

Těšíme se

## Grand Theft Auto: Vice City

**Vliv počítačových her na psychiku by se neměl zanedbávat. Některé vás nabudí víc než dávka speedu, jiné vám naopak způsobí žaludeční nevolnost. Jen málokteré ale dokáží vyvolat davovou hysterii. A *Grand Theft Auto: Vice City* mezi takové patří.**

Ačkoliv by se mohlo zdát, že přeháníme, opak je pravdou. Když v říjnu loňského roku vyšla verze tohoto titulu pro platformu PlayStation 2, herní svět se zbláznil. V den uvedení do obchodu si *Grand Theft Auto: Vice City* domů odnesly čtyři miliony zákazníků, z toho polovinu tvořily předobjednávky. Tolik kopií přitom neprodá valná většina her za celou dobu své existence. Ale tím to neskončilo. Pouhých sedm týdnů stačilo k tomu, aby se jen v samotné Británii prodalo přes milion kusů tohoto titulu. Milionovou hranici do té doby překonal jen jediný titul – původní *GTA III*. Ten na to však potřeboval víc než rok. Můžeme jen odhadovat, kolik kopií *Vice City* je v současnosti v oběhu. Víme však jedno: šesticiferná kalkulačka by nám k jejich spočítání nestačila. A ani sedmiciferná.

A to všechno se možná bude opakovat. Uplyne totiž jen pár měsíců a dočkáme se verze pro PC.

### Skupujeme nemovitosti

Proč vlastně po této hře lidé tak šílí? Vždyť pro PlayStation 2 jistě existují lepší, delší a propracovanější tituly. Jejich tvůrci ale nedokázali své dítko prodat veřejnosti tak, jako lidé z Rockstaru. Humbuk, který vydání předcházelo, lze srovnávat snad jen se slavnostním vyplutím Titaniku. Jenže *Vice City* se na rozdíl od nechvalně známého parníku na své plavbě se žádným ledovcem nesrazilo. Už pět měsíců se drží v žebříčku deseti nejprodávanějších titulů a nezdá se, že by jej chtělo opustit.

Čerstvé pokračování série *GTA* přitom nelze s čistým svědomím označit za plnohodnotný titul, který by si ve svém názvu zasloužil číslovku „čtyři“. Zápletky i město, v němž se vše odehrává, jsou sice zbrusu nové, ale to je zhruba tak všechno. Engine se dočkal jen kosmetických změn a herní systém dokonce téměř žádných. Jenže na obyčejný datadisk toho je ve *Vice City* zase nějak podezřele moc. Virtuální Miami (tedy *Vice City*) je dvakrát větší než *Liberty City* z původního *Grand Theft Auto III*, scénáristé pro nás připravili více než stovku misí a herní doba se běžně odhaduje na zhruba 80 hodin. To je velice slušné. Do toho si můžeme připočítat pár tuctů zbraní, zhruba stovku nových dopravních prostředků, téměř desetihodinový soundtrack s těmi největšími hity z 80. let a hlavně interiérové lokace, které nám v *GTA III* tolik chyběly. A když v Rockstaru něco dělají, berou to pěkně z gruntu. Co to znamená? Že si můžete různé kluby, hotely, restaurace a výstavní rezidence nejen prohlédnout zevnitř, ale v pozdějších částech hry si je dokonce i koupit. A to je pak lahoda, vlastnit třeba přepychovou vilu s bazénem, garáží a přístavním molem.

### Sláva, moc a bohatství

Už je snad jasné, proč se na tuto hru tak těšíme. Jakkoliv se nám původní *GTA III* líbilo, *Vice City* by mělo být ještě lepší. Všechny dobré nápady zůstaly a vývojáři se pustili do vylepšování pouze toho, co hráči u předchozího dílu kritizovali. Začlenění interiérových lokací a nakupování budov je jenom vrcholkem ledovce – je nejlépe vidět, ale někde pod hladinou se ukrývá obrovská masa dalších drobných inovací, zhuštěných do jednoho celku. Předchozí díl si například vysloužil poměrně velkou kritiku za svůj příběh. Ne, že by byl špatný, ale s konkurenčními tituly – jako byla například česká *Mafia: City of Lost Heaven* – se

prostě nemohl měřit. Tentokrát vás budou u monitoru držet nejen samotné mise, které jsou samozřejmě zábavné jako kdykoliv předtím, ale i zvědavost, kam vás děj zavane tentokrát. Hlavní hrdina Tommy Vercetti totiž není jen nějaký poskok provádějící černou práci pro hlavy mafiánských klanů, ale velice ambiciózní mladík, toužící po moci, bohatství a příjemném životě. Ve Vice City měl být původně jen na otočku. Jeho úkolem bylo dohlédnout na výměnu jednoho cenného kufříku za druhý a vrátit se zpět ke svému šéfovi. Jenže všechno se nějak zvrtno, peníze i drogy někdo ukradl a Tommy je musí získat zpět. Nechce zde zůstat déle, než je nezbytně nutné. Časem se mu však v tomto slunném tropickém ráji zalíbí natolik, že myšlenku na návrat opustí a místo toho začne pracovat na jiném plánu: stát se nejmočnějším člověkem ve Vice City.

### **Trochu života, pánové**

Mohlo by se zdát, že propracovaný příběh a nelinearita je "buď - anebo", že není možné mít obojí najednou. Jenže všechno jde, když se chce. I nadále si budete moci pokaždé vybrat z několika misí a některým se třeba úplně vyhnout. Ochuzeni nebudete ani o finančně ohodnocované kaskadérské kousky, o brutálně krvavé „rampagne“ či skryté balíčky, za které dostáváte supersilné zbraně. Jen je to všechno poskládané dohromady tak, aby to dávalo větší smysl.

