



NEILEPŠÍ „SIDEKICK“ V HISTORII

Od roku 1993 to byl králik Max. Od roku 2000 havran Havran. Od nyníška se jím stává netopýr Froderick. Jediný přítel pěvkyně Mony mezi zatuchlými a studenými zdi hradu barona Shrowdyho je svým způsobem také štvanec (jdou po něm netopýřští chuligáni ze zvonice), takže se od své ochránkyně nehne ani na krok – tedy na máchnutí křídla. Neustále jí posedává na rameni, a protože jediná věc, kterou opravdu dobře umí, je žvanit, duchaplně a sarkasticky komentuje prakticky každou Moninu činnost. Na rozdíl od svých kolegů Maxe a Havrana nicméně často sám přiloží ruku – tedy křídlo – k dílu, neboť prostřednictvím jeho ikonky v inventáři ho Mona může použít prakticky na cokoli si zamane. Posílá ho tedy, aby někam pro něco zaletěl nebo naopak něco někam odnesl, ale nutí ho také třeba vysát brčkem drobky jídla ze zaseknutého ovládacího panelu nebo se navléct do dívčích šatů z hadrové panenky. Asi netřeba dodávat, že všechny tyto pro sebevědomého netopýra nechtěné ponížující aktivity Froderick neopomene jizlivě a mimochodem perfektním anglickým dabingem okomentovat.

A VAMPYRE STORY

... aneb generační střet nejen na obrazovce monitoru

Možná podobnou situaci z vlastní domova znáte, možná ne. Každopádně se na těchto dvou prapodivných stránkách pokusíme nasimulovat scénku mezi náctiletým pubertákem a jeho letitým tatíkem, kteří oba hrají adventury a oba zasvětili pár dní (respektive týdnů) svého života *A Vampyre Story*.

Nazdar synku, jak bylo ve škole?

Normál.

Takže zase dvě báně?

Jenom jedna.

No vidíš – zlepšuješ se. Tak se mi to líbí. A co jinak?

Jinak? Dohrál jsem *A Vampyre Story*.

Ale neříkej. Po dvou týdnech úporné dřiny...

Po třech.

Já to dohrál za dvě noci!

Však se taky s tebou máma od té doby nebaví.

Hele, mladej, zklidni hormon. Náhodou to za těch pár dnů abstinence stálo.

Já vás mentální důchodce vážně nechápu. Jak ses do takový nehratelný blbosti mohl takhle zažrat?

Nehratelné blbosti? Víš, jak dlouho jsem na tuhle hru čekal? Šest let! To tys ještě cucal mlíko z matčina prsu, když ji oznámili.

Nemusíš mi tady připomínat, že už seš tak starej – to na tobě dokážu poznat sám. Celej život čekáš na příchod Ježíše Krista, a kde nic tu nic.

No počkej – *A Vampyre Story* je náhodou splněným snem pravověrného adventuristy. Vypadá a hraje se přesně jako legendy od LucasArts z 90. let minulého století.

A naprosto jednoznačně dokazuje, proč grafické adventury před deseti lety vymřely.

Grafické adventury nikdy nevymřely!

Koukni, hrát takovýhle hry už dnes nikoho nebaví. Kdo má zájem mořit se nad nesmyslně složitými úkoly, používat všechno na všechno, poslouchat desítky hodin nudných dialogů, plahočit se sem a tam pořád po stejných místech bez spádu, bez napětí, bez motivace?

A to teď mluvíš o *A Vampyre Story*?

Jo.

O *A Vampyre Story*, která jako jedna z mála přišla po letech s opravdu originálním příběhem?

Jo.

O *A Vampyre Story*, která je vedle *Sama a Maxe* tou nejtípnější hrou, jakou jsem v tomhle tisíciletí hrál?



Hele táto, já ti neberu fakt, že příběh je dobrej. Francouzská operní pěvkyně, kterou si vyhlídne liliputí upír kdesi z Draxsylvánie, unese ji na svůj hrad coby náhradu za svoji matku a tam ji drží násilím, tu fakt ještě nebyla. To беру, to mi na týhle hře nevadí.

