



Hidden And Dangerous 2

Deset, devět, osm, sedm, šest, pět, čtyři, tři, dva, jedna, nula - CIVIL!!! Cesta za pokračováním nejuspěšnější české hry začala velmi netradičně.



Do Brna jsme dorazili 28. června, zrovna v den, kdy se stovky ovíněných mladíků loučily se zeleným mundurem. Přestože vypadali velmi spokojeně, neměli jsme nejmenší chuť s nimi sdílet jejich euforii a já nasucho polkl při pomyšlení na krátkší čas mého vojenského odkladu. Kdepak - od vojny ruce dál, alespoň od té skutečné.

Ohlédnutí

Pokud vás právě rozmrazili ve vědeckém ústavu nebo jste důsledkem nadměrného hraní ztratili paměť, jsou následující řádky pro vás. *Hidden And Dangerous* je akční taktická hra z druhé světové války, jež vyšla v roce 1999 a doposud se jí prodalo přes 500.000 kopií (včetně dreamcastové verze). Kromě toho se jedná o velmi hlasitou vizitku, kterou se brněnské studio Illusion Softworks představilo světové herní obci. Vzhledem k tomu, že druhý díl bude konvertován na PS2 a Xbox, výrobci doufají, že doposud největ-

ší český úspěch v zahraničí rapidně vylepší. Zatím nevidíme důvod, proč by se to nemělo podařit.

Byla by škoda opouštět prozkoumané teritorium, proto i *HD2* nabídne operace speciálních jednotek v celém průběhu druhé světové války, poslední mise se dokonce odehrává několik týdnů po jejím skončení na našem území. Většina operací bude probíhat na základě skutečných událostí.

Nemnoho věcí bylo vyčítáno prvnímu dílu. Kromě několika drobných bugů, které

byly způsobeny především nedostatkem času na betatesting, se při hodnocení často objevovala výtka na velkou anonymitu vašich rekrutů. Co se týče prvního bodu, tedy bugovosti, můžeme v tuto chvíli jen těžko tvrdit cokoliv konkrétního, anonymita vojáků je však minulostí. Na začátku hry se před vás postaví okolo třiceti chlapíků s odhodlanými výrazy (pokud se ptáte, jestli mezi nimi bude popršená blondýna - ano, popršená blondýna bude!), ze kterých budete muset vybrat dvanáct šťastlivců. Tedy abychom byli přesní - jedenáct,





protože hra bude mít svého hlavního hrdinu, jehož smrt vás vždy donutí navštívit sekci Load. Garry Bristol (volným překladem Rehoř Děčín) je pochopitelně velitelem skupiny SOE (Special Operations Executive). Vzhledem k jeho důležitosti by se nabízelo šetření v záloze či vynechání při opravdu nebezpečných akcích, tomu však brání jedna malíčkost.

Všichni vojáci budou mít cca deset vlastností (rychlost, přesnost střelby, práce s explozivními materiály, otvírání zámků atd.), ve kterých se budou zlepšovat, a budete si jisti, že u kamen toho Garry mnoho nenatrénuje. Kromě cvičení dostanete jednou za čas plošný bonus k některé schopnosti, ale to pouze v případě, že se vám podaří splnit speciální úkol.

Do zbraně nebudete moci povolát celý tucet, ale pouze čtyři charaktery. Před misí se na briefingu dozvíte, co na vás v další lokaci čeká, a podle toho byste měli zvolit svůj tým. Pokud bude součástí úkolu (mohou mít několik mini úkolů) srovnání se zemí strategické budovy, neměl by ve vaší partičce chybět odborník na výbušniny. Kromě čtyř vybraných se v některých pasážích budou moci přidat až dva NPC, kupříkladu Mr. Murrau, expert přes letecké