Realističtěji také působí život v ulicích města. Lidé se procházejí ve skupinkách, baví se spolu, policisté nehoní jenom vás, ale každého, kdo se něčím proviní, a podobně. Může se vám dokonce stát, že půjdete do obchodního střediska a budete svědky obrovské přestřelky mezi pouličním gangem a strážci zákona. V tu chvíli je lepší se do ničeho nemíchat, chvíli se pokochat pohledem na okolní zmatek a zase zmizet. Jakmile totiž vytáhnete zbraň, půjdou policisté i po vás. Co na tom, že jim pomáháte – střílíte a nejste přítom v uniformě. Za katr s vámi.

Změnám – či přesněji řečeno vylepšením – se nevyhnula ani jízda po městě. Nejenže můžete usednout do motorového člunu, do vrtulníku nebo na stylový chopper (slušňáci na moped), ale za jízdy klidně vystrčíte z okénka samopal a pokropíte chodce na ulici nebo řidiče v autě vedle vás. Vynikající v případech, pokud máte za úkol někoho zabít, on si vás všimne a dá se na útěk. Teď už ho nezachrání ani sebešilenější jízda.

### **A jedeme nanovo**

Mezi vydáním *GTA: Vice City* pro PlayStation 2 a PC zeje mezera dlouhých sedmi měsíců. Proč tolik? Jedním z důvodů samozřejmě je, že vývojáři slavili obrovský úspěch, který nikdo z nich nečekal, a nebyli nějaký čas pro žádnou práci použitelní. Proti tomu nelze nic namítat, menší dovolenou si rozhodně zasloužili. Dále muselo být zachováno alespoň částečné zdání exkluzivity pro PS2; tak už to prostě chodí. No a samozřejmě zde byly zdlouhavé práce na samotné konverzi, která se ovšem neskládala pouze z převedení enginu z jedné platformy na druhou. Verze pro PC by měla například mít kompletně nové textury ve výrazně vyšším rozlišení, vícekanálový zvuk ve studiové kvalitě, jiný systém zaměřování a podobně. Lidé z Rockstaru zkrátka dělají všechno pro to, aby *Vice City* nepůsobilo dojmem hry, která je na PC jen na návštěvě – jak tomu například bylo u jinak vynikající špionážní akce *Metal Gear Solid* a mnohých dalších titulů vytvořených původně pro konzole.

Pro nové *GTA* bude pravděpodobně platit na PC to samé, co u mateřské PS2. V době vydání jistě budeme moci sehnat tituly, jež budou lepší, delší a propracovanější. Těžko bychom ale hledali nějaký zábavnější. Podle všeho nás tedy v polovině května tohoto roku čeká druhá vlna davové hysterie. Už aby tu byla.

*Pavel Mondschein*

03G0000

## Po práci legraci

Projekt *GTA: Vice City* byl dlouhou dobu zahalen rouškou tajemství. To ovšem nikomu nebránilo v divokých spekulacích o tom, co všechno se ve hře objeví, jaká bude struktura města a kolem čeho se bude točit zápleтка zdejšího příběhu. Zaměstnanci Rockstaru nechali postupně unikat střípky informací, ale nikomu se nepodařilo ukořistit skutečný screenshot. Až v polovině loňského roku se na stránce [www.kentpaul.com](http://www.kentpaul.com) objevila první „pohlednice z Vice City“ – sluncem zalitá promenáda s palmami a mostem přes záliv. Byl to podvrh? Studentský žertík? Vypadalo to tak. Design stránek byl velice amatérský a i nápis „Přál by sis tu být... břídile“ naznačoval, že má jejich tvůrce smysl pro humor. Časem se začaly objevovat další a další pohlednice a ukázalo se, že Kent Paul je jedna z postav, na kterou ve *Vice City* narazíte, a obrázky že jsou opravdové screenshots. Takže vtíp to byl, ale pocházel přímo od vývojářů.

## Zlatá osmdesátá

Ke *GTA III* jsme si mohli pustit vlastní hudbu ve formátu MP3, je tedy pravděpodobné, že stejnou podporu bude obsahovat i jeho pokračování. Jenže kdo by ji využíval? Ve *Vice City* je téměř deseti hodinový soundtrack s devadesáti nejlepšími písněmi 80. let. – od Michaela Jacksona přes Iron Maiden a Ozzyho Osbournu až třeba po Run DMC. Sedm hudebních stanic se vám jen tak neoposlouchá.

## Šroubovák, nebo raketomet?

Kolik zbraní máš, tolikrát jsi gansterem. Je jich libo deset? To je málo. Tak dvacet? Nejsme přece břídilové. Čtyřicet? To už zní lépe. Někdo by se mohl bát, že v takhle obsáhlém arzenálu se budou spousta zbraní zbytečně opakovat – osm typů samopalů, pět pistolí, čtyři nože... Kdepak. Ve *Vice City* vás totiž čekají kromě nezbytných plamenometů, raketometů a brokovnic i takové vyložené lahůdky, jako je třeba kladivo, šroubovák, golfová hůl, sekáček na maso nebo motorová pila. A co baseballová pálka? To je snad samozřejmost.

## Matematický duel

*GTA: Vice City* vs. *Grand Theft Auto III*

Počet zbraní	40	15
Počet vozidel	120	50
Interiéry	ano	ne
Dialogy chodců (řádky)	9000	3000
Soundtrack (hodin)	9	3,5
Filmové sekvence (minut)	80	30

**Žánr:** third person akce

**Vydavatel:** Take 2 Interactive

**Výrobce:** Rockstar Games

**Předchozí projekty:** *Grand Theft Auto III*, *Smuggler's Run*, *Oni*

**Internet:** [www.gtavicecity.com](http://www.gtavicecity.com)

**Datum vydání:** 13. května 2003