

Vietcong

Vzduchem poletují motýli, cikády zpívají, hustou klenbou listí prosvítá jasné slunce. Na vychutnávání přírodních krás ale nikdo nemá čas ani náladu. Bezedné bažiny, cesty plné pastí, nebezpečí nenadálého přepadu – válka ve Vietnamu měla pro každého v zásobě desítky způsobů, jak přijít o život.

Ačkoliv válečný projekt *Vietcong* české společnosti Pterodon Software vznikal v tichosti a i jeho uvedení na trh se obešlo bez většího humbuku, hned několik vývojářských studií vycítilo svou šanci a rozhodlo se v brzké době přijít se svou vlastní akční hrou inspirovanou vietnamským konfliktem. Může se stát, že některý z těchto titulů bude po technické stránce lepší než *Vietcong*, že jeho herní systém bude vyváženější a celek bude působit o něco kompaktnějším dojmem. Ale pokud má lépe zachycovat charakter polopartyzánské války v džungli, bude se opravdu muset hodně snažit. Ačkoliv má totiž dítko brněnského Pterodonu k dokonalosti přece jen daleko, v atmosféře a působivosti jej lze překonat jen stěží.

Nelehký úkol

Svým zpracováním sice tento titul spadá mezi týmově laděné 3D akce, v nichž plníte úkol ve spolupráci s bojovníky řízenými počítačovou AI, od ostatních zástupců zmíněného žánru se ale výrazně liší. Cílem vývojářů totiž nebylo nabídnout hráčům impozantní krvavou podívanou plnou odlétávajících končetin, mlhavých závoju stříkající krve a nekonečných zástupů nepřátel. Důležitá pro ně byla pouze snaha navodit atmosféru války ve Vietnamu, kde se domácí partyzánské jednotky střetly s po zuby ozbrojenými, na tropické podmínky však zcela nedostatečně vycvičenými americkými vojáky. A podařilo se jim to na výbornou. Na tomto místě bychom měli zdůraznit, že konflikt ve Vietnamu se od běžných válek výrazně lišil. Neexistovala žádná jednotná fronta, žádné vyhrazené bojiště, kam by obě strany nahnaly své vojáky a kde by někdo mávnutím červeného praporeku odstartoval všeobecnou veselici. Místo toho tu byly čtyři ztracené v neprostupné džungli a močálech, temné tunely plné odhodlaných „revolucionářů“, odstřelovači na kopcích poblíž táborů a další libůstky. Klid nebyl ani v týlu, protože něco takového jako zázemí několik kilometrů za přední linií neexistovalo. A teď přichází otázka za tisíc bodů: Jak tohle všechno ztvárnit v počítačové akční hře, aniž by bylo nutné sáhnout po ohrazeném schématu „jdi ohrazeným koridorem, zniči nepřátelský odpor, naskoč do vrtulníku a leť oslavovat do tábora“? Třeba tak, jak ukazují chlapi z Pterodonu.

V šesti se to lépe táhne

Základem *Vietcongu* není vámi řízený voják, ale celé vaše družstvo. Spolu tvoříte sehranou ostřílenou jednotku, která jako tým nejen vystupuje, ale především se tak i chová. Máte jistotu, že vaši podřízení dělají všechno pro zdar mise a nejsou tu jen pro okrasu. Když na to přijde, vy v některých částech hry nemusíte ani jednou vystřelit – ostatní obstarají všechno za vás. Vaším úkolem je být pouze na svém místě a krýt svůj svěřený prostor. Nemusíte být všude, tato snaha by naopak mohla nezřídka ohrozit průběh mise. V poli jste sice velitel – a co? Platí pro vás stejná bojová pravidla, jako pro kohokoliv jiného.

Naštěstí se na své podřízené můžete valnou většinou plně spolehnout. Váš průvodce a tlumočnick hledá nejschůdnější cestu, stopy nepřátel a pastí, medik se stará o raněné, radista k vám přiběhne ve chvíli, kdy s ním velitelství navázalo spojení, a horkokrevný kulometčík Hornster se vrhá po hlavě do jakékoliv šarvátky.

