

## RECENZJA-Half-Life 2: Episode One

Autor: Administrator  
10.07.2006.  
Zmieniony 10.07.2006.

O Half Life 2: Episode One mówiło się głośno w zasadzie już w dniu wydania drugiej części słynnej gry akcji. Wiele niewyjaśnionych wątków oraz tajemnicze zakończenie, jednoznacznie sugerowały, że możemy spodziewać się jednego, a najpewniej kilku dodatków. Wielokrotne przesunięcia daty premiery spowodowane wprowadzaniem nowych pomysłów do rozgrywki, sprawiły, że przygodę zaczęta w City 17 możemy kontynuować dopiero po ponad półrocznej przerwie.

Akcja Episode One ma miejsce bezpośrednio po wydarzeniach przedstawionych w podstawowej części. Po wybuchu w Cytadeli, na wpół żywy Gordon Freeman zostaje wygrzebany spod gruzów przez mechanicznego psa poznanej już wcześniej Alyx. Od tej pory, wszystkie działania gracza będą miały na celu wykradnięcie okupantowi cennych danych, a następnie szybką ucieczkę z upadłego miasta. Ta jednak, za sprawą nagłych wypadków będzie kilkakrotnie przerywana, a marzenia o zasłużonym odpoczynku nasz bohater będzie musiał odkładać na później.

Zgodnie z zapowiedziami, jedną z głównych atrakcji dodatku jest Alyx, która dotrzymuje graczowi towarzystwa niemalże przez cały czas trwania rozgrywki. Oprócz niewątpliwej przyjemności płynącej z poznawania pięknej wojowniczkii, wiąże się z tym również bardziej wymierne korzyści. Podczas walki, dziewczyna stanowi ogromną pomoc, bez której trudno byłoby się obejść. Wyraźnie widać, że do tej postaci przyłożono dużą uwagę, dzięki czemu potrafi ona walczyć nie tylko za pomocą broni, ale także własnych nóg i pięści, ponadto żartuje, śmieje się, udziela celnych wskazówek. Poprawiono również mimikę jej twarzy, oraz poszerzono gamę ruchów.

Kolejną zmianą w stosunku do poprzedniej części serii jest częstsze występowanie zagadek. Większość z nich wykorzystuje w znacznym stopniu duże możliwości silnika gry i jej wiarygodną fizykę. Przykładami takich łamigłówek mogą być wyłazające spod ziemi pajęczaki, na które nie ma innego sposobu jak zasłonięcie otworu będącego ich wyjściem na powierzchnię ciężkim przedmiotem, takim jak na przykład samochód. Zadania te nie są może zbyt wymagające intelektualnie, ale wprowadzają do rozgrywki nowy aspekt i sprawiają, że świat gry staje się jeszcze bardziej realny.

Na próżno można doszukiwać się nowości w arsenale. Do dyspozycji gracza oddano dokładnie te same bronie co w podstawce, zabrakło za to takich smakołyków, jak na przykład tarcze z piły mechanicznej, którymi miotać można było za pomocą Gravity Guna. Wydaje się, że postarano się, aby zasoby amunicji były bardziej wyważone. Oznacza to, że podczas gry nie trzeba cały czas martwić się, że wszystkie magazynki będą puste i jedyną obroną pozostanie łom, ale mimo to należy kontrolować liczbę wyrzucanych z luf pocisków.

Jeśli chodzi o przeciwników, większych zmian nie ma. Wprowadzono tylko jeden nowy typ wroga, a mianowicie opanowanego przez Headcraba żołnierza Combine, żartobliwie nazwanego przez Alyx Zombine. Od zwykłego Zombie odróżnia go wyższa wytrzymałość na strzały i ciosy, oraz wyposażenie w wybuchowy granat, który detonuje po zbliżeniu się do przeciwnika, czyli najczęściej Gordona Freemana.

Grafika, to przedmiot chyba największych zachwytów twórców z Valve. Osiemnaście miesięcy, podczas których tworzony był Episode One, pozwoliło na wprowadzenie do gry zaprezentowanej już w niekomercyjnym dodatku Lost Coast technologii High Dynamic Range. Dzięki niej, możliwe stało się uzyskanie jak nigdy dotąd realistycznych efektów świetlnych. Dla graczy, których maszyny nie są w stanie utrzymać płynnej animacji przy włączonej opcji dynamicznego oświetlenia, stworzono możliwość nie korzystania z niej i cieszenia się z gry przy odpowiednio gorszej grafice. Sporo popracowano również nad animacją ruchów i zaprojektowaniem poziomów, które to aspekty prezentują się teraz jeszcze lepiej.

Niestety, marzenie o grze idealnej, pozbawionej minusów musi trwać dalej, bowiem Episode One posiada kilka mankamentów które nie pozwalają na uznanie tego produktu za nieskazitelny. Można mieć zastrzeżenia co do sztucznej inteligencji przeciwników, którym w dalszym ciągu zdarza się zachowywać nieracjonalnie, ale najbardziej dotkliwy jest krótki czas rozgrywki. Jeszcze niedawno zapewniano, że zabawa z dodatkiem trwać będzie wystarczająco długo, a tymczasem po zakończeniu gry pozostaje wielki niedosyt.

Half Life 2: Episode One to wyczekiwany od wielu miesięcy dodatek do tytułu uznanego przez niektórych za największą grę akcji w historii. Takie opinie powinny motywować do ciężkiej, solidnej pracy i wydaje

się, że w tym przypadku wypełniły swoje zadanie doskonale. Opisywana pozycja to może nie arcydzieło, ale z pewnością bardzo dobry produkt pokazujący, że w dziedzinie elektronicznej rozrywki możliwe jest utrzymanie wysokiego poziomu przez wiele lat. To pozwala z optymizmem patrzeć w przyszłość i wyczekiwać zapowiedzianego już kolejnego dodatku do Half-Life 2.

Wymagania sprzętowe:

1,2 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki kompatybilna z DirectX 7.0

Autor: Radosław &rdquo;Radiolo&rdquo; Kowalczyk