

Recenze akce

## Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

**Chtěli jste si někdy vyzkoušet, jaké to je být členem elitní protiteroristické jednotky? Máte neodolatelné nutkání každé zavřené dveře odpálit trochou plastické výbušniny, vrhnout se dovnitř, krátkými přesnými dávkami postřílet všechny přítomné teroristy (kdyby tam náhodou nějací byli) a následně se koupat v přízni zachráněných krásných mladých žen? Nu, nyní máte příležitost.**

Pokud jste snad úvodní řádky poznali a hodláte zaslat do redakce stížnost obviňující nás z plagiátorství, pak zadržte. Začátek recenze původního „R6“, která byla uveřejněna v nultém GameStaru před bezmála pěti lety, jsme si od Boba Koutského (alias Roberta Lukeše) půjčili záměrně. Chceme vás totiž připravit na to, že svět *Rainbow Six* se za necelé čtyři roky, jež uplynuly od vydání *Rogue Spear*, dočkal jen minima zásadních změn. A právě o pozitivních i negativních aspektech zachování statu quo bude recenze třetího dílu protiteroristické ságy. Takže: Open, flash and clear!

### Změna je život. Nebo ne?

O tom, jaké děsuplné nebezpečí představuje zejména pro americký způsob života mezinárodní terorismus a co vše je údajně potřebné (možné, omluvitelné...) udělat v boji proti němu, se v posledních týdnech a měsících dozvídáme víc, než je zdrávo. Jakkoliv netoužíme zabředávat do diskusí o politice, musíme přiznat, že nedávné události daly hraní *Raven Shieldu* novou, poněkud nahořklou příchuť. Možná je vlastně štěstí, že se *Raven Shield* v převážné většině točí okolo neonacistických skupin – bez ohledu na to, že hrozba takového terorismu nemusí působit právě uvěřitelně.

Přestože se autoři pokusili vybudovat okolo misí jakousi dějovou strukturu, není příliš zajímavá a jen stěží bude pro většinu hráčů hnacím prvkem pro úspěšné zdolání všech misí. Jejich náplň ostatně až na jedinou výjimku spadá do některé z klasických kategorií – vystřílet teroristy, zachránit rukojmí a zabránit tomu či onomu. Do mnoha map se také podíváte více než jednou. Pokud tedy toužíte po maximální variabilitě a propracovaném příběhu, jste na špatné adrese. Zkuste raději zazvonit u sousedů na *Splinter Cell*. *Rainbow Six* je tradičně o realističnosti, taktice a plánování – pro emoce tu (až na občasné děkovačky po úspěšné záchraně rukojmích) není moc místa. *Raven Shield* se prostě pojetím od předchozích dílů *Rainbow Six* příliš neliší. Jiné změny tu ale pochopitelně jsou.

### Návrat do pelotonu

Jednou z nejvýznamnějších inovací ve třetím *R6* je grafický kabát, za nějž vděčí *Unreal* enginu. Zatímco v předchozích dílech bylo vizuální zpracování spíše jen účelové, *Raven Shield* se vypracoval téměř na úroveň ostatních současných 3D akcí. Slůvko téměř je ale rozhodně namístě, protože i nadále je zde cítit důraz spíše na design prostředí než na vizuální detaily. Ve srovnání se svým předchůdcem sice *Raven Shield* díky detailním texturám, geometrii a špičkovému nasvícení doslova září, za některými nejnovějšími tituly však stále zaostává. Zvláštní pozornost si zaslouží snad jen velmi kvalitní systém animací postav. Ten ocení zejména lidé s drobnou sadistickou úchylkou, kteří touží donekonečna si vychutnávat různé skony a pády protivníků.

Možnosti vašeho pohybu jsou navzdory použitému enginu i nadále v některých směrech neskutečně ořezané. Je například těžké pochopit, proč příslušníci speciálních mezinárodních protiteroristických jednotek *Rainbow Six* neumějí skákat. Autoři si zkrátka omezením některých vašich činností ulehčili práci při navrhování prostředí. Podobné očůrávání

základních principů existuje i na dalších místech – mezi ty tradiční, na které jsme již zvyklí z jiných her, patří noční vidění realizované prostým zeleným filtrem. Přitom ani se sebelepším skutečným noktovizorem ve tmě nepoznáte, co je nakresleno na plakátu. Jenže zatímco nad schopnostmi přístroje pro noční vidění je možné s klidným srdcem mávnout rukou, absence skákání je omluvitelná jen stěží.

