

Thief III

Pryč jsou časy, kdy nám herní vývojáři servirovali výhradně kladné hrdiny, sekající jeden dobrý skutek za druhým. Nyní jsou v módě jedinci, kteří operují na hranici zákona, nebo stojí dokonce na opačné straně barikády. I ti mají však většinou nějaké vyšší cíle, díky nimž v podstatě slouží dobré věci.

Mezi takové postavy rozhodně patří i Garret, zlodějský mistr tělem i duší. Okrádá bohaté, aby sám sobě přilepšil a dokázal přežít v nehostinném světě, kde se mísí magie s technologickým pokrokem. Již dvakrát hráčům dokázal, že jeho srdce rozhodně není z kamene, a nyní se opět připravuje k útoku prostřednictvím hry *Thief III*.

Třetí díl známé série first person stealth akcí má na starosti zkušený tým vývojářů Ion Storm pod vedením slavného Warrena Spectora. Pokud vše půjde podle plánu, měl by být v prodeji již na konci letošního roku ve verzích pro PC a herní konzoli Xbox. Dokáže však vyniknout mezi spoustou aktuálních titulů, kdy se každý nedostatek tvrdě trestá? Vždyť ani jeho předchůdci rozhodně nebyli bez chyb. Zdá se však, že šanci má. To ostatně svým způsobem zaručuje i dobré jméno autorů, kteří již mnohokrát dokázali své neobyčejné schopnosti a nyní mají další železko v ohni v podobě *Deus Ex: Invisible War*. Hlavním nedostatkem jeho předchůdců totiž bylo poměrně zastaralé grafické zpracování, což tentokrát opravdu nehrozí – o vizuální stránku se postará úchvatný engine zmiňovaného kyberpunkového RPG.

Grafika nového *Thiefa* však není jediným lákadlem, i když slibované laškování světél a stínů rozhodně bude stát za pozornost. Na starého známého Garreta čeká zbrusu nové dobrodružství, volně navazující na události v *Thief II: The Metal Age*. Do popředí zájmu se dostává skrytá hrozba Temného věku. Stručně řečeno, pokud se vyplní tajemná věštba, zachvátí svět zlo a již nebude koho oloupit, čemuž může zabránit jen osamocený zloděj pod vaším vedením. Pod rouškou noci se budete vkrádat do panských sídel, věznic, katedrál, galerií, hradů a zatuchlých dungeonů, kde budete plnit nejrůznější úkoly a skrývat se před mnoha různými nepřáteli, od obyčejných strážců až po nebezpečná monstra.

Thief III se částečně ponese ve stejném duchu jako předchozí díly (struktura misí, sbírání pokladů, mód pro experty se speciálními požadavky atp.), ale zároveň vás čeká mnohem rychlejší akce s nutností svižné improvizace namísto věčného postávání ve stínu a dlouhého přemýšlení. Autoři do hry vnášejí několik novinek, mezi kterými vyniká pokročilá umělá inteligence a dynamické stínování, díky němuž si stejně jako v novém *Deus Ex* budete moci sami vytvářet vlastní skryše libovolnou manipulací s různými předměty a světelnými zdroji. Garret navíc vyměnil svůj krátký meč za dýku, kterou využije například při klasickém boji nebo smrtícím útoku ze zálohy. Vylepšení doznalo i páčení zámků, jež získává díky novému zobrazování končetin zcela jiný rozměr – dokonce můžete i otáčet hlavou a hlídat, zdali se náhodou neblíží stráže. Za pozornost jistě stojí rovněž speciální rukavice na šplhání po zdech, oslepující bomby a různé druhy šípů. Zkrátka a dobře, vše nasvědčuje tomu, že nový *Thief III* rozhodně neudělá svým starším bratříčkům ostudu. Než se o tom ale přesvědčíte na vlastní kůži, ještě si pár měsíců budete muset počkat.

Petr Prošek