

Soldier

Copak nám asi tenhle voják nabídne? Střílečku? A z pohledu třetí osoby? Hmm. Tak to bude asi něco á la *Tomb Raider*. Asi. Ne, ne. Bohužel. Takové srovnání neobstojí. *Soldier* je skutečně střílečka z pohledu třetí osoby. Podle těchto specifikací si ale ještě nemáme právo o ní udělat také reálnou představu.

Po úvodní zcela bezproblémové instalaci a s prvním spuštěním na vás čeká první krok v konfiguraci vašeho „železa“. Vlastníte-li nějakou lepší videokartu, pak se ovšem prvního překvapení dočkáte už poměrně záhy. Rozlišení si můžete nastavit královské, ale jen v šestnácti barvách. Raději se tedy přenesme o něco dál. Přes počáteční animaci (nic moc), která vás ovšem seznamuje s jednoduchou zápletkou, pronikáte do základního menu. Tady je možné provést další konfiguraci včetně zvuku a ovládání. Vše je jednoduché a srozumitelné. Během chvíle jste připraveni pustit se do první akce. Co tu ale na nás vlastně čeká?

Hra nás nutí ztotožnit se s poměrně vzdálenou budoucností ve které jsou klonováním a genetickými úpravami „vyráběni“ vojáci, jejichž skvělé bojové vlastnosti vedou k tomu, že postupně nahrazují humanoidy, kteří se proti své vůli musí odebrat do výslužby. Necitelný režim navíc nepotřebné veterány odvrhne obrazně i doslova. Vyhodí je na „odpadkovou planetu“, kde jsou ponecháni napospas katastrofickému životnímu prostředí, a tak odsouzeni k pomalému umírání. Váš úkol je tedy jasný – probojovat se opět mezi lidí. Zápletka sama by se jistě dala pojmout velmi velkoryse a šikovni tvůrci by na ní vystavěli zajímavý příběh a strhující akční hru. Ne tak v případě *Soldieru*.

V okamžiku, kdy se ocitnete v prvním levelu, ve vás začnou klíčit první obavy o kvalitu hry, které velmi rychle rozpučí a vykvetou do jistoty.

Svého hrdinu – mimochodem, můžete si zvolit ze dvou postav, ženské a mužské lišící se rychlostí a stupněm opancérování – ovládáte, jak už bylo řečeno, z pohledu třetí osoby. Koncept známý z jiných her, k dokonalosti dovedený v podání sličné Lary Croft nebo fešáka Indiana Jonese. *Soldier* tvoří jakýsi protipól využití zmíněné koncepce. Sice se do detailu seznámíte s vlasovou pokrývkou hrdinovy hlavy, jeho vyvinutou zádovou muskulaturou a... no prostě vším co je „obrácené“ dozadu. Svě nepřátele vidíte rovněž, nicméně zjišťujete, že se vám na ně velmi těžce míří, protože kamera si jaksi poletuje kolem v nepředvídatelných kruzích. Navíc, pokud si stoupnete zády k nějakému předmětu (nejčastěji bedně), ve snaze krytí si záda, budete přinejmenším překvapeni. Dostane se vám několikerého „luxusu“. Předně pocitu, že máte krytá záda a dále neodolatelného pohledu na odvrácenou stranu bedny. Jediné, co nespátíte, jsou vaši nepřátelé. Neuvidíte, jak kolem vás skotačí a pálí do vás o sto šest. Jen tak na okraj – není to náhodou u střílečky trochu na závadu?

Šarvátky se odehrávají v roklích, které jsou posety různými troskami včetně ocasních částí dopravních letadel, vraků stavebních strojů a obalového materiálu nejrůznějšího druhu i velikosti. Celá scenerie tone v magickém slunečním přísvitu. V průběhu bojů na vás zpoza záhybů roklí vyskakují postavy prefabrikovaných vojáků, kteří jsou příčinou vašeho netradičního odchodu do důchodu. Mají zajímavé barevné uniformy, podle nichž můžete současně identifikovat i jejich zbrojní arzenál. Sami začínáte s něčím, co se podobá zbrani, která na arabském poloostrově získala přezdívku El Kalach. Nádavkem disponujete dvěma puškovými granáty, které odpalujete pravým tlačítkem myši, levým střílíte z pušky. Před vaší postavou se míhá zaměřovací kříž, který se zaměřením nepřítele mění barvu ze zelené na červenou. Dobrý nápad, říkáte si, ovšem jen do chvíle, než se rozhodnete skrýt. V takovém případě vám sice bude kříž při zaměřením nepřítele signalizovat jistý zásah, ale ve skutečnosti budete pálit jen pár čísel do kamene či bedny, za kterou se schováváte. Pěkné, jen co je pravda.

