

Recenze akce

## IGI 2: Covert Strike

**Od země se tiše odlepil sotva zřetelný obrys postavy a téměř neslyšně se přesunul do stínu skupinky stromů. Nenápadnému zašeleštění listů hlídač na své rutinní obchůzce nevěnoval sebemenší pozornost. Svou chybu si uvědomil příliš pozdě - až když se mu hladové ostří zahryzlo do hrdla. V akci je totiž opět agent David Jones.**

Bylo nebylo, za devatero horami přeplněnými bezohlednými turisty a devatero řekami zamořenými toxickým odpadem, konkrétně někdy v roce 2000 v zasněženém Oslu, se narodilo malé, nenápadné binární miminko. A přestože mu k dokonalosti chybělo hodně, *Project IGI: I'm Going In* dokázal zaujmout. Bohužel i přes rozsáhlé a pěkně navržené mise, realistické zbraně a solidní hratelnost jej trošku táhla ke dnu nízká umělá inteligence (či spíše neumělá demence) nepřátel, jejich nekonečné spawnování odnikud a také chybějící multiplayer, což znamenalo zařazení této hry sice mezi nadprůměrné, leč záhy zapomenuté tituly. Nyní se rodiče z Innerloop a Codemasters rozhodli své předešlé chyby napravit, takže mladší a snad i povedenější bratříček je na světě.

### Jak z pera Danielle Steelové

Příběh hry skvěle vystihuje strohou atmosféru hry, která se nese v duchu hesla: „Nekecej a jednej!“ Ve skutečnosti je přímo vyprávěn každou z devatenácti singleplayerových misí, ve kterých budete jako hráč znovu v kůži Davida Jonese chránit celosvětový mír a blaho našich milovaných zadků před hrozbou mezinárodního terorismu. To vše za spoluúčasti lakonických, spíše brífinkově laděných animací vyvedených v enginu hry. A to je vlastně i to, co drží celou kampaň pěkně pohromadě. Žádný jednoduchý příběh s jediným, vcelku předvídatelným zvratem, ale logicky na sebe navazující mise, vykreslující Davidovu spanilou jízdu jakožto jednotný a kompaktní celek.

### Hra se staženým zadkem

Náplň i design misí se velmi zdařily, rozhodně se nikdo nemusí obávat unylého bloudění nebo stereotypního „kill'em all“ způsobu hraní. Úkoly jsou dostatečně variabilní – agent Jones bude hackovat počítače, dobývat se do nedobytných sejfů, krást nejen tajné dokumenty, ale i luxusní limuzínu či bojovou helikoptéru, zachraňovat informátora, utíkat ze zajetí, vyházovat do vzduchu most, zaměřovat letecký útok na protivzdušnou obranu a v závěru hry si dokonce i vyzkouší, jaké je to odpálit velkou orbitální raketu. Jeho cesta za záchranu světa pak povede přes doly a základny v podhůří a meteorologickou stanici na zasněžených vrcholcích Karpat do teroristy prolezlé Libye a z ní pak na čínské území, kde celé putování vyvrcholí. Hlavní cestou k dosažení cíle bude sice tichá infiltrace, ovšem v nespočetných divokých přestřelkách promluví i zbraně. Ač jsou jednotlivé mise relativně krátké, jsou o to napínavější, intenzivnější a často plné nepříjemných překvapení a zvratů.

Příkladem budiž čtvrtá úroveň, ve které je úkolem vyhodit do vzduchu most, a zastavit tak transport ukradeného EMP čipu (kolem něhož se ostatně točí celý příběh). To se mi po náročném boji podařilo nakonec splnit. Pocit zadostiučinění ovšem náhle zmizí, když v další misi narazíte na obrněné vozidlo v čele konvoje mířícího směrem k vaší pozici, z něhož začnou vyskakovat další vojáci. A v M16 vám už zbývá jen jeden poloprázdný zásobník. Po urputném boji jsem nakonec vojáky udolal a nalezeným RPG zničil i obrněnce. Radost z vítězství byla ale ta tam, když jsem zjistil, že zvuk rotorů pochází ne z evakuační, ale ze dvou nepřátelských helikoptér plných vojáků a odstřelovačů.

## **Ustřel mouše zadeček!**

Agent neagent, bez pořádného arzenálu a speciálního vybavení by byl David ztracen. Kromě dalekohledu s noktovizorem, brýlí s teplotními senzory a satelitní mapy se mu do rukou dostane i většina z třicítky zbraní a výbušnin, takže máte opravdu z čeho vybírat. Najednou ale může hráč nést jen tři zbraně – zbraň hlavní (to znamená nějakou útočnou či odstřelovací pušku, brokovnici, nebo nějakou z těžkých zbraní), pistoli a nůž. Mimo to může mít u sebe dva granáty a miny, lékárnu a laserový zaměřovač.

