

Recenze akce

## Grand Theft Auto: Vice City

**Nostalgie je hrozná věc. V našich krajích jsme sice osmdesátá léta prožívali trochu jinak než lidé na Floridě – v mrazu jsme cinkali svazky klíčů, například – ale i tak musíme při pohledu na nový díl série *Grand Theft Auto* zamáčknot v oku slzu. JÓ, to byly tenkrát časy...**

Zločinci nemají zrovna nejlehčí život – všechny ty krádeže, střelení, útěky ze žalářů a testování betonových plaveckých ploutví je stojí nemalé fyzické i psychické úsilí. A někdy i život. Přesto jim při pohledu na dílka společnosti Rockstar musíme závidět. Ne ty hromady peněz, krásných žen, rychlých aut a policistů v patách, ale bezstarostný život, ve kterém účel světi prostředky a trpký dnešek je jen ouverturou pro rozmařilý čas budoucí. *Grand Theft Auto* je prostě navzdory bezuzdnému násilí, stovkám mrtvých a zahradním bazénkům plným krve roztomilá pohádka, kterou si necháváme vyprávět na dobrou noc již pěkných pár let. A kam že nás zavede tentokrát?

### Spanilá zkaženost

Oproti minulému dílu se přeneseme v místě i čase – podíváme se do slunného Vice City osmdesátých let. Není žádným tajemstvím, že jeho předlohou bylo floridské Miami (dokonce i některé budovy byly vytvořeny podle reálných předloh), které proslulo jako ráj zhýčkaných turistů, drogových baronů a jiného zbohatlického neřádu. Tvůrci vzali všechno, co dělá toto město tím, čím je, vydestilovali to, zahustili, trošku okořenili... a vzniklo Miami na druhou: Vice City.

Kdo od čerstvého *GTA* čeká pochmurnou atmosféru, na ostří nože hnanou zápletku a nervy drásající průběh, ten by se měl raději poohlédnout po něčem jiném. Vždyť máme osmdesátá léta, člověče, a je tady věčný léto! Tak klídek, dej si tequilu, projdi se po bulváru, vychutnávej slunce na tváři a hoď starosti za hlavu. Vychutnávej život plnými doušky, svět ti leží u nohou! A jestli ne, tak brzo bude. Stačí chtít.

Takové je *Vice City*. Dynamické a přesto uvolněné, zuřivé a zároveň svým způsobem laskavé, plné drog, zabíjení a soukromých válek – a pochopitelně též jemného sarkastického humoru.

### Dobry špatný hoch

Co se ale samozřejmě nezměnilo, je ústřední myšlenka. Série *Grand Theft Auto* nám vždy ukazovala boj se zločinem z té druhé stránky, a tak se i tentokrát vžijete do role mafiána hledajícího své štěstí ve světě šalby, klamu a zrady. Tommy Vercetti je na pohled sympatický, byť trošku nedůtklivý muž, na kterém by málokdo poznal, že si odkroutil pěkných pár let v chládku a teprve nedávno se vrátil ke své „rodině“ v Liberty City. Ale on to skutečně není žádný svatoušek, a tak si právě jeho vybral jeho šéf Sonny k uskutečnění jisté finanční transakce. Tommy tedy odjíždí do Vice City se dvěma kufříky nabitými použitými bankovkami, aby je vyměnil za dvě podobná zavazadla – ovšem plná pravého kolumbijského sněhu.

Co zpočátku vypadalo jako jednoduchá prácička na jedno odpoledne – potrást si rukama, přesvědčit se o kvalitě zboží, provést výměnu a rychle do baru na panáka – se ukázalo být osudovým zvratem v celém jeho životě. Předávku totiž překazila tlupa ozbrojenců, která jen tak mimochodem provrtala samopaly těla většiny přítomných. Tommymu samozřejmě ne. A protože bez drog nebo peněz nemůže jít svému šéfovi na oči, rozhodne se zůstat a zjistit, kdo za to může. Snad nic nezkažíme prozrazením, že osnování pomsty je jen takový malý prolog k celému ději. Náš antihrdina se totiž rozhodne, že se mu zpátky do deštivého Liberty City

vlastně ani moc nechce, a místo toho se pokusí stát se nejmocnějším mužem ve virtuálním Miami. Párty může začít.

