Dvě netrpělivě očekávané FPS tohoto roku, tedy český Vietcong 2 (VC2) a Call of Duty 2 (CoD2), jsou konečně na pultech našich obchodů a my si je tak můžeme zahrát.

Ovšem je tady otázka ceny. Nejlevněji se mi povedlo uvedené hry sehnal na (X)zone.cz a to VC2 za 899,- a CoD2 za 1099,-. To ovšem není zanedbatelná částka. Vyplatí se nákup obou her, nebo je lepší si koupit jen jednu a na druhou si nechat zajít chuť? Potom tedy kterou? Na to se pokusím odpovědět v následujícím článku porovnávajícím singleplayerové módy.

Instalace

U VC2 proběhla instalace bezproblémově a tudíž nemá smysl ji nadále popisovat. Ovšem při instalaci CoD2 si dejte pozor. Pokud totiž odkliknete standardní instalaci, tak se vás už průvodce na nic neptá a nainstaluje hru přímo do adresáře C:Program Files... což ovšem není ani zdaleka ideální a nezkušeným uživatelům se může stát, že to vůbec nezjistí. Proto pokud chcete změnit místo instalace, doporučuji použít uživatelskou volbu.

Grafika

Po vzhledové stránce jsou na tom obě hry, jak je již poslední dobou zvykem, docela dobře. Ve VC2 je grafika trochu do oranžova a v CoD2 zase do hněda. Nic převratného. Vizuální efekty na dobré úrovni. V obou hrách např. vybuchují některé barely. Možná je trochu na závadu, že ty vybuchující v CoD2 poznáte na první pohled, protože jsou červené. U VC2 je docela zajímavé sledovat let vybuchnuvšího barelu. Další věc, které si velmi brzy u obou her všimnete, je spousta krve, která z protivníků při zásahu cáká, ale na zemi a okolních předmětech neulpí ani kapička. Ale aspoň máte jistotu, že jste nepřítele skutečně zasáhl.

Zvuk

Hudba je v obou případech věrná linii stanovené prvními díly. Mě osobně víc sedí kytarové grify VC2, než filmová melodičnost CoD2. I když nejspíš dlouho nezapomenu na horké chvíle v CoD

v kampani za Brity, kde běháte kolem bunkru u mostu a z jedné strany kosíte "nácky" a z druhé ničíte Tygry pancéřovkou. Máte pocit, že už to po x-té nezvládnete a do toho začne hrát dojímavá orchestrální melodie a vy máte slzy na krajíčku. Zvuky zbraní, výbuchů a různých strojů jsou výborné. Není jim co vytknout. Vlastně první, co vás v CoD2 upoutá, je neskutečný řev. Nepřátelé, vaši spolubojovníci i vy sami neustále řvete, což hodně zahustí atmosféru. A v tom je první slabina VC2. To, že spolubojovníci sprostě nadávají, není nic nového a celkem to patří i k věci. Jenže ve dvojce už jen sprostě nadávají a to už v pořádku není. Nejspíš vám to po chvíli poleze na nervy stejně jako mě. Souvisí to s dalším problémem, který rozepíšu níže. Dalším velkým nedostatkem jsou jinak výborné filmové pasáže ve VC2. Proč v jinak zcela počeštěné verzi jsou tyto v angličtině? Bral bych, že pro zvýšení autenticity ponechali autoři "filmové" dokumenty v původním znění. V tom případě bych uvítal alespoň titulky. Ale proč jsou v angličtině i briefingy? Nad tím mi zůstává nejen rozum stát.

Zbraně

V tomto ohledu musím uznat, že je na tom CoD2 lépe. Striktně dodržuje parametry zbraní, jako například kapacitu zásobníku. Proč ve VC2 má např. M16 jen 18 ran, když se k této pušce vyrábí zásobníky s kapacitou 20 a 30 nábojů? Dále si můžete všimnout rozdílu v kapacitách zásobníku k samopalu M1 Thompson. Ve VC2 30 a v CoD2 20 ran. Proč? Je to kupodivu logické. Původně se totiž vyráběly jen 20-ranné zásobníky a později se k nim přidaly třicetiranné a nakonec i padesítiranné bubnové zásobníky. Ve VC1 byl velký problém, že osa hledí nebyla sesouhlasena s osou mušky, takže jste vlastně nevěděli, kam míříte. Tento nedostatek je ve dvojce odstraněn. CoD tímto netrpěla a ani netrpí. Navíc má dvojka efekt nabíjení. Tedy že se během tohoto úkonu nehýbe jen zbraň ve vašich rukou, ale hýbete (jako v reálu) celým tělem, čímž se můžete nechtěně vystavit nepřátelské palbě. I když to se nestává příliš často. Další, co mě na zbraních zaujalo, je univerzálnost nábojů. Konečně není ve VC2 pro každou zbraň zvlášť munice, ale např. náboj 7,62x39 (tak jako v reálu) pasuje jak do AK-47, tak i do Sa vz.58. A u toho bych se ještě zastavil. V které jiné hře si můžete zastřílet z českých zbraní? Já osobně vím jen o VC2 (VC). Není se ani co divit. Naše výrobky, jako samopal vz.58, univerzální kulomet vz.59 či Škorpion, se opravdu do Vietnamu (a nejen tam) vyvážely. Hned je to jiný pocit, hrát s důvěrně známou zbraní. A RPG-7 taky není k zahození.

