

Recenze akce

## **BloodRayne**

**Co to tady letí vzduchem? Pravá ruka s levým uchem... Tenhle trošku morbidní epigram možná znáte. Konečně ale máte možnost jej vidět na vlastní oči v praxi. Létajících končetin a částí obličeje je totiž v upířsky laděné akční hře *BloodRayne* tolik, že přes ně neuvidíte na krok.**

Tak a jedeme v tom zase. Svět ohrožují zlotřilí nacisté a je na vás, abyste jim to zadrželi. Tentokrát však nejste v roli neohroženého vojáka nebo tajného agenta, ale ocitáte se v kůži (při pohledu na oblek hlavní hrdinky zjistíte, že to myslíme doslova) upírky. Ptáte se, co má nemrtvá kráska proti Třetí říši? Vlastně nic. Když to vezmeme kolem a kolem, mohli tvůrci *BloodRayne* proti Němcům postavit třeba rozmrzelého účetního. Jenže ten by asi nedokázal metat dech beroucí salta, točit kolem sebe jako břitva ostrými čepelemi a ještě přitom vypadat tak sexy, jako mladá upírka Rayne.

### **Upír versus nacisté**

Tedy upírka. Spíš poloupírka. Voda ji nezabije (alespoň ne hned), denní světlo má ráda jako každý druhý a svaté symboly jí jsou pro smích. Je ale nelidsky rychlá, sílu by jí záviděl i Herkules a má slabost pro Bloody Mary. Jenže v jejím podání to není koktejl z rajčatové šťávy, nýbrž skutečná krev.

Ještě štěstí, že se po nocích netoulá ulicemi a netropí neplechu. Ne, Rayne je organizovaná, a to ne jen tak někde. Je členkou organizace Brimstone Society, která bojuje proti zlým nadpřirozeným silám. Nikdo to nedokáže tak jako ona – s obrovským nasazením, zaujetím a plezírem. Když se tedy její nadřízený dozvěděl, že nacisté chtějí ovládnout svět nejen běžnými zbraněmi, ale i za pomoci okultních příšerek, je to právě ona, kdo má zjistit co a jak, zlikvidovat všechny hlavní padouchy a postarat se, aby se u Stalingradu či někde jinde do bojové vřavy nezapojili i démoni a jiná verbež.

Příběh samotný začíná předmluvou, kterou autoři umístili asi pět let před hlavní děj. Rayne se svou upíří mentorkou Mynce jde prozkoumat tajemné události v jedné blíže neurčené visce. Jak se zdá, něco zde dělá z lidí zombie. Když už si myslíte, že jste na všechno přišli a porazili hlavní stvůru – šup! Všechno je jinak, přenášíte se do hlavní části, ve které na čas zapomenete na zmutovaná monstra a ve dvou hlavních kapitolách budete bojovat proti (nejen) nacistické hrozbě.

### **Krvavý liják**

*BloodRayne* je third person akce jako řemen. Nepřítel je zde víc než listí na stromě, ale to mladé Rayne rozhodně nijak nevadí. Spíš ji to těší. Jako každá novodobá upírka si samozřejmě rozumí se všemi střelnými zbraněmi – dokáže dokonce mířit na dva protivníky najednou. Přesto ale dává přednost tradičnějším způsobům boje, jež jsou efektnější a při nichž si užije nesrovnatelně více zábavy. Tanečním krokem vběhne mezi nepřátele, její čepele začnou zpívat svou smrtící píseň a vzduch se zaplní krví, hlavami a usekanými končetinami. Potkat Rayne, když je v ráži, je jako skočit do obřího mlýnku na maso.

Šalamounsky se tvůrci vyrovnali s doplňováním energie. Místo sbírání obligátních lékárníček upírce stačí naskočit na nejbližšího protivníka, nohama mu obejmout boky a s lascivním vzdycháním mu vysát z těla veškerou krev, která mu ještě zbyla. K tomuto účelu se pochopitelně hodí jen humanoidé – nikdo by přece neklesl tak hluboko, aby se napil tělních tekutin přerostlého pavouka nebo jiného odporného monstra. A je-li oběť daleko, není nic

snazšího než švihnutím ruky hodit miniaturní harpunku a přitáhnout si ji na dosah stylových špičáků...

### **Bitva s časem**

Souboje sice vypadají velice efektně, ale mají jednu výraznou slabinu: nemůžete ovlivnit, jaký chvat použijete. Rayne provádí stále jedno a to samé kombo, které se pouze postupem času rozšiřuje o další a další údery. Může se tedy stát, že se například voják sehne, a vy ho nezasáhnete jen proto, že na řadu právě přišel nůžkový sek na hlavu, který by jinak jednou provždy ukončil protivníkovy existenciální problémy. Časem vám též začne lézt na nervy rychlost upírčina pohybu. Za normálních okolností se vše odehrává tak rychle, že ve větší skrumáži nemáte šanci se pořádně orientovat. Pokud si naopak zapnete zpomalení času (viz box), je zase vše tak zdoluhavé, že sice není problém vyhýbat se nepřátelským projektilům, ale se všechno tak plooouužítííí...