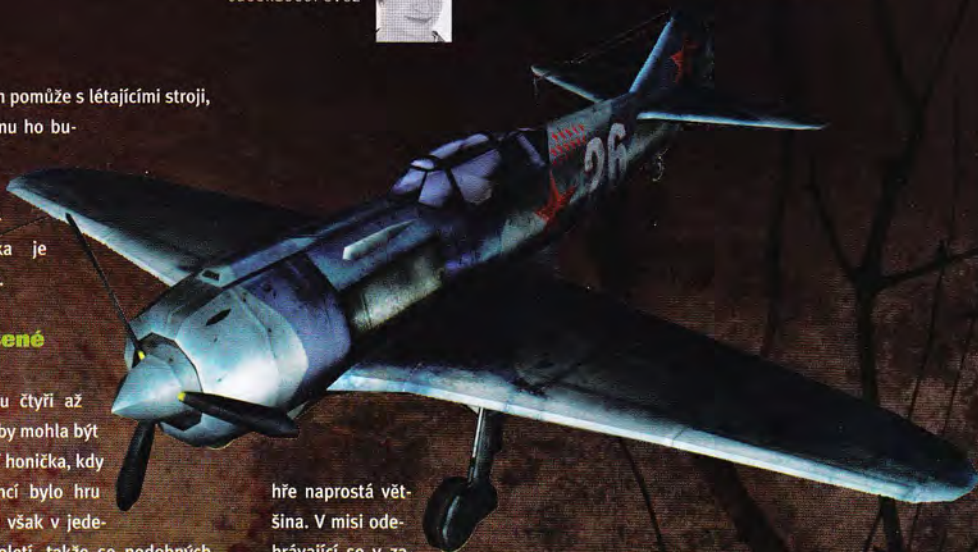
inženýrství, vám pomůže s létajícími stroji, na druhou stranu ho budete muset pečlivě hlídat, protože jeho tělesná schránka je opravdu vetchá.

Zjednodušené ovládání

Ovládat v reálu čtyři až šest vojáků, to by mohla být velmi frustrující honička, kdy by jedinou šancí bylo hru „uklikat“, jsme však v jednadvacátém století, takže se podobných fekálií dočkáme už jen těžko. V průběhu hry si budete moci odkrýt taktickou mapu, na které uvidíte náčrt půdorysu lokace a postavení vašich vojáků. V klidu jim budete moci naplánovat akce, určit směr pohybu (i waypointy) a míru utajení, poněvadž herní čas se rozeběhne, až když z této mapy vyskočíte. Ke zjednodušení ovládání směřovaly i další kroky. Jakmile přistoupíte k objektu, se kterým můžete provést více než jednu akci, vyjede vám nabídka v podobě rolovacího menu. Názorně jsme si to mohli vyzkoušet při zdánlivě prostinkém otevření dveří. Kromě řešení, ke kterému se uchyluje 99% prosté populace, tedy ke stisknutí kliky a otevření, máte ještě možnost nastrožit na kliku kousek dynamitu (poněkud drsnější varianta kýble s vodou na futru) nebo prozkoumat, jestli někdo na kliku dynamit nenastražil před vámi, v takovém případě můžete samozřejmě past odstranit. Zákeřné výbušniny budete moci využít prakticky u každého předmětu, kterým lze pohybovat, což je v této

hře naprostá většina. V misi odehrávající se v zapadlé české vsi Líptákov jsme si měli možnost vyzkoušet demolici rodinného domu a musíme uznat - šlo to hladce. Že se pod dávkou z kulometu rozlétávaly střepy z lahví a z oken - to už dnes nepřekvapí, ovšem zde můžete rozstřílet i stoly a židle, aniž byste se museli ohánět vznešenou potřebou třísek na podpal.