### **Stará láska nerezaví**

Před vašimi očima se začíná rozvíjet tradiční gangsterský příběh plný intrik, krásných žen, šílených plánů na zbohatnutí a ještě šílenějších honiček. Nebudeme dodávat: „na jaký jste z *GTA* zvyklí“, protože takhle výraznou, propracovanou a hlavně promyšlenou dějovou linií neměl dosud žádný z vydaných dílů. Sem tam nějaký ten překvapivý zvrat, dokonale vykreslené charaktery jednajících postav, gradace atmosféry, zajímavé rozuzlení – zkrátka mafiánský film jako víno.

V tuhle chvíli je ovšem na místě zbystřit pozornost. Není náhodou pravda, že pořádný příběh nelze vyprávět jinak než lineárním způsobem? Jak vidno, tak to už neplatí. Autorům se podařilo všechny nuance scénáře vyladit tak, aniž by museli vyškrtnout to nejlepší z celého *Grand Theft Auto* – naprostou volnost rozhodování. I tentokrát se tedy můžete projíždět či procházet po městě, kam vás nohy a kola zanesou, přijmout libovolný úkol z aktuální (a většinou docela bohaté) nabídky, hledat tajné balíčky, provádět kaskadérské kousky, snažit se o splnění krvavých „rampage“ nebo se třeba jenom vozit v taxíku, sanitce, policejním autě či jiném speciálním vozítku a vydělávat si na živobytí „poctivou prací“.

A pokud vás tohle všechno omrzí a chtěli byste si užít trochu nefalšované akce, stačí si v krámku nakoupit co nejvíc zbraní, vyjít na ulici, vyprovokovat rvačku, začít střílet a počkat, až přijede první policista. Toho rozsekejte na kousky, což přiláká posily. Vyřídíte si to i s nimi – a už to jde ráz na ráz. Zátaras, FBI, speciální jednotky, armáda... Ráno se proberete v nemocnici či ve vězení a můžete do toho jít nanovo.

### **Kamera, klapka, jedem**

Úměrně s hloubkou příběhu narostl i počet animovaných sekvencí – ze třiceti minut na téměř půl druhé hodiny. Jsou dokonale nadabované a „narežirované“, dokonce ani animace postav (na rozdíl od těch na ulici) nepůsobí nijak toporně či přehnaně. Mluvené slovo je v naprosté synchronizaci s pohyby rtů, tónu hlasu zase plně odpovídá mimika obličejů. O to větším (nepříjemným) překvapením je úroveň grafiky. Textury jsou sice vcelku kvalitní, ale ty postavy... Místo rukou neohrabané lopaty, nohy v podobě dvou do sebe zapuštěných kvádrů – zkrátka modely postav mají v animacích stejně polygonů jako přímo ve hře. Jenže je něco jiného, když je kamera zabírá z několikametrové vzdálenosti a když je vidíte v detailu. *Vice City* bohužel dává výrazu „ostře řezaná tvář“ zcela nový rozměr. Ale uznejme, že to je jen jedna z mála chybek, kterou lze na této hře najít.

Při samotném pohybu po městě si ovšem na vizuální zpracování moc stěžovat nejde. Je sice jednodušší než u jiných titulů, ale buďme k sobě upřímní. Je to opravdu tak podstatné? Komu nestačí odlesky na kapotách aut, impozantní výbuchy, poletující suché palmové listy, střídání dne a noci, zajímavě zpracovaný déšť a nádherně rudý západ slunce, ten by asi nebyl spokojený s ničím.

### **Motorovku, nebo katanu?**

Samotný engine hry sice moc velkými změnami od dob *Grand Theft Auto III* neprošel, ale o to více novinek se objevilo všude jinde. Místo původních padesáti vozidel jich je zde více než sto a jsou mezi nimi takové lahůdky jako různé motorky (jízda po zadním kole má své kouzlo), motorové čluny a vrtulníky – na ty všechny se samozřejmě nebudete jenom koukat, ale máte možnost do nich usednout a sami je řídit. Výrazně se rozrostl i zbraňový arzenál. U každého typu zbraně máte na výběr několik různých kousků – ať již se jedná o pistole, brokovnice, samopaly, odstřelovačky nebo útočné pušky. Nechybějí ani granáty, plamenomet, bazuka a další předměty hromadného ničení. Časem ale zjistíte, že ani osobnější přístup

k likvidaci protivníků není k zahazení, a oblíbíte si třeba šroubovák, katanu nebo motorovou pilu. (Že by někdo natočil film *Vice City Chainsaw Massacre*?)