### **Ach, ta hlava**

*Rainbow Six* je i tentokrát vybaven pokročilým systémem umělé inteligence (AI), která se však v průběhu misí dokáže často během zlomku vteřiny změnit v pokročilou umělou demenci (AD). Jeden příklad za všechny: dáte své jednotce příkaz, aby vylezla po žebříku na půdu. Jen co si to první voják vyšněruje na vrchol žebříku, dostane dávku z automatu teroristy ukrytého v podkroví. Než však stačíte rozkaz odvolat, druhý z hochů už hrdinně šplhá pro vlastní dávku olova. Dostane ji.

Umělá demence představuje velký problém zejména při plánování misí. Zatímco někdy vše funguje, jak má, jindy se členové některého z týmů dokáží povraždit navzájem vlastními granáty nebo vám hrdinně vběhnou šest palců před hlaveň v okamžiku, kdy kropíte dávkou nezbedného neonacistu. S jedním a tím samým plánem tak mohou mise skončit značně rozdílně – a to zejména pro tým, kterému osobně nevelíte. Ano, je pravda, že někdy funguje umělá inteligence na výbornou. Nemůžete se však na ni spolehnout, takže některé mise musíte hrát znovu a doufat, že „tentokrát to vyjde“.

### **Mapa klíčem k úspěchu**

Pochopitelně, že příprava a plánování mise hraje – podobně jako v *Rogue Spear* – významnou, ne-li přímo klíčovou roli. Zatímco v prvním *Rainbow Six* bylo možné mnoho misí projít na vlastní pěst, tentokrát se, podobně jako ve druhém dílu, bez dalších členů jednotky neobejdete. Důvody mohou být různé. Na některé mise potřebujete specialisty (například na výbušniny), jindy vás čeká obrovská přesila teroristů a stává se i to, že daná mise je pouze s jediným týmem prakticky nesplnitelná, o sólo hře nemluvě.

Vlastní rozhraní pro plánování misí se dočkalo několika změn. Nejdůležitější a nejužitečnější z nich je 3D pohled do samotné mapy, díky kterému si můžete celou naplánovanou cestu virtuálně projít. Lze také samozřejmě specifikovat druhy akcí, jež se mají na jednotlivých místech provádět. K dispozici máte maximálně tři týmy – červený, zelený a zlatý, který obvykle představuje krytí (odstřelovači). Většinu z toho jsme ale viděli již ve druhém dílu.

### **Za nacisty kolem světa**

Jednotlivé mise se našťastí odehrávají v různorodých prostředích, takže si hra dokáže udržet vaši pozornost. Po tréninkovém táboře v Británii se vydáte do venezuelské rafinerie a následuje cesta do Švýcar, kde vás čeká dvoufázové vysvobozování rukojmí. Zde už začíná lehce přituhovat. V dalších misích vás kromě jiného čeká mise v Karibiku, čistka v přístavu, Londýn a další lokace.

Pokud se vám nechce vytvářet si vlastní plán (ostatně dokud si danou misi neosaháte, tak to je prakticky nemožné), můžete vždy použít jeden ze dvou přednastavených – buď klasický se dvěma týmy a případnou palebnou podporou týmu třetího, nebo akční, při němž do mise vyráží pouze jediné družstvo vedené vaší osobou. Pokud chcete základní plány použít, doporučujeme vám ověřit si výstroj a výzbroj jednotlivých vojáků. V závislosti na vašem herním stylu totiž budou možná potřebovat jiný typ munice, než jaký u sebe mají, či výhradní používání flashbangů namísto klasických či kouřových granátů.

Volit můžete pochopitelně i různé střelné zbraně (vojáci mohou nést dvě), lišící se dostřelem, hlučností či kadencí, a případně je doplňovat dalekohledy nebo tlumiči. Ve výbavě

pochopitelně nechybějí zmiňované noktovizory, senzory tlukotu srdce a další serepetičky, na jejichž vyjmenování bohužel nemáme prostor.

