

Preview

## Tom Clancy's Splinter Cell

**Nebyla to slepá zarputilost Solid Snakea ani rozpustilý šarm Cate Archerové, co hráčům učarovalo na špionážních akčních hrách. Byla to především přesně vyvážená směsice působivé atmosféry a originality, o propracovaném herním systému nemluvě. Sam Fisher by tedy na tomto poli mohl také uspět – a to navzdory svému drsnému chlapáctví, které je na hony cítit hollywoodskými klišé.**

Původně měla vyjít 3D akce *Tom Clancy's Splinter Cell* na přelomu loňského a letošního roku. Z plánu nakonec sešlo s tím, že na platformě PC se dobrodružství tajného agenta Sama Fishera dočkáte až koncem února. Čekání vám měla ukrátit hratelná demoverze, kterou jste mohli najít mimo jiné minulý měsíc na našem cédéčku. Protože se však jednalo o pouhou třetinu jediné kapitoly, rozhodli jsme se podívat se *Splinter Cellu* na zoubek trochu víc. Co kdyby se jednalo jen o vějičku, která o skutečných kvalitách hry vlastně nic nevypovídá? Prošli jsme si tedy čtyři kompletní mise. Ukázalo se, že naše obavy byly liché. V Ubi Softu hrají fér.

### Chladný jako led

Vzhledem k tomu, že *Splinter Cell* patří mezi neočekávanější tituly současnosti, dívali jsme se na hru pokud možno co nejkritičtějším okem. Nic přece nemůže být dokonalé. A tak i zde jsme našli slabé místo – v propracovanosti zápletky. V oné čtveřici misí, které jsme měli k dispozici, byl děj vlastně jen záminkou pro řádění na nepřátelském území. Žádné větší překvapení, žádné extrémní zvraty, žádné šokující odhalení. Ano, postupně zjišťujete, že za podivnými aktivitami v Gruzii stojí rozsáhlé spiknutí sahající až mezi špičky světové politiky, ale to překvapí leda tak nadřízené Sam Fishera, vašeho hrdiny. Vy jakožto hráči vytušíte všechno dávno předtím, než se to stane.

Na závěrečné soudy je pochopitelně brzy, ale zdá se, že *Splinter Cell* také nebude na rozdíl od ostatních špionážních her klást příliš velký důraz na hlavního hrdinu a jeho duševní vývoj. Je zde vlastně jen proto, aby plnil zadané úkoly, sem tam pronesl nějakou tu cynickou hlášku a tvářil se jako prototyp chladně uvažujícího zabijáka. Žádné konflikty s nadřízenými, žádné rozporuplné pocity, žádné pochybnosti. Vlastně žádné vlastní myšlenky. Schwarzeneggerův Terminátor je proti němu řecký filozof. Ano, takovýto přístup je ideální pro zabránění třetí světové válce, ale prakticky nám znemožňuje se se Samem Fisherem ztotožnit. Jak máme cítit to co on, když on necítí vůbec nic? Doufejme, že ve finální verzi hry jej scénáristé alespoň trochu polidší.

Ona neosobnost možná vychází z tradice ostatních titulů vydaných pod obchodní značkou Tom Clancy's. V nich to bylo pochopitelné, protože jste hráli za celou elitní jednotku a seznamovat hráče detailně s charakterem a pocity jednotlivých vojáků by bylo zbytečně zdouhavé. *Splinter Cell* by to ale výrazně prospělo – bez hlubšího vhledu do Fisherova nitra působila betaverze plytce a uspěchaně.

### Hlavně potichu

Abychom ale hře nekřivdili, negativní pocity jsme si odnesli jen a pouze ze scénáře, přesněji řečeno z jeho hloubky. Ve všech ostatních ohledech se jedná o špičkový projekt, ve kterém je každý detail dotažen do konce. To se týká především samotného herního systému. V Ubi Softu se rozhodli, že svůj nový titul zpracují ve stylu stealth a tomu podřídili naprosto vše – od výzbroje až po design úrovní. Tam, kde jste se dříve museli prostřílet četou nepřátel, se nyní plížíte podél zdi, kde jste dříve hodili do okna granát, ve *Splinter Cellu* opatrně

nakukujete a snažíte se vyhnout bezpečnostním kamerám a automatickým kulometným věžím. Když už dojde na likvidaci protivníků, děje se to tak, jak je běžné v „lepší“ společnosti: tiše, nenápadně a v ústraní. A neměli byste zapomenout po sobě uklidit. Zabíjení není zdejším hlavním úkolem, ačkoli i na to pochopitelně dojde řada. Spíš než v odstraňování nepohodlných osob je však *Splinter Cell* založen na sbírání důkazů, osvobozování rukojmích, sabotážích a „in-and-out“ misích – tedy těch, ve kterých se musíte dostat nepozorovaně dovnitř, splnit úkol a zmizet dřív, než někomu dojde, že se cokoli stalo. Přímé přestřelky by měly být až posledním řešením a většinou jsou známkou toho, že si nevedete zrovna nejlépe. Obtížnost je totiž nastavena tak, že z boje proti třem vojákům ozbrojeným samopaly většinou nevyjdete se štítem, ale na něm.

