



Bloodline

Někdo se bojí rád. Někdo se bojí strašně. Bloodline bude tak strašidelné, že už si v restauraci nikdy krvavý biftek nedáte.

Minulost žije v přítomnosti a mnohokrát o ní ani nevíme. Je však trpělivá. Čeká, až přijde její čas, a dýchne na nás zpoza století, zanechávajíc za sebou dlouhou krvavou čáru. Jen blázen by se vydal po jejích stopách, aby odhalil její tajemství. Jen blázen jako já... Jmenuji se Jim Card a jsem advokát. Osud mi nabídl na výběr mezi životem a smrtí. A tak jsem se dostal k tomu druhému blíž než kdokoliv z vás...“ - právě takhle začíná deník advokáta Jima Carda, který se nám na první pohled může zdát jako člověk, jenž bude v nesprávný čas na nesprávném místě a ještě tam stihne několikrát šlápnout do psího trusu nebo na odložené hrábě. Ovšem zdání klame, Jim Card má prostě rád velké výzvy. Jednou z nich byl i případ doktora Browna.

Projektem *Bloodline* se po krátké době opět připomíná vývojářské studio Zima Software, známé především díky sérii *Polda*. Kupříkladu její třetí díl hrál atlet Roman Šeberle noc před překonáním jednoho z mezníků lidstva - devítití-

sícibodové hranice, ale to jen tak na okraj. Nás zajímá budoucnost.

Dr. Brown byl majitelem soukromého sanatoria, o kterém se šušovalo všelicos. Některé odhady byly skutečně divoké, ovšem skutečnost, kterou odkryla kontrola po jedné divoké noci, byla tisíckrát děsivější. Celé odpoledne vynášeli dobrovolníci zmrzačená a zohyzdná těla nebožtíků, z nichž mnohá byla v pokročilém stádiu rozkladu. Protože dr. Brown jako jediný událost přežil, stává se okamžitě hlavním podezřelým. Případ si advokáti přehazují jako horký brambor, až nakonec skončí na stole Jima Carda. Dr. Brown odmítá cokoliv prozradit, takže nakonec Card souhlasí s bizarní podmínkou a nechává se zhypnotizovat, aby si vše prožil na vlastní kůži. Probouzí se v sanatoriu plném oživlých mrtvol. První škrábanec a kapka krve na jeho tváři mu jasně napoví, že s hypnózou to trochu nevyšlo.

Bloodline bude hororová akční hra. Protože za sebou vývojáři mají již zmíněnou sérii *Polda*, nemůžeme čekat bezduchou řež a občas



budeme muset zapojit mozek, abychom zjistili co a jak. Především jak nezhebnout.

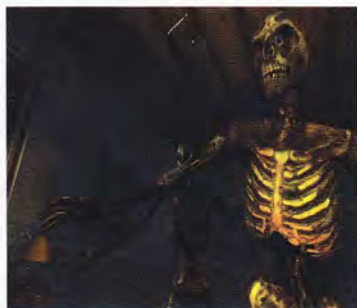
Sanatorium bude pouze jednou ze čtyř kapitol, ze kterých se bude hra skládat. Jim Card má před sebou těžkou práci, protože takhle zamotanou dějovou nit už jsme dlouho neviděli. Při jejím rozplétání zjistí, že dr. Brown je sice viníkem masakru, ale jedná se pouze o špičku ledovce. Stopy totiž vedou hluboko do minulosti.

Druhá kapitola nás zavede do koncentračního tábora, kde se provádí pokusy s jedovatými plyny. Silná chemická zbraň by mohla otočit průběh války ve prospěch Německa. Poměrně tradičně nic neklape, takže dojde k úniku mutagenního plynu, jehož zásah změní každého na krvelačnou zrůdu a blízké okolí je ohrožová-

chlemtat po litrech. Ano, i takhle vypadá střet zájmů.

Ve třetí kapitole se seznámíme s dalším předkem podařeného doktora, který si v pošukanosti se svými následovníky opravdu nezdá. Tentokrát se posuneme na konec 19. století do temných londýnských uliček, které jsou stejně jako sanatorium a koncentrační tábor ideálním prostředím pro zpcené ruce a rozklepaná kolena.

Čtvrtá kapitola bude rozmatáním celého klubička, přičemž bude hodně záležet právě na vašem chování. Co je s rodem Brownových? Jaká je vaše role v té-



to šílenosti? Otázkou je mnoho, ale na rozuzlení si budeme muset ještě pěkných pár měsíců počkat.

Co se týče arzenálu, budeme se muset oproti jiným akčním hrám trochu krotit v oblasti vysoce destruktivních kousků. Skalpel, srp či letlampa zní sice velmi slibně, ovšem společně s klasickými pistolemi, brokovnicí to bude až na pár výjimek všechno. V každé kapitole budou samozřejmě dostupné zcela odlišné zbraně. Přeci jen zde půjde více o tísňivě a strašidelné pocity hráče než o radost z podařeného multi-fragu pomocí naquadovaného BFG. Jak říká hlavní grafik a designér hry Michal Dřímalka: „Pokud máte v ruce pouze zbraň nablízko, musíte se k bestii přiblížit na nejbližší možnou vzdálenost, takže si jejich zrůdný obličej budete moci vychutnat přes celou obrazovku.“ Předváděčka nestvůr bude skutečně velká, snad to vydrží naše svěrače.

Protože grafická stránka bude velice důležitá, makají vývojáři o sto šest na zbrusu novém Death Tracer enginu. Ten využije jak motion capturingu, byť věrný pohyb zombie si nedovedeme dost dobře představit, tak expresion face animation pro detailní mimiku a mnoho dalších technologických vychytávek, o nichž se nebudeme detailněji rozepisovat.

Zvukový doprovod bude pružně reagovat na vývoj hry, její konec si budete moci sami zvolit, protože možností bude více. Finální verze se k nám dostane nejdříve o Vánocích, budete si však jisti, že hra světla a stínů bude rozhodně stát za to. Stejně jako *Bloodline* samotné.

NEJVĚTŠÍ PLUS

Opravdu strašidelných her je jako *Šafrán* a *Bloodline* by se mělo v klidu usdít mezi tahouny tohoto žánru. Vzhledem k tomu, že poslední podobný počín *Evil Dead: Hail To The King* dopadl extrémně trapně, mají Zima Software cestu na Olymp volnou.

KDO ZA TÍM STOJÍ

Zima Software
Kromě trilogie *Polda* nesmíme zapomenout na reálnímovou strategii *Mutarium* či tahového bratrance *Signus*. Před cca rokem a půl se pak zimovci pokusili reinkarnovat žánr arkádových vesmírných stříleček hrou *Hypercore*.

BLOODLINE

Výrobce
Zima Software
Distributor
Zatím neznámý
Kontakt
www.bloodline.cz

Datum vydání
Q2 2002

V kostce
Biometeorologická zátěž na stupni tři. Kardiakům opravdu nedoporučíme.



no nejrůznější mutanty. Již několik málo uveřejněných screenshotů jasně naznačuje, že s jejich detailností si autoři dali sakra práci. Šílené zarudlé oči svítí nad propadlým nosem a zřejmě bezmasými ústy, jež jsou chráněna plesnivým náhubkem; polouškrcený mrzák přivázaný za

kovový řetěz ke stropu či hnisající zombie - to vše budou vaši partáci v této hře. Všem půjde o jednu věc. O vaši krev. Vy jí budete chtít ztratit co nejméně, oni ji chtějí