A co ti tedy vadí, že není plně 3D?

Budeš se divit, ale to také ne. Dobře víš, že já proti kreslené grafice nic nemám a tahle je vážně nádherná.

Tak co teda?

Jedním slovem: hratelnost.

Jo tak – pánovi vadí, že u toho musí přemýšlet.

MYŠLENKY NAMÍSTO FYZICKÝCH PŘEDMĚTŮ

A Vampyre Story je adventura tak klasická, že klasičtější snad už ani nemůže být, takže od ní logicky nelze očekávat žádné převratné novinky nebo originální vychytávky. Jedné jsme se ale přesto dočkali. Mona jakožto dáma a křehká žena se narodila od svých předchůdkyň – mnohdy neméně křehkých – odmítá tahat se všelijakým haraburdím a cpát si ho do těsných kapes – tedy respektive do vlastní rakve, která v *A Vampyre Story* slouží coby inventář. Proto si ve spoustě případů na předmět, jenž by se jí mohl jednou hodit a který je rozměrově poněkud obězní, uchová pouze myšlenku, jež se v inventáři objeví v bleďe modré barvě, ale s níž může hráč manipulovat jako se standardním předmětem. No a jakmile Mona sezná, že je načase předmět využít, promění se automaticky v netopýra a pro daný předmět si zaletí. Stejně tak lze v této „myšlenkové“ rovině předměty v inventáři také kombinovat. Když například na jednom konci města Mona objeví vědro a na druhém deku, uchová si na oba předměty pouze vzpomínky, které lze ale v inventáři spojit, a vznikne tak myšlenka na vědro obalené dekou. Když pak tuto novou myšlenku někde smysluplně použijeme, zaletí si Mona nejdříve pro vědro, následně pro deku a teprve pak vědro dekou obalí a použije. No uznejte sami, že je to po čertech mazaný nápad, který odbourává nenáviděnou vlastnost většiny adventur, v nichž lze určité předměty sebrat teprve až když je hlavní hrdina skutečně potřebuje. A mimochodem – nápad to není nový leč již čtrnáct let starý a původně měl být použit už v adventuře *The Dig* (1995). Své realizace se ale dočkal teprve nyní.



AGENDA



159

Poslední připomenutí *A Vampyre Story* bylo v prosincovém Levelu z loňského roku. Přestože jsme hru neviděli v běhu, vyprávění autorů a ukázky grafiky nás nadchly.



146

V prosinci 2006 nás autoři hry přesvědčovali, že jejich titul je již dokončen a vyjde co nevidět. Kdepak. Všechno se pak seběhlo jinak...



142

V srpnu 2006 jsme prvně představili „adventurový odkaz LucasArts“. Těšili jsme se na hru připomínající legendární *Monkey Island*.

173
VIDEORECENZE

172
TRAILER

158
TRAILER



Výtvarný styl lucasovských klasik se ve Vampyre Story nezapře

alternativa



SAM & MAX SEASON 2

Druhý tým složený z odpadlíků LucasArts – Telltale Games – se vydal poněkud odlišnou cestou. Vytvořil moderní 3D adventuru pro široké publikum a jak se již ve dvou veleúspěšných sezónách ukázalo, byla to cesta správná. © 164

Kdyby mě nebavilo u her přemýšlet, tak bych nehrál adventury ale bezduchý střílečky. Jenže to, co ten ex-LucasArts maník, kterej tuhle hru stvořil, vymyslel, to je hratelny akorát tak pro masochisty.

Udělal to přesně tak, jak se adventury vyvíjely před patnácti lety.

No a jsme zase u toho! Čo bolo, to bolo. Dnes je jiná doba. Lidi se chtějí bavit a ne bezradně mlátit hlavou do stolu. Podívej se třeba na *Memento Mori* – to byl zážitek, tam to fičelo jako starej Malina z kopečka od kostela, když mu vloni na kolečkovým křesle upadly prohnílé brzdy. A *Vampyre Story* ale žádný brzdy nepotřebuje. Po třech hodinách, kdy se nic nedělo a jen se naprázdno žvanilo, jsem měl sto chutí s tou hrou špelit do koše.

