

## Zapowiedź - Half-Life 2: Episode Two

Autor: Hacker  
08.07.2006.  
Zmieniony 08.07.2006.

Autor zapowiedzi: Krystian & U.V. Impaler & Smoszna Po przestudiowaniu materiałów dotyczących pierwszego rozszerzenia gry Half-Life 2, które miały mi posłużyć do stworzenia zapowiedzi tamtego programu, raczej nie było mi do śmiechu. Autorzy konsekwentnie unikali ujawnienia bardziej szczegółowych informacji, dzięki czemu niemal do ostatniej chwili nie wiedzieliśmy, czego się tak naprawdę spodziewać. Z perspektywy czasu nie dziwi mnie takie zachowanie firmy Valve, wręcz przeciwnie. Po sesji z Half-Life 2: Episode One stwierdzam, że twórcy gry nie mieli czego zapowiadać. W końcu rozszerzenie było wyłącznie zestawem dodatkowych poziomów i nie zawierało znaczących nowości. Byłem trochę zażenowany postawą autorów dodatku, bo przez osiemnaście miesięcy firma Valve mogłaby przygotować zdecydowanie bardziej rozbudowany produkt. Mimo wszystko nie było jednak tak źle, jak mogłoby się pierwotnie wydawać. Epizod pierwszy obronił się świetnym klimatem, zwłaszcza w późniejszej fazie zmagania, oraz wysoką grywalnością. Teraz fani programu mogą już odliczać tygodnie do premiery kolejnego rozszerzenia, które paradoksalnie będzie obfitować w wiele usprawnień, czyli elementów zaniedbanych w poprzednim odcinku. Przyjrzyjmy się zatem, co takiego ciekawego szykuje nam Valve...

W pierwszym epizodzie byliśmy świadkami wybuchu Cytadeli. Tuż przed ucieczką ze zrujnowanej budowli, towarzyszącej nam dziewczynie udało się uzyskać interesujące dane, które & jak pamiętamy & chcieli odzyskać żołnierze wroga. Co znajduje się w plikach zgranych przez Alyx? Tego dowiemy się właśnie w drugim oficjalnym rozszerzeniu Half-Life & a 2. Historia opowiedziana w nowym dodatku będzie koncentrować się wokół informacji zdobytych w głównej siedzibie wroga.

Łowca - nowy przeciwnik. W Half-Life 2: Episode Two zdecydowanie większy nacisk zostanie położony na fabułę. Do łask powróci zapomniany w pierwszym dodatku G-Man. Zgodnie z obietnicą twórców programu, w trakcie zabawy uzyskamy kilka wskazówek, które pozwolą nam odpowiedzieć na pytanie: kim jest odziany w garnitur mężczyzna? Swoje pięć minut będą mieć także Vortigaunci. To właśnie pochodzący z planety Xen obcy roztoczą opiekę nad ranną Alyx oraz wezmą czynny udział w potyczkach z wrogiem (jedno i drugie możemy zaobserwować w zwiastunie, który wyświetlany jest po ukończeniu zmagania w Half-Life 2: Episode One. Z racji tego, że dziewczyna ucierpiała w wyniku katastrofy kolejowej, tym razem nie będzie ona towarzyszyć nam w zwiedzaniu nowych lokacji, a już na pewno nie w takim stopniu, jak miało to miejsce w wydanym niedawno dodatku. Autorzy obiecują ponadto powrót mechanicznego pieska, o którym słuch zaginął tuż przed karkołomnym wejściem Alyx i Gordona do ruin Cytadeli. Po kontakcie z drugim epizodem usatysfakcjonowani będą nie tylko Ci z Was, którzy fabułę Half-Life & a wielbią nad życie, ale również zwolennicy łamania głowy. Koniec z prostymi zagadkami. Autorzy już teraz zapowiadają, że epizod drugi będzie zawierać najtrudniejsze i najbardziej zaawansowane łamigłówki w historii cyklu, w których będziemy musieli się wykazać zarówno pomysłowością, jak i znajomością podstawowych praw fizycznych. Biorąc pod uwagę, że w pierwszym dodatku zagadki były przewidywalne i niezbyt urozmaicone (kłopoty sprawić mogła jedynie próba wydostania się z zalanego pomieszczenia, gdzie nurkowanie uniemożliwiało wysokie napięcie), będzie to zadośćuczynienie dla wszystkich graczy, oczekujących od Half-Life & a 2 czegoś więcej niż tylko prostych operacji z użyciem Gravity Guna. Przyznam się szczerze, że wiązę olbrzymie nadzieje z tymi zapowiedziami, gdyż to właśnie łamigłówki w dużej mierze stanowią o unikatowym charakterze tej pierwszoosobowej strzelaniny. Zmiany czekają nas również w kwestii otoczenia. Tym razem Gordon Freeman nie będzie błądzić wśród zrujnowanych budynków rodem z polskich osiedli. Blokowiska zostaną zastąpione przez tereny leśne. W trakcie wędrówki spotkamy się z bogactwem przyrody, zobaczymy rzeki i góry. Jedynym śladem ingerencji ludzkiej będą zaniedbane szopy i domy, opuszczone przez ich mieszkańców na długo przed wydarzeniami, jakie rozgrywać będą się w epizodzie drugim. Oczywiście nie zabraknie też zamkniętych pomieszczeń & potwierdzono już pobyt w kopalni oraz dawną bazę raketową, gdzie Eli Vance oraz doktor Kleiner urządzili tymczasowy punkt dowodzenia & ale to właśnie otwarte przestrzenie będą przeważać w Half-Life 2: Episode Two. Vortigaunci kontra Antliony Rozmach w projektach nowych lokacji wpłynie na poczucie swobody. Grając w pierwszy dodatek trudno pozbyć się wrażenia, że cały czas jesteśmy pchani przez kolejne sale & nawet po wyjściu na zewnątrz, wędrówka ulicami miasta nie należała do najdłuższych. W kolejnym epizodzie zmieni się to, a punktem kulminacyjnym będzie podróż nowym pojazdem. Tak, tak & tym razem autorzy nawiążą do pamiętnych rozdziałów Water Hazard i przede wszystkim Highway 17. Przejazdka ma być bardzo długa, a także interesująca z jeszcze jednego powodu. Nowy pojazd jest bowiem dwuosobowy i nasz pasażer będzie obsługiwać broń pokładową. Z racji tego, że Alyx leży w półżywej w obozie