Ideální rychlost představuje vlastně jen mód BloodRage, jehož ukazatel narůstá při běžném používání čepelí namísto pohodlného střílení. Při jeho zapnutí popadne Rayne krvavý amok a provádí chvaty, z nichž tuhne krev v žilách. BloodRage vydrží jen pár okamžiků, ale během nich stačíte udělat sekanou ze všeho, co se kolem vás hýbe.

### **Čím dál, tím líp**

Jakmile opustíte úvodní krátkou kapitolku s pavouky a zombiemi, stanou se vašimi protivníky na dlouhou dobu pouze nacisté. Je to trošku škoda, protože tak máte za všech okolností dostatek životní energie všude kolem sebe – stačí skočit a sát. Na kráse ztrácí i eliminace důstojníků, neboť to jsou obyčejní lidé, a ti proti vám nemají šanci obstát. Až později narazíte na různé mutanty, upíry a demony – a v tu chvíli začíná ta pravá šílenost, která dává *BloodRayne* ten správný šmrnc. Nejenže zabíjení přestane být nezáživnou rutinou, ale celé okolí ožije. Už to nebudete jen vy, kdo kolem sebe rozsévá zkázu. Stanete se svědky mnoha šarvátek mezi dvěma skupinami nepřátel, při nichž vám stačí si chvílku počkat a pak zlikvidovat těch pár monster, která vzájemný masakr přežila.

Jenže je zde jeden malý háček. Abyste si mohli tohle všechno pořádně vychutnat, musíte mít buď pořádně nadupaný počítač, nebo si ořezat grafiku na naprosté minimum. Z jakéhosi nepochopitelného důvodu je použitý engine neskutečně náročný na hardware, takže jakmile se ocitnete v nějakém velkém prostranství (nebo nedej bože v exteriéru) a na obrazovce se objeví deset nepřátel, začne se vše cukat, až to není hezké. Přitom k tomu není důvod – hra až tak nádherně nevypadá a bez zapnutých speciálních efektů je všechno šedivé, ploché a mrtvé.

### **Morbidní zábavička**

Rozpačným dojmem působí i zvolený systém ukládání pozic. Hra se snad až na jedinou výjimku zapíše na disk jen při přechodu do nové lokace, což je dost nešťastné – někdy vás na konci potká tuhý boss. Pokud vás zabije, musíte se k němu prokousávat znovu a znovu a znovu... Rozhodně to není nic příjemného.

Ačkoliv máme k *BloodRayne* několik zásadních výtek, přesto nás hra nakonec docela mile překvapila. Druhá polovina je totiž o poznání záživnější než ta první, která připomínala jen bezmyšlenkovitá jatka. Nebudeme tvrdit, že má tento titul šanci vstoupit do pomyslné Síně slávy – na to obsazení sexy upírky do hlavní role opravdu nestačí. Ale když nic jiného, tak je tahle hra aspoň trochu jiná než většina ostatních.

*Pavel Mondschein*

### **Kolik očí máš...**

Rayne postupem času získává nejen nové údery do svého tance smrti, ale také nové módy pohledu. Nejčastěji budete používat zpomalení času – jen tak máte šanci přežít ve větší

skrumáži. Sledování aury už tak využitelné není. Sice s jeho pomocí můžete zjistit, jak je na tom váš protivník se zdravím, jestli si je vědom vaší přítomnosti a kam se máte v lokaci dostat, ale bez těchto informací se obejdete. První dvě funkce jsou totiž poměrně zbytečné a třetí v pohodě zastane kompas. Posledním speciálním módem je zaměřování. Během něj se nemůžete pohybovat, ale zato máte možnost odstřelovat protivníky, jež jsou třeba na druhém konci jeskyně.

**Výrobce:** Terminal Reality

**Vydavatel:** Majesco

**Minimální konfigurace:** CPU 733 MHz, 128 MB RAM, HDD 2 GB, 3D karta 64 MB

**Doporučujeme:** CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, HDD 2 GB, 3D karta 128 MB

**Multiplayer:** ne

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

65 %

Nečekejte nic víc než krvavou podívanou na usekané končetiny. Možná kdyby byla první polovina stejně dobrá jako ta druhá... Kdo ví?

#### **bloodrayne je**

- pěkný krvák
- lepší na konci než na začátku
- příjemné rozptýlení

#### **bloodrayne není**

- náročný na mentální schopnosti
- ukázkou vypravěčského umu
- důvod k upgradu počítače