

Recenze akce

Delta Force: Black Hawk Down

Američané si myslí – s trochou nadsázky – že když vymysleli hamburgery, Coca-Colu a Myšáka Mickeyho, mají právo se cpát kamkoliv se jim zlíbí a všem vnucovat svou představu ideální demokracie. Jejich časté vojenské intervence za účelem „nastolení míru a osvobození slabých od utlačovatelů“ jsou toho jasným důkazem.

Po masakru pákistánských mírových sborů se americké jednotky v srpnu 1993 po dvou letech do Somálska vrátily. Tentokrát bylo jejich cílem odstranění Mohammeda Aidida, vůdce jedné z nejsilnějších militantních frakcí kontrolující téměř celé hlavní město Mogadišo. Říjnová akce bohužel přes částečné úspěchy v podobě zajetí několika pohlavárů skončila fiaskem – Aidida samotného se nalézt nepodařilo. Situace se navíc značně zkomplikovala, když se somálským ozbrojencům podařilo sestřelit dvě helikoptéry a během nedostatečně naplánované záchranné mise se američtí vojáci dostali do obklíčení, ve kterém museli setrvat celou noc, než byli s pomocí jednotek OSN evakuováni.

Člověka hned napadne, že hra *Delta Force: Black Hawk Down* se snaží co nejvíce vytěžit z úspěšnosti filmu a potažmo i knihy, popisující akci považovanou Američany téměř za národní tragédii. Zvláštní však je, že ve skutečnosti se této mise účastnili převážně jednotky US Rangers, Delta Force v ní hrálo jen druhé housle. Leč co na tom. Celá série je již zavedená a pravidelně disponuje nadstandardní hrátelností, takže se dalo očekávat, že NovaLogic neponechá nic náhodě.

Žhavá šestnáctka lehce chladnoucí

Po intru plném dokumentárních záběrů zbídačeného Somálska se může hráč rovnou vrhnout do akce. Čeká na něj šestnáctka misí, přičemž prvních deset jsou jakési anonymní úkoly, které se s nejvyšší pravděpodobností nezakládají na skutečnosti. Pouze pět posledních, k jejichž odemčení je zapotřebí dokončit celou první dekádu, představuje události odehrávající se během operace Irene. Na závěr následuje „třešnička“ na dortu v podobě atentátu na Aidida, který budete provádět za podpory konkurenčního klanu, aby jeho smrt vypadala jako zabití při bojůvce mezi vojenskými frakcemi. Jak se dalo očekávat, nějaký ústřední příběh zde chybí – prostě jste americký voják v oblasti Mogadiša, plníte nazdařbůh mise, mezi nimiž není žádná spojitost, a až ke konci získá hra na kompaktnosti.

Bohužel je třeba poznamenat, že kvalita jednotlivých částí má sestupnou tendenci. První krůčky jsou docela zábavné. Povožíte se například na opancéřovaném Humvee, abyste dali ochutnat dotírajícím somálským ozbrojencům olova ze svého 50mm kulometu Browning, hned nato vyčistíte pěšmo lokaci od dalších útočníků a nakonec budete z vrtulníku UH-60 krýt humanitární konvoj palbou z rotačního kulometu. Jindy se zase povežete na korbě nákladního vozidla divoce poskakujícího po cestě poseté rigoly, vyhodíte do vzduchu most, pod rouškou tmy se pokusíte sabotovat vysílání místního propagandistického rádia a ze vzduchu poskytnete výsádkům palebnou podporu. Celá druhá část hry, jež si konečně zaslouží nést název *Black Hawk Down*, se však odehrává více méně jen v rozvalinách Mogadiša. Mise jsou tedy monotónnější, je mnohem obtížnější neustále sledovat a vykrývat všechny úhly a nepřátelé vás často dokáží nepříjemně překvapit, zejména v tak nepřehledném terénu, jakým bývají různá tržiště. V tomto obtížném prostředí se navíc naplno projeví zanedbaná umělá inteligence vašich spolubojovníků, ale o tom až dále. Chybět nesmí ani multiplayer, ale to už je jiný příběh, je to jiná vesnice (a proto se o něm dočtete v samostatném článku v rubrice Online).

Plačící realističnost

Výzbroj je vcelku pestrá. Zlé somálské ozbrojence budete likvidovat a hodné civilisty chránit pomocí dvanácti hlavních zbraní, jako doplněk poslouží brokovnice či některá ze dvou pistolí a jedna speciální výbava (miny Claymore, plastická trhavina nebo protitanková AT-4). Ačkoliv je zbraní spousta, během hry zjistíte, že jejich jednotlivé typy si jsou velice podobné. Všechny odstřelovací pušky mají podobné vlastnosti, stejně tak i veškeré útočné pušky nebo kulomety. Hra jen neznatelně simuluje jejich rozdílnou hmotnost. Patrné nejsou ani odlišné účinky jednotlivých typů střeliva, protože váš nejčastější cíl – čili voják – padne k zemi po jednom zásahu z jakékoliv zbraně. Výzbroj se v některých případech neliší ani vzhledově. Například kulomety jsou si velice podobné, takže volba záleží hlavně na osobních sympatiích. Lokace jsou kromě hloupých nepřátel posety také civilisty, kteří se vám neustále motají před hlavními a trefit několik zloduchů stojících v davu nekoordinovaně pobíhajících civilů bývá opravdu kumšt. Zpočátku je také matoucí zbabělé chování příslušníků milicí – krčí se a kryjí si hlavu, aby se o několik málo okamžiků později zvedli a začali vám do zad pumpovat olovo ze svých AK-47. Naštěstí *Black Hawk Down* obsahuje jen nemnohý počet různých druhů nepřátel, takže se je brzy naučíte bezpečně rozeznávat jen podle oblečení. Hře se bohužel nevyhnul neduh zvaný „respawn syndrom“. Není sice zcela evidentní, takže nepřátelé se nezjevují ze vzduchu, ale občas, když projdete určitý úsek, vyběhnou ze slepých uliček, jež jste předtím již prohlédli.