Zajímavou novinkou je také možnost střílet za jízdy – z motocyklu dopředu, z auta do stran. Ideální pro chvíle, kdy se nechcete při přestřelce zdržovat vystupováním. Konečně také nejste ve vozidle přikováni do chvíle, kdy zastavíte, takže můžete v libovolný okamžik vyskočit. Tato úprava se vám může hodit, pokud chcete nadělat paseku v nedaleko stojícím hloučku protivníků nebo když zjistíte, že se nezadržitelně řítíte do vody. Plavat jste se totiž pořád ještě nenaučili (komplexy nejsou na místě, na hladině se neudrží žádný z obyvatel *Vice City*; náš test na přístavním molu to prokázal více než dostatečně).

### **Život v každém kousku**

Hned na první pohled si také všimnete, že celé město je tak nějak živější. Lidé spolu na ulicích hovoří (byť beze slov), auta bourají i bez vašeho přičinění, tu a tam někdo srazí chodce, policisté pronásledují zlodějíčky – už to zkrátka není ono poněkud sterilní prostředí z předchozího dílu. Byli jsme například svědky kuriózní scény, kdy jedna žena napadla na ulici druhou a začala klasická rvačka. Vložil se do ní muž procházející kolem, na což obě dámy zareagovaly kapku nečekaně – společnými silami zahaly vetřelce na útěk. Až poté pokračovaly v bitce mezi sebou.

Nové zbraně, realističtější chování chodců, jízda na motorovém člunu a další věci, o nichž jsme se zmínili, sice výrazně vylepšují hratelnost, ale svým způsobem se jedná vlastně jen o kosmetické změny oproti předchozímu dílu. *Vice City* však přináší i něco navíc – něco, na co jsme tak dlouho čekali: interiéry budov. Přístupné samozřejmě nejsou všechny stavby, hlavní těžiště hry pořád spočívá v akci na ulicích města. Ale různé rezidence, hotely, bary, kluby a obchody si můžete prohlédnout i zevnitř. A nejen to. Ve *Vice City* jste přece proto, abyste se stali nejmocnějším zloduchem ve městě, vzpomínáte? Takže co by to bylo za mafiánský život, kdybyste nemohli tyto nemovitosti skupovat?

Valná část z dostupných budov slouží jen jako jakési záchytné body – můžete si v nich uložit pozici mezi misemi. Že to je málo? Dobrá, co takhle autosalón se spoustou volných garáží, ve kterých si můžete strádat své plechové miláčky na horší časy? Nebo je libo striptýzový klub, kde budete mít polonahou tanečnici jen pro sebe? Pořád nemáte dost? Dobrá, zkusíme něco lepšího. Nechcete si tisknout vlastní peníze? Tiskárna ve městě je, takže není problém...

### **Není kam pospíchat**

Ačkoliv je *Vice City* obrovsky hratelné a zábavné, nejlepší je na něm něco úplně jiného: za své peníze dostanete mnohem víc zábavy, než na kolik jste u jiných titulů zvyklí. Každá mise je jiná než ty předchozí a nikdy nemáte pocit, že tohle jste přece dělali už desetkrát. Tvůrci přitom odhadují herní dobu až na osmdesát hodin, což je v akčním žánru skutečně rarita. Dle našich propočtů je sice možné se na konec propracovat již za čtvrtinu tohoto času, ale pouze v případě, že jdete výhradně po příběhové linii a nevšímáte si tuctů vedlejších misí. Na druhou stranu, pokud si chcete užívat volnosti a jen tak se projíždět a objevovat skrytá zákoutí, jezdit s požárním autem nebo chytat jiné zločince, vydrží vám nejnovější *Grand Theft Auto* mnohem déle.

Musíte také počítat s tím, že hra je vcelku přístupná amatérským modům, takže dříve nebo později se začnou objevovat různá vylepšení – ať již to budou auta, skiny hlavní postavy, budovy nebo třeba soundtrack. Nedokážeme si ovšem představit, proč by někdo poslední jmenovanou změnu dělal, protože nahrazovat devět hodin zdejšího výběru nejlepších skladeb osmdesátých let zavání rouhačstvím...