Kulomet nebude zcela překvapivě v arzenálu osamocen. Část nabídky zbraní (celá by se nám sem asi nevešla) najdete





V Illusion Softworks mají přísná pravidla. Na snímku vidíte každodenní rituál - nástup na oběd. Ba ne, byla to večeře.



v tabulce, zajímavé je, že odlišnost zbraní nebude pouze v jejich průraznosti a kadenci. Program totiž bude propočítávat energii každé kulky, což znamená, že si budeme muset dávat sakra pozor na to, čím střílíme, potažmo kam míříme. Již zmíněný kulomet i ostatní lehčí zbraně mají tu nevýhodu, že na větší vzdálenost jsou méně spolehlivé, protože jejich kulky trochu zanáší. Terčik k míření je proto u některých zbraní pouze orientační, poněvadž musíte mířit „koušek nad“ a ještě doufat, že to neuletne do strany. Co vás trápí u lehkých zbraní, můžete s klidem ignorovat u sníperovek, které jsou přímo určeny na střelbu z delších vzdáleností. Pokud má „němec-



ská fojak“ terčik na hustém kníru, můžete si být jisti, že přesně toto místo váš sníper za vteřinku depiluje.

Pokud se naučíte zacházet s puškami opravdu dobře, můžete si vyzkoušet takové věci jako vyrážení zbraní z ruky či ustřelování helmy z hlavy. Jak jsme se mohli na vlastní oči přesvědčit, takto odzbrojený nácek nasadí skutečně překvapivý výraz, samozřejmě pokud náhodou odstraníte helmu i s hlavou, pak o tuto grimasu přicházíte. Jako ve skutečnosti. Ovšem hlavní designér Tomáš Pluhařík uvádí vše na pravou míru: „Samozřejmě se snažíme, abychom vytvořili co nejrealističtější hru, ale vše má své hranice. Nechceme hráče unavovat dlouhými přesuny či častým zasekáváním zbraní. Víme, že to tak bylo a někdy jste šlapali kvůli jednomu výstřelu mnoho kilometrů, ale proč to proboha cpát do her.“ Nezbyvá než souhlasit.

Nezbytností pro kašovní trháč tohoto ražení je velká variabilita misí, kterých by mělo být celkem 23. Kdo vsází na to, že by se Illusion spokojili s otřepanými „najdi a znič“, „postřel a rozstřel“ či nepopulárním „vykartáčuj a vyvenč“, vsází špatně a na Letní prémii by měl zapomenout. Naopak. Zřízení důležitých materiálů, osvobození důležitých osob a jejich ochrana, únos oficírka, mise, ve kterých se

budete muset nepozorovaně proplížit, nebo i takové novinky jako pořízení fotodokumentace - to vše a mnoho dalšího vám při briefingu hodí na triko, takže pocit - tohle jsem někde viděl - mít rozhodně nebudete.

Úspěch vaší kampaně bude nejvíce záležet na kooperaci vašich svěřenců, kromě toho si však budete moci hru rozehrát i v Lone Wolf módu, který na nějakou spolupráci docela kašle, a vy si tak vyzkoušíte krásu hry i v její akčnější podobě.

Grafika

Když už jsme u krásy hry, můžeme sméle vykecat, že několik misí, které jsme si mohli vyzkoušet, vypadá skutečně perfektně. Ať už se jedná o šumavský lesík nebo o poušť v horké Libyi, vše je promakané do nejmenšího detailu, a přitom co se týče textur, nebude se HD z ohánět žádnými megačísly. „Všechny textury upravujeme podle fotografií. Je to sice více práce, ale na finální podobě je to znát, navíc tím trochu ulehčíme hardwarovým požadavkům,“ vysvětluje vedoucí



2D grafiků Martin Beneš. Když už jsme u HW vybavení, nelze zatím s jistotou označit konfiguraci, na které hra poběží, ale rozhodně se nemusíme bát nějaké gigaherzové přestřelky. Při tvorbě hry byl kladen velký důraz na to, aby se program s ničím zbytečně neobtěžoval, navíc si bu-

Velká Británie

Sten gun Mk2 / Mk2 (S)

- ráže 9 mm
- ústňová rychlost 366 m/s (s tlumičem 1 305 m/s)
- zásobník na 32 nábojů
- hmotnost 3,46 kg
- (s tlumičem 3,52 kg)
- kadence 550 nábojů/min.