Arzenál v *IGI 2* věrně kopíruje své skutečné předlohy. Všechny zbraně – i ty vašeho protivníka - mají větší účinnost dostřelu, takže ležícího nepřítele, který vás rozstřílí na cucky, nemusíte ani spatřit. Nechybí v něm univerzální Glock 17, drtivý Desert Eagle nebo tichý SOCOM, oblíbené samopaly H&K MP5, Uzi, Type 64, útočné pušky M16, Styer AUG, AK 47, H&K G36 a futuristická G11, odstřelovací pušky PSG-1, M82A1 a SVD Dragunov.

K boji zblízka se hodí některá ze tří útočných brokovnic a potěžkat si budete moci i kulomet FN Minimi, RPG-7 a raketomet LAW 80. Zbraně disponují různými sekundárními módy střelby, některé umějí přepínat mezi střelbou soustavnou, po dávkách nebo po jednotlivých výstřelech, M16 je osazena granátometem, G11, AUG a odstřelovací pušky mají dalekohled. A s těmi ostatními můžete nepřátele alespoň mlátit pažbou po hlavě. Každá ze zbraní má navíc i rozdílnou hmotnost, takže ovlivňuje rychlost pohybu a únavu, která se projevuje roztomilým funěním.

Hra poskytuje možnost čtyř druhů pohybu – chůze, běhu, pohybu v podřepu a plazení. Každý z nich samozřejmě různě ovlivňuje viditelnost a slyšitelnost hráče i přesnost střelby. Navíc se při plazení nelze v úzkých prostorách otáčet, pokud chcete nabít, musíte se zastavit, a stejně tak jako při běhu není použitelný odstřelovací mód. Velmi podstatným vylepšením je možnost střelby s rozdílnou průrazností munice skrze různé materiály. Zatímco malými samopaly se dají prostřelit sotva silnější dveře, s FN Minimi v ruce se před vámi nepřítel neschová ani za tlustou cihlovou zeď.

## **Neprijatelj, strijelajtje!**

I vaši nepřátelé si za více než dva roky, které uplynuly od vydání minulého dílu, vcelku polepšili. Bohužel ne v nápaditosti zpracování. Jejich modelů je totiž žalostně málo, nepočítáme-li vědce a inženýry, vyskytují se u každé ze tří národností ve dvou verzích – hlídač (nebo řadový voják) a člen elitního komanda. Někteří Rusové se liší alespoň barvou vlasů, ale Arabové i Číňané jsou si podobní jako vejce vejci. Podle zvolené obtížnosti i podle toho, zdali se jedná o hlídače, nebo cvičeného profesionála, se markantně liší jejich chování. Zatímco přihlouplí hlídači se nejprve rozběhnou spustit poplach, a až poté se starají o vás, vojáci, kteří při obdobné situaci vyběhnou z budov, jsou již jiná kategorie - postupují systematicky ve skupinách a poctivě pročešávají okolí. Reagují flexibilněji než strážci, okamžitě po výstřelu identifikují vaši pozici a jdou nekompromisně po vás. Kryjí se za předměty, uskakují a při boji se okamžitě snaží zalehnout, aby zmenšili svůj profil a získali stabilnější palebnou polohu. Jsou samozřejmě vybaveni lepšími zbraněmi, takže není výjimkou, když se v pozdějších fázích hry ohánějí kulometem Minimi, odstřelovací puškou, nebo RPGéčkem. A nutno podotknout, že s nimi také umějí více než slušně zacházet. Někdy je jejich přesnost na velké vzdálenosti - zvláště pak při nastavení střední a těžké úrovně obtížnosti, kde záleží na každém zásahu - opravdu iritující. Rozhodně nešetří granáty a není ani raritou, když se rozrazí dveře - a místo nepřítele dovnitř okamžitě vlétne fosforový granát, takže místo masakrování protivníků vám nezbude než chvíli civět do bílé obrazovky.

## **Tati, kryj mi záda, mami, hod' tam granát!**

Dalším nedostatkem, který autoři v *IGI 2* napravili, je přidání hry pro více hráčů. První dojmy, které jsem z multiplayeru měl, byly ale dost frustrující. Rozlehlé lokace, neznalost terénu (a

zpočátku i zbraní) a také již zmíněná podobnost modelů postav soupeřících týmů, to byly faktory, které předurčovaly mé téměř kontinuální fragování. Ovšem po několika kolech jsem se zorientoval a zážitek z hraní najednou nabyl zcela odlišných rozměrů. Postupně, když jsem si zvykl na všechny zbraně a naučil se je používat, jsem začal oceňovat skvělý design mapy. Pak už se stačilo jen sehrát se s ostatními hráči (*IGI 2* obsahuje pouze kooperativní mód) a náš tým začal vítězit. Multiplayer sice nabízí jen pět map, ty jsou však velmi rozlehlé a členité a cíle se často vyskytují zdvojeně na různých místech, což dohromady poskytuje nepřehledné množství taktických variant. Hráči nebudou ochuzeni ani o množství skvělých zážitků - například díky střelbě skrze stěny lze s pomocí kulometu Minimi rychle poslat většinu v domech kempujících obránců na onen svět, pokud teroristé zabijí bombovoše a nálož ubrání, je tým *IGI* nahaný. Ve hře pro více hráčů také konečně naplno vynikne možnost přikrčit se nebo zalehnout, a krýt se tak v geniálně členitém terénu. Většina map se vyznačuje rovněž bezpočtem míst vhodných k ostřelování, což hře dodává neuvěřitelnou atmosféru. Zvláště proto, že nepřátelé nejsou zaznamenáni radarem, takže odstřelovače je nutné hledat pomocí satelitní mapy a zkoumat terén metr po metru při co možná největším přiblížení - prostě nádhera.