Absolut stupidity

Samstanou kapitolou jsou počítačem ovládaní vojáci, jejichž neschopnost a hloupost opravdu bere dech. Komu například v *Raven Shieldu* vadilo, že si členové komanda nekryjí své úhly, ten by musel spolubojovníky v *Black Hawk Down* okamžitě postřílet. Zpočátku, dokud sedí za kulometem nebo jsou v otevřeném terénu, zůstávají jejich „chybičky“ skryty. Jakmile se ale dostanete do obydlených oblastí, zejména různých slumů, ukáže se vše v celé své nahotě. Pohyb vašich kolegů vypadá zprvu docela efektně. Jsou například schopni se rozejít a po dvojicích začít obcházet určitý prostor. Protože se však drží v určité vzdálenosti od postavy hráče, chodí při vašem pohybu zmateně chvíli dopředu a chvíli zpět, motají se, přehlédnou nepřítele stojícího pět metrů za nimi a pak ho ani nejsou schopni trefit. A když je někdo schovaný za rohem, či pokud ve výhledu na nepřítele zaclání třeba střecha domku, jsou vojáci s to do těchto překážek vytrvale střílet, nebo vyprázdnit zásobník i do nepřátel, kteří coby čerstvé mrtvoly již padají k zemi. Výhodou je, že si tak všimnete útočníků, o nichž jste vůbec nevěděli. Situace se také trochu zlepší, když se z Rangera přetransformujete v člena týmu Delta Force. Zde jsou vojáci již o poznání schopnější a občas se jim podaří i někoho zastřelit bez vaší asistence. Také existuje několik málo příkazů, jimiž lze spolubojovníky do jisté míry ovládat, či spíše korigovat jejich sebevražedné choutky. Ti na ně ale reagují velice nepřesně, nebo případně raději nereagují vůbec.

Nepřesvědčivý výkon

Grafika *Black Hawk Down* nijak neoslňuje, na druhou stranu rozhodně není ani ošklivá. Je to prostě vizuálně nadprůměrný titul, slušně hratelný na každé o něco lepší počítačové sestavě. Chudšímu ztvárnění ostatně odpovídá i chudé prostředí východní Afriky, kde většinu tváře krajiny tvoří pouště a sem tam tráva řidká jako vousy uhrovatého pubescenta; o pořádný strom člověk ani nezakopne. Když opomeneme opět lehce nadprůměrné zvuky, disponuje hra velmi chytlavým hudebním doprovodem, kdy úvodní melodii známou z filmové verze střídají rychlejší rytmy moderního i etnického rázu.

Hratelností nový *Delta Force* zpočátku uchvátí. Postupem času ale dochází ke stagnaci a hráč si povšimne většího množství hloupostí, se kterými se designéři zřejmě nehodlali zabývat. Je

zcela evidentní, že *Black Hawk Down* je projekt spoléhající především na známou licenci. Tomu odpovídá množství chyb, stejně jako nedostatečná délka.

Vladislav Růžička

Výrobce: NovaLogic

Vydavatel: NovaLogic

Minimální požadavky: CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 32 MB

Doporučujeme: CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, HDD 1 GB, 3D karta 64 MB

Multiplayer: ano

Internet: www.novalogic.com/games/dfbhd

Nadprůměrná a zábavná akce, která by ale mohla být o poznání lepší. Škoda promarněné šance.

71%

delta force: black hawk down je:

- zábavná akční FPS
- hra spoléhající na dobré jméno filmu
- titul s kolísající úrovní

delta force: black hawk down není:

- realistický
- na dlouhou dobu
- úspěchem programátorů AI

Svoboda po Somálsku

Koncem 80. let v Somálsku rapidně vzrostla moc klanů, které se dokázaly prosadit v dusném prostředí rozpadajícího se vojenského režimu. Lokální konflikty nakonec přerostly až v regulérní občanskou válku, jež si spolu s krutým hladomorem vyžádala statisícové oběti. Misi USA, které později nahradilo OSN, se bohužel nepodařilo efektivně a rychle odzbrojit milice vyvražďující civilní obyvatelstvo. Vzdávající nedůvěry občanů využil k upevnění své moci v jižní části země jeden z lokálních vůdců, ambiciózní Muhammad Aidid, jehož konflikty s mírovými sbory neustále eskalovaly. Návrat americké armády za účelem svržení Aidida se nezdařil, úkol skončil neúspěchem. Navzdory centrální vládě existuje v Somálsku dodnes množství místních vůdců, kteří jsou na svém území neomezenými pány.

Kniha a film

Tuto nepřilíživě vydařenou misi popisuje reportáž Marka Bowdena z filadelfského *The Inquireru* a také později vydaný knižní bestseller, podle nějž vznikl i stejnojmenný film – *Černý jestřáb sestřelen*. Režisérských otěží se chopil famózní Ridley Scott, jenž vytvořil realistické vojenské drama s notnou dávkou naturalismu. Podařilo se mu zobrazit fanatismus rozběsněného davu i mladé vojáky v beznadějných situacích, ve kterých přežití v partyzánsky vedeném boji závisí víc na náhodě než na sebelepším výcviku. Dokázal přitom vystihnout potřebu důvěry vojáků jeden v druhého i ve své velitele, aniž by zároveň zabředal do přehnaně patetického patriotismu.