Nepřátelé

Už v CoD se mi celkem nelíbilo, že když delší dobu zůstanete na jednom místě, tak se na vás pohrnou nekonečné zástupy nepřátel s celkem nízkou inteligencí. Ve dvojce to tvůrci příliš nevylepšili. Když proniknete do domu, kde je v okně kulomet, tak k jeho obsluze v pohodě dojdete zezadu a v klidu ji zprovodíte ze světa. A to i v případě, že jste se chvíli před tím dostal

do ostré přestřelky ve vedlejší místnosti. Tento problém je ve VC2 řešen poměrně dobře. Počet nepřátel je pevně daný a když mají šanci vás zahlédnout nebo uslyšet, tak se tak určitě stane. Horší je to na větší vzdálenost, ale budiž.

Spolubojovníci

V titulech typu CoD či Medal of Honor jsme si už zvykli, že spolubojovníci jsou zde od toho, aby dělali filmové křoví a aby se dali zabíjet po houfech. Sice má každý své jméno a hodnost, ale to stejně nikoho nezajímá. Naproti tomu ve VC jsme byli i díky meziválečným obdobím zvyklí na svoji skupinku vojáků, kteří vás provázeli celým dějem. Mohli jste jim dávat rozkazy, přivolávali jste si zdravotníka či ženistu jménem a vůbec jste se mezi nimi cítili jako mezi dobrými kamarády, na které se můžete spolehnout. V tomto ovšem dvojka zklamala na celé čáře. Ovládání jednotky se smrsklo na pouhá dvě tlačítka. Tečka pro zdravotníka a čárka pro ženistu. Nic víc, nic míň. O nějakém soužití si můžete nechat jen zdát. Vaši kolegové jsou najednou jen ti, co kolem vás nesmyslně pobíhají, sprostě nadávají a věčně vám lezou do výhledu. Pokud náhodou zalezete někam do rohu, tak se postaví před vás a tupě vám hledí do "ksichtu" a mnohdy pomůže jen reload dříve uložené pozice. Mám dojem, že tímto tvůrci hry neprozřetelně odhodili jednu z nejlepších deviz VC. To je velká škoda.

Hratelnost

Hratelnost obou titulů je celkem dobrá. Jak už jsem zmínil, u VC2 budete mít nakonec větší problémy s vlastní jednotkou, než s nepřítelem. Výborný nápad je hra za Vietcong. Doporučuji si pečlivě číst "soudružské" hlášky. Budete pak mít větší radost ze střílení těch "amerických prasat". Nakonec ani smrt prvním zásahem vás nemusí mrzet. Funguje totiž oboustranně. A to je zase problém CoD2. Chybí zde úplně ukazatel zranění. Mockrát se dostanete do situace, kdy do vás střílí nebo mlátí hned několik nepřátel najednou, přes krev už nic nevidíte a říkáte si, že tohle přece nemůžete přežít. Přesto stisknete spoušť a po pár výstřelech leží nácci na zemi a vám, jako zázrakem nic není. Takto mi to příjde příliš jednoduché. Abych jen nepomlouval. Skvělý nápad v CoD2 je, že se zraněný nepřítel snaží odplazit do bezpečí a pokud ho nedorazíte, střílí po vás z pistole. Ve VC2 pro změnu ponechali nepřátele, kteří se po zásahu chvíli jen tak kolíbou a nejsou schopni cokoliv smysluplného dělat. V CoD2 se mi velice často stávalo, že jsem dostal nějaký úkol a vyřítil jsem se ho splnit. Po nějaké chvíli jsem ale s překvapením zjistil, že jsem mezi hromadou nepřátel a moje jednotka si klidně odběhla úplně jiným směrem. To se vám ve VC2 určitě nestane. Tak myste pro změnu potřebovali občas své věrné poslat do oněch míst, ale nejde to. Dále si v CoD2 dávejte velký pozor, na koho střílíte. Střelba na vlastní lidi není tolerována a budete umrtven.

Závěr

Tak tedy. Otázka zní, zda uvedené hry stojí za ty peníze a která je lepší? Po dohrání obou her byla moje první reakce: "A to je všechno?" Na dohrání singleplayerových misí VC2 i CoD2 jsem nepotřeboval víc než patnáct hodin čistého času. Toto zjištění spolu s tím, že nemám chuť zkoušet hrát tyto hry na vyšší obtížnost, nejspíš hovoří za vše. Pokud nemáte kvalitní připojení k internetu, popřípadě se pravidelně neúčastníte LANpárty, tak jsou to pro vás v podstatě vyhozené peníze. Těch pár hodin zábavy za to opravdu nestojí.

Jiné je to ovšem s multiplayerem, kde je situace daleko růžovější. V tomto případě se dá hovořit o měsících skvělé zábavy a z tohoto úhlu pohledu je opravdu dobré sáhnout hlouběji do kapsy a jednu či dokonce obě tyto hry si pořídit.

A jak dopadl souboj Vietcong 2 vs. Call of Duty 2? Je spousta důvodů, proč osobně preferuji VC2. Je spousta důvodů, proč bych vám měl říct, že je to CoD2. Ale neudělám to. Bylo by to nespravedlivé vůči druhému titulu. Oba mají totiž neopakovatelnou atmosféru a jsou nezaměnitelné. Obě pokračování přinesly něco nového, ale zároveň spoustu dobrých nápadů opustily. Tento souboj z mého pohledu nemá jasného vítěze.

Poněkud rozšířenou verzi této recenze naleznete na webu Vysemnesmíte.cz . Případné reakce směřujte buď sem, nebo do příslušné
sekce diskusního fóra
výše zmíněného webu.