Vortigauntów, przypuszcza się, że obowiązki strzelca spełni inny rebeliant lub kluczowy dla fabuły bohater, np. Barney. Kolejne nowości dotyczą broni. Jest już pewne, że w epizodzie drugim zadebiutuje premierowa pukawka. Strider Buster &ndash; jak sama nazwa wskazuje &ndash; pomoże w eksterminacji dużych robotów, które były prawdziwym utrapieniem w podstawowej wersji gry (będzie ona wykorzystywać słaby punkt maszyn &ndash; być może chodzi tu o nogi. Przeobrażenie przejdzie też Gravity Gun, który zaoferuje nieznane wcześniej możliwości. Czym będą się one charakteryzować? Autorzy nie uchylają na razie rąbka tajemnicy. Pewne jest jedynie to, że już na zawsze możemy zapomnieć o błękitnej wersji broni, która uaktywniała się podczas pobytu w Cytadeli. Jeden z projektantów gry &ndash; Erik Johnson &ndash; całkowicie wykluczył obecność wzmocnionego Gravity Guna w drugim, a prawdopodobnie także i w trzecim dodatku. Broń wykorzystywana przeciwko Striderom okaże się niezbędna, gdyż maszyny mają mieć nowych sojuszników w postaci Łowców (Hunters). Małe roboty na trzech nogach są bardzo szybkie, zwinne i potrafią pokonać nawet najtrudniejsze przeszkody terenowe. Będą one pełnić rolę zwiadowców i przekazywać starszym braciom informacje o Twoim aktualnym położeniu. Autorzy obiecują widowiskowe potyczki z dużą liczbą przeciwników. Zarówno Vortigaunci jak i rebelianci (dawni wrogowie staną się sojusznikami) pomogą Gordonowi i spółce w bitwach z przeważającymi siłami wroga...To już właściwie wszystko, czego możemy spodziewać się po Half-Life 2: Episode Two. Jak widać, tym razem pracownicy Valve postarają się o nowości, których tak bardzo brakowało w wydanym niedawno dodatku. Pozostaje jeszcze kwestia długości rozgrywki. Przy okazji pierwszego epizodu wielu ludzi mówiło, że jest on zbyt krótki. Narzekania te nie były bezzasadne, wszak twórcy programu mieli naprawdę sporo czasu, aby przygotować odpowiednio długie rozszerzenie. Jeśli ktoś myśli, że w przypadku nowej gry ta kwestia ulegnie zmianie, srodze się zawiedzie. Autorzy już teraz zakładają, że drugi odcinek nowej trylogii będzie porównywalny pod względem długości z pierwszym, co oznacza od czterech do sześciu godzin zabawy. Po cichu liczę, że skomplikowane zagadki oraz etap samochodowy wydłużą efektywny czas rozgrywki &ndash; co z tego jednak wyjdzie, przekonamy się dopiero przed świętami Bożego Narodzenia. Na koniec jeszcze jedna ciekawa informacja. Wraz z epizodem drugim, Valve zamierza udostępnić nową grę przeznaczoną do zmagania w trybie multiplayer. Wieść gminna niesie, że będzie to legendarna (niczym Duke Nukem Forever) następczyni gry Team Fortress, której akcja rozgrywać ma się podczas Wojny Siedmiogodzinnej (poprzedzającej wydarzenia, jakich byliśmy świadkiem w Half-Life 2). Co prawda nadzieja jest matką głupich, ale... głupi ma zawsze szczęście. **NADZIEJE:**

- dużo akcji na otwartej przestrzeni, w lasach;
- zdecydowanie dłuższe rozdziały niż w pierwszym epizodzie;
- spektakularne bitwy z wykorzystaniem dużej liczby żołnierzy wroga i sojuszników;
- lepiej rozbudowany wątek fabularny;
- nowy pojazd oraz interesujący rozdział z nim związany;
- bardzo skomplikowane zagadki;
- Team Fortress 2? **OBAWA:**
- mimo wprowadzenia etapu samochodowego, gra będzie krótsza od pierwszego epizodu.