" pro externí blesk



OLYMPUS P-10:

- + Barevná termo-suhlivační tiskárna
- + Vysoké kvalitní bezokrajový tisk ve formátu A6 za 44 sekund\*
- + Pict Bridge kompatibilní\*\* a USB rozhraní

www.olympus.cz

\* bez času přípravy \*\* umožňuje přímý tisk z digitálních fotoaparátů Olympus a také z dalších Pict Bridge kompatibilních fotoaparátů