K dokonalosti atmosféry přispívá i fakt, že členové vaší jednotky mají každý svou vlastní osobnost a během přestřelek vykřikují přesně ta slova, která byste od nich očekávali. „Medik! Medik!“ volá raněný radista. „Měním zásobník,“ informuje technik poskytující krycí palbu.

„A teď sežvekej tohle,“ řičí ze řetězu utržený Hornster, zatímco se mu hlaveň kulometu barví do pekelné červeně.

Zelené peklo

Dobry tým je pro příjemný herní zážitek slušný základ, jedna věc je však ještě podstatnější: design misí. Bez něj by vám vývojáři jen těžko vnutili iluzi, že nesedíte doma u počítače, ale že jste se přenesli o třetinu století do minulosti a o pár tisíc kilometrů na východ. Zde odvedli tvůrci asi nejlepší práci ze všeho. Sice i ve *Vietcongu* vás čeká množství lokací představovaných úzkým koridorem, kde nemáte šanci zabočit nebo se nedej bože ztratit. V tomto případě vám to však až na výjimky nepřijde nijak divné – a po každé takovéto chodbičce naštěstí následuje nějaké větší otevřené prostranství. To možná nedosahuje žádných extrémních rozměrů, ale zato v něm mohou vaši muži plně rozvinout rojnici a vytlačit nepřítele na území, kam patří – tudíž do horoucích pekel. Díky solidní AI nepřátel i vašich spolubojovníků jsou tyto přestřelky kořením *Vietcongu*. Můžete si v nich totiž přesně ozkoušet, o čem byla válka v místech, kde pro hustý podrost nevidíte na pět kroků a které váš nepřítel naopak zná jako své vlastní lýkové opánky.

Ale jak se říká, všeho s mírou. Postavit na tomto konceptu celou hru by tedy byla vyložená chyba, protože po nějakých pěti šesti misích by to valnou většinu hráčů omrzelo. Čeká vás tedy slušná řádka oživení, jež vás vyvedou ze stereotypu. Občas to bude pořádný šok. Takové řízení džípu nebo střelení z letící helikoptéry je vcelku pohodička. Bránění rádiové stanice před neřidnouchými zástupy útočících Vietnamců už je trošku jiná káva – o to silnější, že se vše odehrává v noci. A počkejte si, až budete bloudit temnými tunely nebo se o samotě plížít nepřátelskou vesnicí. Jak rádi se pak vrátíte do onoho koridoru po bok svých věrných druhů...

Vietnam s českou příchutí

V samotné akci se musíte chovat pochopitelně trochu jinak než v ostatních podobných hrách. Samozřejmostí musí být opatrný postup, využívání přírodních překážek a bezmezná důvěra vložená v průvodcovy schopnosti. Jen o pár kroků dál totiž na vás může čekat v houští ukrytý vietnamský revolucionář, nebo ještě hůř, smrtící past. Zde to ale nekončí. Asi největším překvapením pro většinu hráčů bude absence zaměřovacího kříže – je zde přítomen jen ve chvíli, kdy střelíte „od boku“. Jakmile zbraň zvednete a pořádně zacílíte, tato běžná herní pomůcka zmizí a vy se musíte spolehnout na skutečnou mušku. Překvapivě to není až tak těžké, ale u některých zbraní to chce hodně tréninku na střelnici.

Nechybí zde ani navigace dělostřelecké podpory podle mapy – opět to chce trochu cviku – a prohledávání padlých nepřátel. To byste neměli zanedbávat. Kromě munice, zbraní a lékárníček totiž u mrtvých protivníků můžete najít průkazy totožnosti, tajné dokumenty, mapy a další listiny, které budou zajímat výzvědnou službu. Zajímavé je, že tvůrci neodolali pokušení nastrčit mezi množství „autentických“ písemností i některé své. No co byste řekli vietnamskému partyzánovi, který u sebe nese papír s poznámkami samotných vývojářů jako „Intel: fotky nemůžou být fotky – Jára“?