Memento Mori sem vůbec netahej, to je interaktivní filmeček pro novorozeňata bez jakékoliv výzvy. Ale počkej – kdes přišel na to, že by se v A Vampyre Story první tři hodiny jen žvanilo?

A ne snad? Vezmi si toho ukecaného netopýra Fredericka, kterej je na Monino rameno přilepený jak moucha na ho-

Ehm!

-houpající se pavučině. Vždyť vůbec nezavře hubu! Absolutně všechno komentuje! I blbý

prozkoumání předmětu nechá vykvést v dialog košatý jako zdravá třeseň na jaře.

Hmm, hezký slovní obrat. A pak že tě v té škole nic nenaučí. S Frederickem máš sice pravdu, JENŽE ty jeho komentáře jsou VTIPNÉ! Setsakramentsky vtipné.

Ano – prvních deset minut. Pak by se mu měl ten nevymáchaný rypák zacpat vteřinovým lepidlem.

No dobře, tak to možná trochu přehání. Ale aby se první tři hodiny nedělo nic, než jen mluvilo...

Samozřejmě že nedělá. A mimo jiné za to může zastaralé ovládání. Dneska má každá adventura inteligentní kurzor, kde stačí jednou kliknout a šmytec – je vymalováno. Ne, tady si vymysleli nějaké pitomej kříž se čtyřmi příkazy, které musíš použít absolutně na všechno, protože nikdy nevíš, co se dá sebrat nebo se kterým prašivým kobercem se dá promluvit. A že je těch interaktivních věcí na každé obrazovce jako konopí v hipi-sákově skleníku. Než jsem je všechny takhle čtyřnásobně proklíkal, a každý nesmyslný klik ten chlupatý okřídlený nekňuba „humorně“ okecal, byl jsem zralý na sanatorium.

Hahahahaha.

Co je na tom k smíchu?

Co? Ten tvůj strojový přístup k hraní. To hned musíš zkoušet každou i sebemonumentálnější pitomost? Nemůžeš se na chvíli zastavit a POPŘEMÝŠLET, co by asi tak bylo ROZUMNÉ udělat? S takovým přístupem se nedivím, že tě ta hra vůbec nechytla. Podstatné a vtipné věci jsi mezi ostatními zbytečnostmi vysloveně utopil.

Vtipné věci? Jako třeba?

Tak například jak musel Frederick s prádelním količkem na nose donést havranovi na věži páchnoucí maso z mršiny, aby havran dostal průjem a vykálel se na obživlého chrličce stojícího dole na mostě...

No jo, fekální humor, to seš celej ty. Ale jo, uznávám, některý úkoly byly vtipný,

KOUSNOUT NEBO ODLETĚT?

Mona je upír – ať se jí to líbí nebo ne. A jako taková má nejen určitá omezení, ale také nesporné výhody, které dávají hře nový rozměr. První z nich je umění přeměnit se v netopýra, což je vlastnost natolik podstatná, že jí tvůrci zařadili jako jednu ze čtyř základních funkcí do příkazového menu. Mona tak může snadno odletět do otevřeného okna ve věži nebo ke kominům na střeše, stejně jako sletět na dno zamrzlé studny. Druhou vlastností, která je ovšem na rozdíl od té první k dispozici až ve druhé polovině hry (a to jako předmět v inventáři), je sání krve. Mona se sice zpočátku zdráhá činit něco tak nemorálního, ale nakonec jí nezbuďte, než si pochutnat na životadárně tekutině hned několika lidských nešťastníků a to nejen proto, že coby upír lidskou krev potřebuje k životu, ale především, aby tyto nepohodlné bytosti odstranila ze své cesty. Po kousnutí upírem totiž člověk upadne do mdlob a stráví několik hodin ve spokojeném limbu.



ale přijít v té změti hotspotů a ustavičného netopýrova remcání na jejich řešení, bylo utrpení.

Být postaven před komplikovaný úkol a po mnoha hodinách tvrdého přemýšlení ho vítězoslavně vyřešit, je zážitek, který se nevyrovná ani prvotřídnímu orgasmu.