### **Spoříme s Fisherem**

Tomuto zaměření plně odpovídá i výběr zbraní. K pistoli, kterou znáte již z dema, přibyla v betaverzi pouze útočná puška se zaměřovačem (a pochopitelně tlumičem). Sem tam jste sice měli možnost sebrat nějaký ten granát nebo minu, ale to palebnou sílu moc nevylepší. Zapomeňte na to, že byste ve hře brali mrtvolám jejich zbraně nebo že byste si od nich vzali alespoň municí. Nic takového. Občas sice najdete pár nábojů na nějakém stole nebo na skřínce, ale spoléhat na to nelze. Musíte se tedy naučit šetřit s tím, co dostanete do začátku, a střílet opravdu jen v nejnútnejších případech. Mířit se vyplatí jen na hlavu; když totiž vyplýváte na jednoho protivníka více jak tři náboje, budou vám ke konci zoufale chybět. V některých případech zašli tvůrci až do extrému. Například v misi, jejíž poslední třetina byla obsahem zmíněného dema, jsme našli jen jediný zásobník do pistole, a to opět na stole v prvním patře policejní stanice. Tedy ve chvíli, kdy už neměl padnout jediný výstřel. Přitom jsme jej zběsile potřebovali již půl hodiny předtím. Budovu plnou policistů jsme museli nakonec vyčistit holýma rukama. Šlo to, ale ztuha. Velice ztuha. Většinou jsou našťestí předměty – ať již to jsou náboje nebo lékárničky – rozmístěny po lokacích rovnoměrně a v dostatečném množství. Vypadá to tedy, že *Splinter Cell* jako celek by měl být hratelny i pro ty, komu čistě stealth přístup zrovna dvakrát nesedne.

### **Akrobat na laně**

O co má Fisher méně munice, o to více spoléhá na svůj speciální výcvik. Některé z jeho akrobatických kousků jste již měli možnost vidět – například ručkování po trubkách nebo takzvaný „split-jump“, při kterém se odrazí ode zdi a vyskočí výš než normálně. Jenže to zdaleka není všechno. Šplhali jsme po okapech, slaňovali ze střechy a sklouzávali do hořící budovy po napnutých provazech jako po lanovce. Tyhle speciální pohyby doplňuje plížení, ovládání rychlosti kolečkem myši a nahlížení za roh. Chybí vlastně jen plazení po zemi, ale protože se vše odehrává především uvnitř budov, tak to není až tak zapotřebí. Design úrovní je poměrně lineární, takže z místa A na místo B vede ve valné většině případů jen jedna cesta, avšak právě díky této různorodé škále pohybů není vždy tak snadné ji najít. Neexistuje totiž žádné omezení, které by říkalo „tady se zachytit můžete, protože tudy vede cesta dál, tady ne, protože to nemá smysl“. Občas to docela mate. Například při infiltraci čínské ambasády jsme vyzkoušeli snad všechno, co šlo – šplhali jsme po okapech, snažili se doskočit na šňůry napnuté nad ulicí, abychom po nich přeručkovali, chtěli se zachytit za římsu na protějším domě. Pokaždé se nám to skoro podařilo, ale jen skoro. Nakonec jsme si všimli, že jsme přehlédli obyčejný žebřík v kuchyni čínské restaurace. Pak už to bylo snadné.

### **V technice je spása**

Občas se Fisher ocitne v situaci, kdy mu nepomůže ani jeho dokonalá kondice. V ten okamžik je čas ozkoušet nějaké ze speciálních udělatek. Jedná se především o kamery všeho druhu – nastřelovací, výbušné nebo takové, které lze prostrčit pode dveřmi. Slouží pochopitelně

k tomu, abyste se dozvěděli, co na vás za chvíli čeká. Kdo ví, kde jsou jeho protivníci, má napůl vyhráno. A aby oni nevěděli, kde se právě nacházíte, máte u sebe pro jistotu rušičku jejich kamery. Jak prosté.

Důvod k zoufalství není ani ve chvíli, kdy se před naším hrdinou objeví zamčené dveře. Na likvidaci zámků lze použít slabou výbušninu, jestli ale máte času dost, můžete si ji nechat na horší časy a použít klasický paklíč. Trvá to sice o trochu déle a sami musíte najít správnou kombinaci tlačítek, která dveře otevře, ale aspoň neplýtváte drahocenným materiálem.

Paklíče a kamery jsou občas k nezaplacení, ale největším Fisherovým – a tím pádem i naším – pomocníkem je něco jiného: brýle pro noční a tepelné vidění. Sice znemožňují vychutnávat si vizuální dokonalost *Splinter Cell* (noční vidění je černobílé a zrnité, termovize zase zobrazuje jen barevné fleky) se všemi jeho barvami a hrou světla a stínu, ale to je malá cena za možnost vyhnout se nepřátelům a vědět o každém jejich kroku.

