

## Half-Life 2

**Když v roce 1998 vypustila tehdy nepříliš známá vývojářská firma Valve Software svůj nový titul *Half-Life*, vypukla mezi hráči first person akcí učiněná euforie. Není divu, že si tento projekt vysloužil ve většině herních médií vysoká hodnocení. Svižnou akcí se proplétal fantastický příběh a oba prvky spolu dokázaly navodit strhující atmosféru, která vás do hry vtáhla natolik, že jste se často báli nakouknout za roh a při nečekaném zvuku jste se rychle přikrčili k zemi očekávaje další zákeřný úder. Velkou měrou se na tom podílela i umělá inteligence nepřátel, kteří se nevrhali tupě vstříc smrti, ale místo toho útočili s notnou dávkou promyšlené taktiky.**

Drtivá většina fandů akční zábavy se určitě setkala s legendárním hlavním hrdinou *Half-Lifu* Gordonem Freemanem. Spolu s ním vstoupili do tajné vědecké základny Black Mesa, ukryté kdesi v Novém Mexiku, navlékli na sebe speciální ochranný oděv a v průběhu celé hry se snažili vypořádat s následky nevydařeného pokusu, jenž otevřel bránu do jiné dimenze. Úspěch hry si vynutil vydání datadisku *Opposing Force*, v němž jste se ocitli na druhé straně barikády a v kůži člena elitní zásahové jednotky jste zahlazovali všechny stopy po osudném experimentu, tedy včetně nepohodlného Gordona Freemana. Pak následoval ještě nepříliš vydařený přídavek *Blue Shift*, který vás pro změnu postavil do role řadového člena bezpečnostní ochranky stanice Black Mesa. Téměř ihned po vydání původní hry však programátoři z Valve Software začali tajně pracovat na plnohodnotném pokračování. Nad projektem vládlo přísné informační embargo a teprve nyní vývojáři zveřejnili první podrobnosti a rovněž datum vydání, jež pevně stanovili na – a teď se podržte – již 30. září letošního roku!

### **Z Black Mesa do City 17**

Druhý díl by měl kráčet ve stopách svého předchůdce. Hráčům opět naservíruje napínavý a všelijakými intrikami prolezlý příběh, jenž si klade za cíl navodit třaskavou atmosféru a přikovat hráče k obrazovce monitoru. Znovu se setkáte s hlavním hrdinou Gordonem Freemanem, kterého jste v prvním dílu opustili po závěrečném rozhovoru s tajemnou postavou označovanou jako G-man. Nyní se dozvídáte, že se Freeman rozhodl přijmout G-manovu nabídku a začal pracovat v jeho službách. Díky tomuto zásadnímu rozhodnutí se na začátku *Half-Lifu 2* nacházíte ve zcela nové situaci. Tentokrát se už také nebudete proplétat chodbami studené laboratoře Black Mesa, ale ocitnete se ve fiktivním východoevropském městě, nazývaném prostě City 17.

Příběh hry se skládá z dvanácti rozsáhlých kapitol, rozdělených do množství malých úrovní. Podle autorů by zdolání každé kapitoly mělo zabrat tři až čtyři hodiny herního času, což ve výsledku dává téměř padesát hodin skvělé zábavy. O detailech příběhu zatím vývojáři z Valve příliš informací neprozrazují. Jisté je pouze to, že během hry postupně odkryjete pravdu o událostech, které se sebehly po skončení prvního dílu, a děj vás přivede až do nového boje s mimozemskými rasami. Autoři ještě naznačili, že vaše kroky se budou přísně držet matičky Země a výlety do neznámých končin planety Xen zůstávají pouze vzpomínkou na původní *Half-Life*.

Při vaší cestě městem City 17 vás budou provázet také některé NPC postavy, jejichž rozhovory vám odtajňují informace o pozadí příběhu. Největší přítelkyní a rádkyní se vám stane půvabná Alyx Vance. Její matka zahynula během tragických událostí popsaných v prvním dílu hry a možná právě proto vám dívka zpočátku příliš nedůvěřuje. Na scénu se vrací i její otec, vědec Eli, na něhož si možná pamatujete z laboratoře Black Mesa. Určitě vás

zaujme jeho umělá protéza místo nohy, o níž zřejmě přišel už v Black Mesa nebo až v období mezi hrami. Potkáte také populárního Barneyho, bývalého člena ochranky Black Mesa, který vás doprovázel částí původní hry a v jehož kůži jste se ocitli, pokud jste hráli datadisk *Blue Shift*. Nejbizarnější postavou bude obří robotické zvíře zkonstruované Alyxou, jednoduše nazývané Pes.