S postupnou likvidací vašich nepřátel budou z jejich devastovaných těl vypadávat užitečné předměty, které se nad nimi budou vznášet, otáčet a světélkovat! Nesmíte se ovšem divit, až k nim doběhnete a ne jeden pancíř či zdravotnický balíček jednoduše zmizí. Jediný způsob, jak si trochu polepšit okrádáním mrtvol, je totiž nepřátele likvidovat zblízka a rychle po jejich mrtvolách přeběhnout. Říkáte, že to odporuje logice, protože se v takovém případě stanete snadným terčem nepřátelské palby? A koho to vlastně zajímá?

Ani pro vás však nebude těžké své nepřátele likvidovat. Jejich AI (artificial intelligence – umělá inteligence) je v tomto případě spíš AS (artificial stupidity – umělá hloupost). „Umělohmotní“ vojáčky na vás útočí beze špetky taktiky s nasazením potenciálních sebevrahů. Případá vám absurdní, že vás nahradil zrovna někdo takový. Podobnou inovaci armády by mohla schválit snad jedině česká vláda na přímluvu náměstka ministra obrany...

Samotný boj však přesto není jednoduchou záležitostí, neboť pro uplatnění jakékoliv taktiky je kaňon, jímž postupujete kupředu, nesmyslně úzký. Jen běžíte vpřed a pálíte, schovat se není kam. Máte nutkání použít jinou trasu a vběhnout nepřítelům do zad? Zapomeňte, žádná tu není. Čeká na vás jen mimořádně frustrující

anabáze, neboť nejenom, že většina zdravotnických balíčků mizí dříve, než k nim stačíte dorazit, ale hru si především v průběhu úrovně nemůžete uložit. Pokud budete zabiti, nezbyvá, než ji procházet od začátku. A můžete vzít jed na to, že něco takového vás po dvou, třech pokusech přestane bavit.

Shrnutí? *Soldier* se nechal inspirovat poměrně solidním sci-fi filmem, což by určitě nebylo na závadu. Ve své oblasti se ale jeho tvůrci měli při vývoji poučit zevrubným zkoumáním konkurenčních titulů. Neboť při porovnání s ostatní herní produkcí, a to i staršího data, je současná podoba hry *Soldier* skličující.

Ondřej Mach

KOREKTURA OK
Rámeček k *Soldier*:

Verdikt: Čtyřicet pět

Hratelnost: 30
Grafika: 60
Zvuk: 20
Obtížnost: 40

BOX

V jednoduchosti není vždy síla!

Okřídlené úsloví „v jednoduchosti je síla“ nelze brát doslova. *Soldier* je sice jednoduchý, ale ona zmíněná síla evidentně chybí. Zato slabin objeví nešťastný hráč pozhnaně. Nejpodstatnější asi bude taktická nesvoboda. Nezbyvá vám než se řídit kaňonem a kropit. Na taktické stop-timy, vyčkávání, volbu vhodného postupu se už invence jaksi nedostalo. Platí to i o kombinování zbraní. Používat můžete jen to, co je vám v dané chvíli přiděleno. Není nic výjimečného pokud vám zrovna vyjde silný kalibr na „oškubané“ pěšáčky, a když zůstanete bez střeliva tváří v tvář opancерованým plamenometčikům. Ze hry si odnášíte dojem slepého „útěku vpřed“ při kterém své protivníky kosíte spíše jen intuitivně a doufáte, že vás podezřelý engine hry nepřipraví i to málo munice či zdraví, které se nabízí k sebrání. Nedostatky nenahrazuje ani grafika, která se o 3D simulaci snaží marně. Myslíte si, že by to mohl zvuk ještě zachránit? Poslouchejte se mnou: Pim, pim, pim, blam, blam, blam. Vzrušující, že?

POPISKY K OBRÁKŮM

snap007.bmp – Vesmírní popeláři. Hmm.

snap009.bmp – Tady je váš nový domov, skládková planeta. Pohleďte na tu krajinu.

snap019.bmp – Menu hry *Soldier* není příliš komplikované. Nejlepší volbou je páté tlačítko odshora.

snap024.bmp – Ať je to cokoli, snad to stihnu sebrat dřív, než to zmizí.

snap026.bmp – V akci. Rychle kropit. Na taktiku zapomeňte, ta existuje v jiném světě.

snap027.bmp – Kulisy jsou trochu nudné. Že by tvůrčí blok celého vývojového týmu?

snap030.bmp – Pašák s plamenometem je jen trochu obtížnější protivník. Rychlá střelba jej spolehlivě zlikviduje a navíc z něj možná vypadne ten plamenomet.