Abyste náhodou ani mezi jednotlivými misemi nevypadli z vietnamské iluze, čeká vás i ochutnávka běžného vojenského života. Briefing před nástupem do akce, hlášení po jejím skončení, tu a tam rozhovor s nějakým kolegou. Ve své ubikaci si navíc můžete pustit rádio hrající stylové songy šedesátých let, nahlédnout do svého obsáhlého (a stylového) deníku, pokochat se pohledem na získaná vyznamenání, přečíst si některý z vyčerpávajících (a opět stylových) dokumentů týkajících se vašeho poslání, prohlédnout si osobní karty vašeho týmu nebo se dozvědět něco o více než dvaceti typech zbraní, na něž během hry narazíte. A abychom nezapomněli – všechno začíná tutorialem zpracovaným jako americká výcviková základna. Stylová, jak jinak.

Adrenalin stoupá

Z herního hlediska však *Vietcong* trošku ztroskotává na poli vyváženosti herního systému. Na jednu stranu je hezké, že hodně práce za vás odvedou vaši spolubojovníci, ale často vás to přímo svádí k tomu neriskovat, držet se vzadu a dávat pozor jen sám na sebe. To by ale ještě šlo prominout: existuje totiž jedno nepsané pravidlo, jež říká, že kdo si hru nechce užít, toho k tomu nikdo nepřinutí.

Horší to už ale je s vyvážeností obtížnosti. S některými misemi nemáte takřka žádné problémy, a pokud v nich neustále umíráte, je to jen vaše chyba. Pak je ale pár takových, které se pro vás mohou změnit v noční můru. Nabízí se srovnání s gangsterským eposem *Mafia: The City of Lost Heaven* od Illusion Softworks (kteří se mimo jiné podíleli i na *Vietcongu* – že by náhoda?). V něm mělo množství hráčů obrovské problémy se závodní sekvencí, a to takového rázu, že se do křemíkového nebe ubíraly myši, klávesnice a údajně i několik monitorů. Zde je tentokrát přichystaná past v podobě misí, v nichž se protivníci nesmějí dozvědět o vaší přítomnosti. Ve srovnání s ostatními částmi *Vietcongu* včetně bloudění ve spleťtých tunelech to je opravdu peklo. Navzdory možnosti plížení holt není zdejší herní systém zaměřen špionážním stylem, a pokud nevíte, kudy přesně se ubírat a v jaký okamžik kudy proklouznout, jste nahraní.

Patálie jsou o to větší, že v závislosti na zvolené obtížnosti máte jen omezené množství ukládacích pozic. Dovedete si asi představit rozčarování zoufalého hráče, který již neprozřetelně vypotřeboval všechny savy v dobré víře, že splnění úkolu má nadosah ruky, a najednou zjistí, že se mu po táboře někde potuluje ještě pět Vietnamčičků, které musí zlikvidovat bez spuštění poplachu. Nervy se napínají k prasknutí a cholerictejší povahy by si měly připravit plato prášků pro uklidnění. Jen tak pro jistotu.

S přimhouřeným okem

Jisté námitky bychom mohli mít též vůči kvalitě vizuálního zpracování. Není špatná, ale mezi špičku ji rozhodně zařadit nemůžeme. Odhlédněme nyní od skutečnosti, že ze všech tváří ve hře vypadá bezkonkurenčně nejhůře právě váš hrdina, a podívejme se na závažnější neduhy. Tu a tam kolem vás sice proletí nějaký ten pták, křídly vám nad hlavou zatřepetá pestrý motýl a granáty vystřelované spásnou podpůrnou artilerií vyhazují těla bezduchých protivníků několik metrů vysoko, ale jinak působí džungle dost mrtvě. Přitom v mnohých jiných současných titulech se můžete kochat pohledem na větve vlnící se ve větru, polehávající trávu a křoviny, které se zatřesou, když se jimi plížíte. Navíc jako papír tenké „zelené stěny“, jimiž prohlédnete na druhou stranu, ale rozhodně jimi za žádnou cenu neprojdete, se už nějakou dobu opravdu nenosí. Ve *Vietcongu* si na ně budete muset ač neradi opět zvyknout.

Ale grafika má i své světlé stránky. Animace sice nejsou vyloženě úchvatné, ale pohled na protivníka házejícího rybičku do úkrytu za povaleným kmenem rozhodně pobaví. Není to však nic proti tomu, co vás čeká při pohledu z letícího vrtulníku. Skoro se zdá, že celá hra byla navržena tak, aby se na ni nahlíželo shůry – co vás čeká při přeletu nad hornatou džunglí, to se ani nedá slovy popsat.