### **Grafická podívaná**

Kromě atmosféry a příběhu by hráče mělo ohromit také grafické zpracování. Na rozdíl od svého předchůdce, jež poháněl značně modifikovaný *Quake* engine, se bude *Half-Life 2* odehrávat v režii nově vyvinutého Source enginu. Výhody nového programového vybavení se projeví zejména na interaktivitě prostředí. V podstatě s každým předmětem budete moci hýbat, přičemž manipulace s ním by měla být naprosto reálná. Engine totiž počítá i s takovými maličkostmi, jako je materiál a povrch předmětů. Vezměte si takový železný barel, který hodíte proti zdi z podobné látky. Ozve se dutý náraz a místo srážky ozáří několik malých jiskřiček. Podobně tomu bude i se dřevěnými nebo skleněnými předměty, jejichž pád na zem, popřípadě roztržení na kusy, doprovázejí charakteristické zvuky.

Interaktivita prostředí přitom není nijak samoúčelná. Ve hře častokrát narazíte na místa, kde této vlastnosti využijete ve svůj prospěch. Popadnout nejbližší předmět a mrštit jím po nepříteli je ta nejjednodušší možnost. Daleko zajímavější je však způsob, jakým se třeba vypořádáte s rychlopalnou obrannou věží. Samozřejmě se ji můžete pokusit rozstřílet na cucky, ale hra nabízí daleko elegantnější způsob jejího zneškodnění. Jednoduše seberete ze země pancéřovou desku, schováte se za ni a v krytu se přiblížíte až k deaktivujícímu spínači. Musíte si však dávat pozor i na nepřátele. Takový zombík klidně vyzdvihne nad hlavu sud a vši silou ho vymrští proti vaší křehké hlavince. Pokud ale stačíte včas zareagovat, vytáhnete brokovnici a let barelu ve vzduchu zarazíte. Dokonce jej při troše štěstí pošlete zombíkovi zpátky rovnou do úsměvu. Právě v těchto zdánlivých drobnostech by měla vézt největší síla hrátelnosti *Half-Life 2*.

### **Úsměv, prosím**

Autoři věnovali velkou pozornost také realistickému zpracování mimiky obličeje a pohybu svalstva. Zdá se vám to jako zbytečný přepych? Možná, ale pokud se snažíte navodit dojem reálného světa, stávají se tyto detaily velmi důležitými. Z výrazu tváře dokážete rozpoznat všechny emoce – zda se Alyx směje, mračí, je udivená nebo rozčilená. Implementovat vyjadřování emocí umožňuje autorům speciální systém, který počítá s pohybem svalstva v obličeji. Skutečný výraz tváře by ale měly dotvářet především oči. Zatímco ve většině her byly zpracovány pouze jako dvě nehybné polokoule strnule zírající vašim směrem, *Half-Life 2* představí zcela nové pojetí, kde lesklé oči realisticky odrážejí okolní světlo. Kromě toho nebudou civět jen do jednoho místa. Pokud sledujete nějakou postavu, spatříte, jak se dívá nahodile po místnosti, ale jakmile se pohnete, oči se rychle zaměří přímo na vás.

Podobně se hýbají také tváře a rty při mluvení. Postavy přitom neotvírají ústa jako kapr, ale pohyb rtů je díky speciální technologii synchronizován se všemi dialogy. Autoři nezapomněli ani na ostatní části těla, což mužská část hráčské veřejnosti ocení zejména při pohledu na Alyx, jejíž nadra se při chůzi nebo zvednutí paží svůdně pohybují.

Dobrou zprávou pro hráče s nižším výkonem počítače je skutečnost, že *Half-Life 2* nebude vyžadovat super výkonný stroj, nejlépe z laboratoří NASA. Minimální konfigurace (samozřejmě se počítá s vypnutými nejsložitějšími funkcemi) je stanovena na přijatelných CPU 700 MHz, 128 MB RAM a 3D kartu podporující rozhraní DirectX 6.

