

Blood 2: The Nightmare Levels

*** perex ***

Vložit peníze do něčeho, co se zdá být po všech stránkách skvělou investicí, a vzápětí zjistit, že se pod slupkou dokonalosti skrývá neskutečný podraz, toť známá noční můra každého podnikatele. Podobné je to i s hráči, vezměme si třeba tyhle *Nightmare Levels pro Blood II*.

*** perex ***

Mission packy jsou skvělá věc, a ač se to nezdá, mají mnoho co nabídnout. Jejich odpůrci říkají, že jde o nastavovanou kaši a tahání peněz z důvěřivých hráčů, faktem však je, že jsou určeny výhradně pro ty, co si základní hru oblíbili. Už jen pár hodin dobré zábavy na stejné úrovni tedy bohatě stačí, nežádka se pak setkáme s datadisky, které do své resuscitované předlohy úspěšně vnášejí množství inovativních prvků. Bohužel, čas od času se někde něco zvrtné a odpůrci dostávají další skvělou nahrávku na smeč...

Do této kategorie bohužel patří i *Nightmare Levels* (dále *NL*), což je pro mne osobně o to horší, že jsem od nich očekával opravdu hodně. V prvním čísle GameStaru jsem *Bloodu II* udělil nevábných 60 %, což беру jako největší přešlap své recenzentské kariéry, neboť jsem jej po opětovné zevrubné „kontrolé“ shledal velmi hratelným a dnes bych mu přidal dalších 15 čísel (přijměte tedy moji upřímnou omluvu). Jedna z výtek, na které však nadále trvám, se týkala atmosféry, která měla přeci jen daleko do dokonalého prvního dílu. A právě *NL* se k ní měly vrátit.

Příběh je v *NL* velmi jednoduchý - čtyři hrdinové si opékají buřtíky a vypráví své noční můry, do kterých je vzápětí přenesen hráč. Bohužel, každý „sen“ je prezentován pouhou jedinou úrovní, což dává spolu s následnou honbou za finálním bossem neuvěřitelných ŠEST levelů. Ano, atmosféra se přeci jen více blíží prvnímu dílu, ano, levely jsou vesměs pěkně postaveny, a ano, všechny jsou v úplně jiném prostředí (zima, cirkus, kostel, vilka ap.), ale co je to platné, když to máte za půl hodiny za sebou. Tuto, tentokrát skutečnou, hráčskou noční můru pak v žádném případě nezachraňuje ani dalších šest multiplayerových levelů či dvě nové zbraně a pár potvor, které jsou beztak většinou vytvořeny novými texturami na staré modely.

Zkrátka a dobře, od *Blood 2: The Nightmare Levels* ruce pryč. GT Interactive u mne mají spolu s Monolithem (který si dosud nevedl vůbec špatně) další obrovské minus - podobné úpravy totiž už nějaký čas autoři zdarma vydávají na internetu. Vzpomeňme point release pro *Q2*, vzpomeňme enhancement pak pro *Heretic II*, vzpomeňme spoustu nových levelů v *Sin* patchi nebo nově *Sin CTF* a vzpomínat můžeme dále. Na *NL* pak nezbývá než zapomenout.

Jan Modrák

Hodnotící tabulka:

Jméno hry: Blood 2: The Nightmare Levels

Žánr: 3D akce

Výrobce: Monolith Productions

Vydavatel: GT Interactive

Systém: Win 95/98

Jazyk: anglický

Multiplayer: ano

3D akcelerace: D3D

Minimální konfigurace:

P 133, 16 MB RAM, 4x CD, HDD 250 MB, Blood II

Optimální konfigurace:

P 233, 64 MB RAM, 32x CD, HDD 250 MB, Blood II, 3D karta

hratelnost: 1/5 velmi špatná

grafika: 4/5 velmi dobrá

zvuk: 4/5 velmi dobrý

obtížnost: 2/5 nízká

hodnocení: Výborný mission pack, jehož „jedinou“ vadou je, že jej projdete za 30 minut.

procenta: 25%