### **Pár kazů. Jenom pár**

Nebudeme se vám snažit namlouvat, že *Grand Theft Auto: Vice City* je naprosto dokonalá hra. Není. Grafika tak úplně neodpovídá standardům, na něž jsme na PC zvyklí, engine pracuje výhradně jen s těmi objekty, které jsou zrovna ve vašem zorném úhlu a ještě navíc je vykresluje poměrně pozdě, a některé prvky ovládání – například střelba z jedoucího auta – vám hrozí zavánočkováním prstů. Když ale přijmete za své, že se nejedná o realistický simulátor zločinu, nýbrž o stylovou arkádovou akci, a když si zvyknete na zdejší volnost zpracování (proč pořád plnit příběhové mise, když si můžete zkusit nějakou rampage a najít pár balíčků), zjistíte, že se nedokážete odtrhnout od monitoru. A že se odtrhnout vlastně ani nechcete – ačkoliv za oknem svítá a vy byste se měli začít chovat zase jako řádní, zákonů dbalí občané.

*Pavel Mondschein*

**Výrobce:** Rockstar Games

**Vydavatel:** Take Two Interactive

**Minimální konfigurace:** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD 915 MB, 3D karta 32 MB

**Doporučujeme:** CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, HDD 1,55 MB, 3D karta 64 MB

**Multiplayer:** ne

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

### **Datadisk – ano, nebo ne?**

Už od chvíle ohlášení *Vice City* se spekulovalo o tom, jestli se bude jednat o datadisk, nebo o plnohodnotné pokračování. Zpočátku se zdála pravděpodobnější první varianta. Nasvědčoval tomu jen mírně vylepšený engine a plánované datum vydání, které moc prostoru na zásadní změny neposkytovalo. Jenže pak se ukázalo, že ačkoliv jsou změny spíš jen kosmetické, je jich víc než dost, že *Vice City* bude výrazně větší než *Liberty City* a že příběh bude o poznání hutnější. To je na datadisk nějak moc. Stačí to ale na „čtyřku“? Těžko říct. Každopádně tvůrci o svém díle jako o běžném pokračování nehovoří. Prostě to je *Vice City*...

### **Grand Theft Auto v obrazech**

První díl série *Grand Theft Auto* spatřil světlo světa roku 1997. Okamžitě po svém vydání učaroval milionům hráčů po celém světě – vynikající kombinaci brutality a zábavnosti odolal jen málokdo. Dnes by se mohlo použité izometrické zobrazení zdát jako zastaralé a mezi špičku nepatřilo ani tehdy. Po stránce hrátelnosti však bylo *GTA* nepřekonatelné.

Pokračování vyšlo až o dva roky později – v září roku 1999. Herní systém zůstal téměř beze změn, což bylo pochopitelně dobře. Výrazně se však zlepšilo grafické zpracování. Kamera sice i nadále snímala vše z ptačí perspektivy, ale dočkali jsme se konečně různých vizuálních efektů a vyššího rozlišení.

Třetí díl série *GTA* se na pultech obchodů objevil za další dva roky, v říjnu 2001 – ovšem pouze ve verzi pro platformu PS2. Pécéčkáři si museli počkat další půlrok. Ale vyplatilo se to. Hra se přenesla do 3D, kamera se přesunula do third person perspektivy a brutalita se dostala do nových dimenzí. Moralisté bledli, ostatní si mnuli ruce.

### **GTA: San Andreas**

Už teď se všichni nemohou dočkat, až v Rockstaru dokončí další díl *Grand Theft Auto*, jenž se nejvyšší pravděpodobností bude odehrávat ve městě San Andreas. Bylo by to logické – v úplně původním *GTA* totiž byla tři města: Liberty City, Vice City a právě San Andreas. Do prvních dvou jsme se v minulých dvou dílech vrátili, takže zbývá jen to poslední. Otázkou však zůstává, kdy a pro jakou platformu hra vyjde (že se na ní pracuje, nikdo v Rockstaru nepopírá). Jsou dvě možnosti: buď to bude příští rok pro PS2, nebo v roce 2005 pro PS3. V tom případě bychom se možná mohli konečně dočkat i multiplayeru. Hmmm...