Všechny nedostatky vizuální stránky navíc více než dostatečně vyvažuje špičkové ozvučení. Zrak je přece jenom jeden z pěti smyslů a i když na něj hodně dáme, bez sluchu bychom byli... no, hlší. A to ve *Vietcongu* rozhodně nejsme. Ze všech stran se linou zvuky tropického pralesa, jež jsou tak přesvědčivé, jak jen mohou být. Tato hra se také řadí mezi těch čestných pár, v nichž poznáte nepřátelskou palbu od spojenecké už jen podle zvuku. On ten Dragunov nebo AK-47 opravdu znějí úplně jinak než americký arzenál.

Na dlouhé večery

Pokud *Vietcong* dojedete do zdárného konce, nemusíte hru zklamaně odkládat do šuplíku. Ještě tu je Quick Fight, který je jakousi arkádovější verzí singleplayerové kampaně. Ovšem

arkádovější ve stylu *Vietcongu*. Herní systém je tedy stále stejný, jen si můžete sami navolit, na jaké mapě budete hrát, kdo budou vaši nepřátelé a kolik jich bude, jakou budete mít výzbroj a zda budete sami, s jedním členem týmu, s jeho polovinou nebo s celým družstvem. Zpočátku budete mít přístupných jen několik možností, ale jak se budete prokousávat hlavním příběhem singleplayeru, budou se vám odemykat nová a nová nastavení. Tak co, chcete se proběhnout rozvalinami chrámu v roli příslušníka severovietnamské armády? Jen do toho. Ve hře pochopitelně nechybí ani multiplayer, ten jsme se však rozhodli zrecenzovat zvlášť v sekci On-line. *Vietcong* si totiž dvojí – a tím i přesnější – hodnocení rozhodně zaslouží. Ano, má své mouchy a je na něm co vylepšovat. Přesto však patří mezi to nejkvalitnější, co se v žánru 3D akcí za poslední dobu urodilo.

Pavel Mondschein

Ve věděni je síla

Součástí *Vietcongu* je i obsáhlá encyklopedie, kterou si můžete prohlédnout ve svých ubikacích. Najdete v ní podrobné informace téměř o všem, co by vás mohlo v souvislosti s válkou ve Vietnamu zajímat – počínaje politickým rozbořem situace přes detaily o psychologické válce a popisem jednotlivých typů používaných pastí a konče směrnicemi zacházení se zajatými nepřáteli a krédem speciálních jednotek. Jednotlivé položky se vám zpřístupňují v průběhu singleplayerové kampaně. Chcete-li si rozšířit obzory, otevřete knihu a ponořte se do čtení.

Sehraný tým

C. J. Hornster – kulometčík; nemá žádné speciální schopnosti, zato je neocenitelný při zběsilých přestřelkách.

T. Bronson – technik; ve svém batohu nosí kromě množství výbušnin také rezervní zásobníky pro všechny své kolegy.

P. J. Defort – radista; s jeho pomocí se můžete spojit se základnou nebo požádat o dělostřeleckou podporu.

J. Crocker – medik; dokáže vyléčit téměř každé zranění – míra uzdravení však závisí na zvolené obtížnosti.

Le Duy Nhut – průvodce a tlumočník; umí vyhledávat nejschůdnější cestu, dokáže najít pasti i stopy nepřátel.

S. Hawkins – velitel týmu; hlavní hrdina příběhu.

vietcong je

- o týmové spolupráci
- tak trošku jiná 3D akce
- obsáhlá válečná encyklopedie

vietcong není

- tahounem moderních technologií
- dokonale vyvážený
- pro pacifisty

Výrobce: Pterodon Software
Vydavatel: Take 2 Interactive

Minimální konfigurace: CPU 700 MHz, 256 MB RAM, HDD 1,8 GB, 3D karta 32 MB

Doporučujeme: CPU 1 GHz, 512 MB RAM, HDD 1,8 GB, 3D karta 64 MB

Multiplayer: ano

Internet: www.vietcong-game.com

83 %

Řemeslně dobře vytvořená válečná akce, která však trpí kolísavou obtížností a občas nepřesvědčivým vizuálním zpracováním.