### **Jdou vám po krku!**

*Half-Life 2* je především akce, a tak se připravte na množství vychytralých nepřátel číhajících za každým rohem. Měli bychom se dočkat většiny mimozemských potvor, které byly k vidění v první hře – samozřejmě v novém, detailnějším a impozantnějším grafickém zpracování. Cestu vám tedy často zastoupí podivní dvounoží tvorové s krabí hlavou nebo několik různých typů zombií. Zajímavými novými potvůrkami budou tzv. „mravencolvouni“, kteří se ovšem přidají na vaši stranu a budou bojovat po vašem boku. Samozřejmě dojde rovněž na přestřelky s osazenstvem města City 17, tvořeným vesměs dobře vyzbrojenými profesionálními vojáky. Podobně jako v prvním dílu i ve dvojce kladou autoři velký důraz na umělou inteligenci nepřátel. Jejich chování vyplývá z kombinace naprogramovaných AI rutin a předem stanovených skriptů. Ve výsledku by protivníci měli intuitivně reagovat na situace ve hře a řešit je „podle svého uvážení“. Jednoduchým příkladem může být obrovský živočich nazývaný Chodec, jehož malé tělo balancuje na třech štíhlých vysokých nohách. Jakmile vás spatří, pustí se rychle za vámi. Schováte se tedy pod klenbu nadjezdu v dobré víře, že se vysoká potvora pod most nedostane. Ovšem co se nestane. Chodec se přihrčí a váš pocit bezpečí se rázem rozplyne jak pára nad hrncem.

Další dobrou ukázkou budiž obrněný vetřelecký voják, před nímž se rychle vytratíte do malé postranní místnosti a zabouchnete za sebou dveře doufaje, že vás mine. Jenže váš sok tuší, že tam někde jste. Přiblíží se ke dveřím, rozbije skleněné okénko a prostrčí jím speciální skenovací kameru. Úkryt je prozrazen a vy už jenom slyšíte, jak se vetřelec mocnými ranami pokouší prolomit dveře.

Realistické chování speciálních jednotek demonstruje frenetická akční přestřelka mezi vojenským komandem a obřími vetřeleckými brouky. Vojáci se velmi chytře rozptýlí po celé místnosti i na vyvýšenou rampu a zpoza různých beden kooperativně likvidují mimozemské potvory. Atmosféru skutečného boje dokreslují též věrně zpracované zásahy účastníků boje, na jejichž tělech poznáte, do jaké míry jsou zranění.

### **Kdo uteče, vždycky nevyhraje!**

Do boje proti takovýmto potvorám se samozřejmě nepustíte pouze holýma rukama. Základní pomůckou pro napravování hlav dotěrným nepřítelům se stane staré známé páčidlo. O dalších zbraních autoři zatím hovoří jen v náznacích. Jisté však je, že se bude jednat o kombinaci klasických konvečních zbraní, jako jsou pistole, samopal nebo brokovnice, a futuristických nástrojů využívajících nejmodernějších, třeba i mimozemských, technologií. Jedním příkladem za všechny může být například speciální antigravitační pulzor. S jeho pomocí budete moci na dálku odpalovat do vzduchu nejrůznější předměty, což využijete nejen v samotném boji, ale také při řešení problémů s dalším postupem vpřed. Ke slovu se dostanou rovněž granáty, jejichž účinnost se liší podle prostředí. Výbuch v úzké chodbě nadělá mezi nepřáteli mnohem větší paseku než v otevřeném prostoru. Všechny zbraně by měly nabízet alternativní módy použití.

*Half-Life* byl hráčům velmi dobře znám i z trochu odlišné stránky, a tou byla velká vstřícnost pro tvorbu map a různých modifikací. Nejznámějším příkladem se stala geniální taktická on-line akce *Counter-Strike* nebo její mladší bratr *Day of Defeat*. Druhý díl v tomto směru nabízí daleko širší možnosti. S vlastní hrou se vám dostane do rukou kompletní editor, s nímž by mělo jít velmi snadno vytvářet vlastní mapy i nová herní prostředí. Nechejme se tedy překvapit, zda se po vydání *Half-Life 2* objeví třeba také *Counter-Strike 2*.

Podle všech dostupných informací by se *Half-Life 2* mohl stát nejlepším akčním hrou letošního roku, ne-li vůbec celé historie. Doufejme, že se všechny autory slibované finesy ve hře skutečně objeví. V takovém případě by měl *Doom III* skutečně tvrdou konkurenci. A to je pro nás, hráče, jedině dobře.

*Libor Vacata*

**Žánr:** first person akce

**Vydavatel:** Vivendi Universal

**Výrobce:** Valve Software

**Předchozí projekty:** *Half-Life, Day of Defeat*

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

**Datum vydání:** září 2003