Já to věděl, že seš divnej. Jen počkej, až tohle řeknu mámě.

Tohle ta vaše mladá generace, která nebyla odkojená prvními Monkey Islandy, nikdy nepochopí.

Zaplat pámbůh za to.

Dobře – když tě tedy frustrovaly těžké úkoly a užvaněný Frederick, neříkej mi, že tě neokouzila alespoň atmosféra.

To nepopírám. Hlavně druhá kapitola, kdy se Moně podařilo uniknout z hradu do přilehlého městečka, měla něco do sebe. Romantické noční uličky, padající sníh, originální a komické postavičky...

Počkej, počkej – to skoro zní, jako by se ti A Vampyre Story nakonec zalíbila.

A víš, že málem jo? Na rozdíl od první kapitoly ta hra obživla, dostala spád a řekl bych, že i obtížnost klesla na přijatelnou úroveň. Jenže...

Jenže?

Jenže sotva jsem se do hraní zakousl, přišel konec. Z ničeho nic – navíc když se Mona zrovinka vrhla doslova do náruče smrti – se spustily závěrečné titulky. Nejdřív jsem si myslel, že je to jen špatnej vtip. Jenže ona to byla krutá realita.

Ano, tohle je asi jediná věc, na které se shodneme. Konec je opravdu nešťastně uriznutý. Na druhou stranu Bill Tiller dopředu avizoval, že příběh rozdělí na tři díly, takže není důvod být překvapený.

Příběh má mít svůj konec. Když konec nemá, tak s ním přece nemůžu bejt spokojenej. I jednotlivé epizody *Sama a Maxe* jsou ucelenější a končí uspokojivě! A mimochodem, rozsahem se A Vampyre Story vyrovná nanejvýš tak dvěma epizodám *Sama a Maxe*, což teda taky není žádný světoborný výsledek.

Bill Tiller měl na vybranou – buď hru rozseknout na tři díly, anebo ji nevydat vůbec. Podle tebe se tedy rozhodl špatně?

To netvrdím, ale přece po mně nemůžeš chtít, abych ho za to ještě politoval a podpořil ho svým – mimochodem už dva roky nevalorizovaným – kapesným. Coby koncového zákazníka mě zajímá pouze výsledek a ten je, táto – nezlob se na mě –, veskrze průměrnej.

Viš, co je tvoje jediné štěstí?

Nevím.

Že tyhle ty své názory nemáš možnost v žádném časopise veřejně ventilovat. Protože za tohle by tě všichni adventuristi ukamenovali.

Na takovouhle precizně zpracovanou klasiku čekali LETA!

Ukončeme to, táto – tahle debata nemá smysl. Můj názor znáš – A Vampyre Story je jen pro masochistický herní dinosaury, jako seš ty. Já ti to neberu – klidně si při tom nostalgicky zavzpomínej, jak „skvělý“ hry vznikaly, když jsi měl ještě alespoň nějaký vlasy na hlavě, ale nás mladý z toho – buď od té lásky – vynechej. ☺

A VAMPYRE STORY

PRO Nádherná ručně malovaná grafika, originální zápletky, vysoká obtížnost a hromada dialogů.

PROTI Nevyladěný herní engine, brutálně useknutý závěr, vysoká obtížnost a hromada dialogů.

VÝROBCE Autumn Moon Entertainment

DISTRIBUTOR Crimson Cow

DISTRIBUTOR V ČR Hypermax

ZEMĚ PŮVODU USA

TYP HRY adventura

PLATFORMY PC

WEB www.avampyrestory-game.com

LOKALIZACE texty

CENA 799 Kč

Precizně provedený návrat do pravěku adventur. Jsme svědky obživnutí dinosaura, na jehož hardcore charakter už ale dnes není (skoro) nikdo zvyklý. Bohužel.

7



TESTOVÁNO NA SESTAVĚ NVIDIA SLI
MINIMUM CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, 256 MB GFX
DOPORUČENO CPU 2 GHz, 1 GB RAM, 512 MB GFX