Zpočátku se zdálo, že tepelná kamera na brýlích najde uplatnění jen velice zřídka. Většinou jsme se totiž pohybovali ve ztemnělých a přehledných prostorách, jako stvořených pro noční vidění. A přes cihlovou zeď nepřátele stejně zaregistrovat nejde. Jenže později jsme zjistili, že při plížení po tenkých stropních sádkartonových kazetách, ukrytí se za závěsem nebo při procházení hustou mlhou v mrazáku je termovize k nezaplacení. Nemluvě o tom, že s její pomocí je možné se vyhnout nášlapným minám nebo zjistit číselný kód k otevření dveří.

### **Čistě, nebo přes mrtvolu?**

Po technické stránce patří *Splinter Cell* mezi naprostou špičku a je jen málo titulů, které by mu mohly konkurovat. Špičková grafika jde ruku v ruce s neuvěřitelně detailním designem jednotlivých lokací – po stolech jsou rozházené papíry, automat na nápoje osvětluje zšeřelou chodbu, police ve skladech jsou plné krabic a náradí. Tvůrci dokonce nezapomněli na spořiče obrazovek počítačů, z nichž se Fisher snaží vydolovat nějaké užitečné informace. Hardwarové nároky nejsou pochopitelně zrovna nejmenší, ale v tomto případě jsou plně opodstatněné a rozhodně ne zbytečné.

Jako celek působí nejnovější dítko vývojářů z Ubi Softu alespoň na první pohled komplexně a nabízí poměrně velkou svobodu rozhodování, jak řešit dílčí problémy. Kdo chce jít přes mrtvolu (v rozumných mezích) a věří si, ten může. Výjimkou jsou jen ty mise, ve kterých se nepřátelé nesmějí dozvědět o přítomnosti amerického vlka-samotáře. Kdo naopak dává přednost „čistě“ práci, může při troše snažení velkou část lokací projít bez jediného výstřelu. Testovaná betaverze sice obsahovala několik drobných chyb a nedoladěností, ty by se ale při troše snahy ve finální verzi hry objevit neměly. Potom by zbyla na adresu *Splinter Cell* jediná oprávněná výtky, tedy poněkud plytký a předvídatelný příběh – a to kdoví jestli. Sam Fisher nám tedy přináší na PC něco, co tu v takovéto kvalitě ještě nebylo.

*Pavel Mondschein*

### **Sam Fisher v akci**

#### **Split-jump**

Sam se postaví čelem ke zdi a vyskočí. Když je nahoře, odrazí se ještě jednou, čímž se dostane ještě výš. Pokud se nachází v úzkém prostoru, může se zde vzepřít nohama a seskočit na nic netušícího protivníka, čímž jej omráčí.

#### **Ručkování**

Tuto dovednost lze praktikovat téměř po čemkoli – po zábradlí, římse, provazu nebo trubce. Sam Fisher může v tuto chvíli likvidovat nepřátele dvojím způsobem. Buď na ně seskočí a omráčí je, nebo se jednou rukou pustí a vyndá z pouzdra pistoli.

#### **Šplh**

Mezi základní dovednosti samozřejmě patří šplh. Žebříků je ve hře málo, ale o to víc je zde okapových trubek a hromosvodů. Sam bohužel odmítá lézt na stromy. Prý že je elitní voják, ne nějaká opice z džungle.

#### **Slaňování**

Ze střech se Sam dostává jako každý správný agent – slaňuje po boku budovy. Buď může postupovat opatrně krok za krokem, nebo se odrazit ode zdi a rychle popustit lano. Z odrazu také může plynule proskočit oknem.

#### **Živý štít**

Zajatého civilistu nebo nepřítele lze v přestřelkách použít i jako živý štít. Je ovšem nutno počítat s tím, že se zneškodněnou osobou lze jen couvat a že při přestřelce nebude mít ona „životnost“ štítu dlouhého trvání.

#### **Lanovka**

Když Sam narazí na lana nebo dráty, které místo aby vedly vodorovně, mírně se svažují, může je využít jako miniaturní lanovku. Naskočí na ně a samospádem se sveze na konec. Ještěže má rukavice, aby se nepořezal.

#### **Vidím vše**

Sam Fisher neudělá bez svých speciálních brýlí ani krok. Důvod je prostý – díky nim mu neunikne ani ta nejmenší maličkost. Noční vidění (vlevo) je ideální pro ztemnělé prostory. Černobílost obrazu a jeho zrnitost je jen malou cenou za to, že pak Sam nezakopne o žádnou bednu nebo spícího vojáka. Termovizi zase ocení v případech, kdy se chce podívat skrz závěs nebo stropní podhled nebo když je viditelnost kolem snížena na minimum (například v husté mlze). Najdou se ale i další využití.

#### **Výrobce**

Ubi Soft

#### **Vydavatel**

Ubi Soft

#### **Datum vydání**

únor 2003

#### **Předchozí projekty**

žádné