

Hráli jsme

## BloodRayne

**Vyhánění čerta ďáblem. Přesně tak lze popsat situaci, kdy je kvůli překažení nacistického plánu o ovládnutí světa nutné požádat o pomoc upírku. Ta se sice mrška tváří, jako že je hodná a ani mouše by neublížila, jenže... Jenže ona ta moucha nemá krev. Zato nacisté ano.**

BloodRayne mohla být normální dívka, jaké byste si na ulici pravděpodobně ani nevšimli. Jenže ona normální není. Její matku kdysi znásilnil upír, a tak se narodila s několika zvláštními schopnostmi a nezvladatelnou touhou po pití krve. Nebojí se navíc denního světla a česnek je jí pro smích. Dalo by se říci, že z obou světů si vzala pouze to nejlepší, slabiny hodila za hlavu. Jenže ani to jí možná nepomůže. Píší se totiž třicátá léta minulého století a nacisté chtějí ovládnout svět. Někdo jim v tom musí zabránit a tajné služby Spojenců nemají na svých výplatních páskách nikoho, kdo by se pro tento úkol hodil lépe než naše sladká poloupírka.

Po několika hodinách strávených u *BloodRayne* můžeme říci jedno: *X-COM: Enforcer*, *Max Payne* i *GTA III* vypadají vedle tohoto titulu jako rozvláčné tahové strategie. Těžko byste hledali third person akční hru, která by byla rychlejší, zběsilejší a v neposlední řadě také krvavější. Zástupy po zuby ozbrojených vojáků (v pozdějších misích prý i zmutovaných monster) se na vás valí v nepřetržitém proudu a vy uhýbáte, skáčete, sekáte, kopete, střelíte, házíte granáty... A pochopitelně sajete krev. Škoda plýtvat drahocennou tekutinou, ne? BloodRayne sice vypadá jako křehká dívka, ale rozhodně s ní nejsou žádné špasy – alespoň ne ty běžné. V každé ruce může držet jednu střelnou zbraň a dokáže s nimi automaticky mířit na dva různé protivníky najednou. Stojí-li proti silnějším soupeři, sáhne po těžším kalibru, třeba pancéřové pěsti nebo po těžkém kulometu. A pokud má vojáky na dosah, promluví její jako břitva nabroušené čepele, jež má připevněné k předloktím. Dokáže s nimi pravé divy – například jedním máchnutím nepříteli useknout hlavu nebo jej dokonce rozpúlít. A čím častěji své břity používá, tím více se dostává do ráže, až propadne takzvanému „krvavému běsnění“. Pak už proti ní není obrany.

Hlavní hrdinka je nejen schopná bojovnice se střelnými a sečnými zbraněmi, ale především upírka. Zdraví si tedy nedobíjí tradičními lékárníčkami, nýbrž sáním krve. Přiskočí k nejbližší oběti, obejmě nohama její boky a zakousne se jí do krku. Zvuky, které přitom BloodRayne vydává, nelze popsat jinak než jako vysoce lascivní.

Po svém násilnickém otci zdědila navíc nadlidskou sílu, rychlost a hbitost, takže z jejích salt, přemetů a výskoků vám jde hlava kolem. Dále má čtyři módy vidění, jež si můžete libovolně přepínat: „běžný“, „zpomalený čas“ (v něm je možné dokonce uhýbat nepřátelským střelám), „zaměřování“ a „sledování aury“. Poslední jmenovaný jí umožňuje sledovat skryté protivníky, jejich zdraví i to, zda si jsou vědomi její přítomnosti.

Navzdory zajímavému hernímu systému a ostré akční hrdince bohužel nelze odhadnout, jak *BloodRayne* nakonec u hráčů pochodí. Na první pohled se sice tváří zajímavě a zábavně, ale neztratí porcování nacistů po několika úrovních své kouzlo? Také design prostředí zatím nevypadá příliš úchvatně. Několik navzájem propletených pater sice nabízí spoustu možností, jak hru vyšperkovat, ale pár neustále se opakujících kusů nábytku a hory rozbitných krabic a skříněk na bůhvíjakou genialitu a imaginaci tvůrců zrovna nepoukazují. Ale nepředbíhejme. Možná vás nakonec lidé z Terminal Reality příjemně překvapí a lokace jejich finálního výtvaru budou plné nejen krve a usekaných končetin, ale také tajných místností, rozhovorů a skrytých bonusů. Možná.

*Pavel Mondschein*

**Box**

Souboje nablízko za pomoci dvou dlouhých čepelí vypadají impozantně. Krev i části těl létají na všechny strany a útoky samotné jsou poměrně variabilní. Bohužel se nezdá, že byste si mezi nimi mohli vybírat, záleží jen na náhodě. Doufejme, že ve finální verzi tomu bude jinak. Hra by pak mohla získat přesně tu jiskru, která jí zatím chybí.

**Vývojář**

Terminal Reality

**Vydavatel**

Majesco

**Žánr**

akční

**Datum vydání**

březen 2003

**V BloodRayne začnete toužit po krvi, protože...**

- jí budete mít kolem sebe více než dost.
- mladá upírka je ženským protějškem filmového Bladea.
- málokterá akční hra je zběsilejší než tato.