### **David je krasavec, který krásně zpívá**

Graficky není nač si stěžovat, modely jsou sice trošku hranaté (zvláště ty vašich počítačových nepřátel) a ani stínování není úplně dokonalé. Naopak jsou docela slušně zpracovány exteriéry. Ačkoli například prostředí v ukrajinských lokacích vypadá stroze a studeně, naprosto opačným dojmem působí svěže zelené a až romantické scenérie z čínského pobřeží nebo ze zahrad buddhistického chrámu. Hardwarově je hra překvapivě trošku náročnější, doufejme, že prodejní verze bude lépe vyladěná.

Zvuky jsou profesionálně zpracované, ovšem nic výjimečného pravděpodobně nezaznamenáte. Stejně tak i hudba působí střídavě, přesto ale umí hru jak příjemně podbarvit klidnými melodiemi, tak vám ve vypjatější situaci trošku rozproudit krev.

I přes některé chybičky, které musím jako správný hnidopich zmínit (k dokonalé orientaci chybí kompas, nevystřílený zásobník se dá beze ztráty munice přebít, malá interaktivita prostředí - nemůžete odtahovat mrtvá těla ani rozbít osvětlení a nelze ovládat vozidla), mě *IGI 2: Covert Strike* překvapil velmi příjemnou a chytlavou hratelností singleplayerové kampaně a naprosto návykovým multiplayerem.

*Vladislav Růžička*

84%

Verdikt: Bez výraznějšího hypování, přesto kvalitní a zábavná akční hra se skvělým kooperativním multiplayerem.

Výrobce: Innerloop Studios

Vydavatel: Codemasters

Minimální požadavky: PIII 500 MHz, 64 MB RAM, HDD 1,5 GB, 32MB 3D karta

Doporučeno: P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, HDD 2 GB, 64MB 3D karta

Multiplayer: ano

Internet: [www.codemasters.com/igi2](http://www.codemasters.com/igi2)

*IGI 2: Covert Strike* je

- líznutý realistickým pojetím bojů
- mulitplayerový nářez
- plný rozsáhlých exteriérů

*IGI 2: Covert Strike* není

- pro uživatele starých mašin
- pro milovníky bezhlavé akce
- vybaven nikterak výjimečným příběhem

### **Chris Ryan**

Týmu Innerloop studios při vývoji odborně asistoval i spisovatel Chris Ryan. Tento muž vstoupil již v šestnácti letech do armády a po šesti letech se stal členem britských Special Air Services (SAS), kde se během svého působení mimo jiné specializoval jako ostřelovač. Účastnil se i bojových operací za války v Zálivu. Takže odborník na slovo vzatý.

### **Heckler&Koch G11**

Součástí vašeho arzenálu bude i futuristická G11 se zásobníkem na padesát bezplášťových nábojů. Díky výborné ergonomii, optickému zaměřování, velmi nízké hmotnosti, vysoké kadenci a také minimálnímu zpětnému rázu umožňuje tato zbraň mnohem vyšší pravděpodobnost zasažení cíle v realistických bojových podmínkách.

### **Multiplayer lokace**

#### **RedStone**

Mapa umístěná do americké vesmírné základny v Nevadské poušti, která je typická velmi členitým terénem s množstvím míst vhodných k odstřelování. Teroristé musejí natankovat raketu, odpojit ji od stabilizační věže a odpálit. IGI jim v tom pochopitelně brání. Podivné ovšem je, že Američané používají místo raketoplánů rakety. Zvláště pak ty s čínskými insigniemi.

#### **TimberLand**

Mapa známá z demoverze, ve které IGI musí ukrást dokumenty, zavírovat počítač a zničit továrnu. Nalézá se na ní několik vhodných míst pro odstřelovače, jedno bohužel zrovna u spawnovacího stanu.

#### **SandStorm**

Mapa jak ušitá pro virtuální odstřelovače. Vysoká viditelnost, nulová vegetace. Ať si ti proklatí kapitalističtí agenti IGI zkusí vyhodit nám do vzduchu naše soudružské helikoptéry!

#### **ForestRaid**

Vzhledem k vysoké zalesněnosti a mlhavému počasí si v této misi odstřelovači příliš neškrtnou. Velmi pěkně modelovaný terén a díky počasí dosti atmosférická lokace.

#### **Chinese Temple**

Pěkná a zajímavě nadesignovaná mapa buddhistického chrámu, který trošku připomíná bludiště. Oblíbí si ji zejména milovníci bojů na blízko, ale najde se tu i místo pro šikovného snajpra.