### **Záplava adrenalinu**

Zdá se, že až doposud jsme na adresu hry snášeli tvrdou kritiku. Rozhodně to ale neznamena, že by *Raven Shield* nebyl kvalitní taktickou 3D akcí. Vlastní hraní je totiž výborný zážitek, který si nejlépe vychutnáte v temném a tichém pokoji s kvalitními sluchátky – adrenalin při náhlých přestřelkách a opatrném plížení je (i díky absenci ukládání v průběhu misí) zaručen. Vzhledem k možnosti zadávat příkazy ostatním členům své jednotky pomocí interaktivního menu si navíc mnohé situace můžete vychutnat z pozice skutečného velitele.

Párkrát se sice navztekáte nad AI či zlobivým 3D zvukem (EAX), po většinu času se ale budete velmi dobře bavit a odpustíte autorům i ty hloupé filmečky s vděčnými rukojmími na konci některých misí.

Případné dohrání mise vám, podobně jako u *Rogue Spear*, otevírá cestu k dalším způsobům, jak mapu projít. To sice o něco prodlužuje herní čas, na druhou stranu jsou ovšem některé mapy recyklované pro další mise – a je tedy možné, že vás časem omrzí. Naštěstí máte k dispozici i poměrně propracovaný multiplayer (zejména kooperativní hraní misí), kterému jsme se rozhodli věnovat odděleně.

*Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield* je prostě další v řadě. Je pochopitelně lepší, vzhledněji a do jisté míry propracovanější než *Rogue Spear*, to ovšem lze po čtyřleté přestávce očekávat. Třetí díl „R6“ není nijak převratný, jedná se ovšem o kvalitní hru, kterou vám rozhodně můžeme doporučit.

*Lukáš Erben*

### **„Výhody“ pro poctivé uživatele**

Vypadá to, že se Ubi Soft snaží poctivé uživatele znechutit: kromě nutnosti mít pro každý počítač v lokální síti originální kopii titulu je nutné ověřovat LAN hry přes internet a pro přihlášení do on-line turnajů používat firemní server Ubi.com. Takový přístup může být pro leckoho za hranicí únosnosti a vydavatel si doslova říká o to, aby hráči hledali cesty, jak celý proces obejít. Netřeba přitom pochybovat o tom, že ti zdatnější je dříve či později najdou. To může ve výsledku vést až tak daleko, že přinejmenším někteří majitelé *Raven Shieldu* si příště rozmyslí, zda si hru koupit a nechat se za své peníze „obtěžovat“, nebo postupovat jinou cestou. Nejsme příznivci nelegálního softwaru, ale rozhodně si nemyslíme, že si člověk kupuje originálku proto, aby s ní měl větší problémy než kolega pirát.

### **V zájmu reality**

Přestože vás na tak precizní hře, jakou *Raven Shield* bezpochyby je, mohou některé věci zarazit – například absence skákání či fakt, že všichni teroristé bez ohledu na původ mluví anglicky – nad jinými prvky zvyšujícími realističnost si budete doslova chrochtat. Mezi klasické (byť ne zcela originální) příklady patří omezené otáčení pohledu při plížení (jen si zkuste hupsnout na zem a ohlédnout se v mžiku o 180 stupňů), fluid motion (umožní napevno nastavit náklon trupu do strany) či postupné otevírání dveří. Je škoda, že hra nepůsobí kvůli některým „drobnostem“ zcela konzistentně.

**Výrobce:** Ubi Soft

**Vydavatel:** Ubi Soft

**Minimální požadavky:** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD 400 MB, 3D karta 32 MB

**Doporučujeme:** CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, HDD 1,4 GB, 3D karta 64 MB

**Multiplayer:** ano

**Internet:** [www.raven-shield.com](http://www.raven-shield.com)

Důstojné pokračování klasiky mezi taktickými 3D akcemi. Pro fandy povinnost, pro ostatní šance vyzkoušet něco jiného než *UT* a *Counter-Strike*.  
80 %

**raven shield je**

- vysoce realistický
- ukázkou klasické „AD“
- poměrně těžký

**raven shield není**

- příliš originální
- příkladem špičkové AI
- pro akčně založené hráče