De Lisle Commando

carabine

- ráže .45 (11,43 mm)
- ústňová rychlost 830 ft/s (asi 253 m/s)
- zásobník na 7 nábojů
- hmotnost 3,78 kg

Lee Enfield

- ráže .303 (7,7 mm)
- ústňová rychlost 2400 ft/s (asi 732 m/s)
- zásobník na 10 nábojů
- hmotnost 4,12 kg

USSR

Ppsh 41 - Spagín

- ráže 7,62 mm
- ústňová rychlost 1650 ft/s (asi 503 m/s)
- zásobník na 71 nábojů
- hmotnost 3,63 kg
- kadence 900 nábojů/min.

US

Colt 1911

- ráže .45 (11,43 mm)
- ústňová rychlost 825 ft/s (asi 251 m/s)
- zásobník na 7 nábojů
- hmotnost 1,11 kg

Thompson M1

- ráže .45 (11,43 mm)
- ústňová rychlost 900 ft/s (asi 274 m/s)
- zásobník na 20 (nebo 30) nábojů
- hmotnost 4,77 kg
- kadence 700 nábojů/min.

дете moci množství grafických nastavení upravit přesně podle vašeho stroje.

Kromě klasických válečných příhod se můžeme těšit i na některé velmi úsměvné detaily. Kupříkladu v již zmíněné obci Liptákov bude na nádraží viset pamětní deska Járy Cimrmana s kompletním výčtem jeho profesí (Schindlerův seznam je proti tomu povídečka) a s podobiznou Zdeňka Svěráka. Dočkáme se i neúsměvných detailů jako průsaku krve, pokud střela projde skrz tělo, ale tomu se nevyhneme. Chtěli jsme válku, máme jí mít.

S enginem hry byly asi největší problémy. Práce na *HD2* začaly v lednu roku 2000 a prvního půl roku se pracovalo s vylepšeným *Insanity* enginem, který rozběhl první díl. Jeho autorem byl Michal Bačík, který však *Illusion* opustil a založil vlastní studio *Lonely Cat* (více v novinkách). Proto se začalo pracovat s technologií *LS3D* od bývalé pražské firmy *Phoenix Arts* - nyní *Illusion Prague*. Hře navíc velice prospívá využití *motion capturingu*, vybavení, které *Illusion Softworks* pořídili za těžký peníz jako první ve střední Evropě. *HD2* bychom

si bez toho ani představit nedokázali, vždyť hra díky své inklinaci k taktice nabízí širokou škálu pohybů, od plížení až po parakotouly do stran.

Krvácí to?

Co se týče fyziky zranění, má každý zúčastněný mnoho zásahových zón, které budou rozličně reagovat, pokud si dají sraz s kulkou. Soldát lehce střelený do ruky může běžet jako laňka, ovšem se střelbou to bude slabší, naopak zásah do nohy ostře sníží pohyblivost. Zásah do hlavy pak ostře zvýší příjem pohřební služby.

Léčba zranění bude možná, ale ve velmi omezené míře. Sběrání *healthpacků* a okamžité vyléčení - to je přeci jen velké sci-fi. Zde budete moci zastavit krvácení, což ovšem pomůže jen malinko.

Ve hře nebudete omezeni svými prošoupanými podrážkami, nýbrž se můžete svést cca dvaceti vozidly, ba dokonce i letadly. V chodu jsme si jich zatím pořádně neužili, ovšem představování vehiklů stálo za to. A to byly původní cíle ještě neskromnější. „U letadel jsme chtěli, aby jejich pa-

lubní desky přesně reagovaly na letovou situaci, ale to by nakonec zabralo příliš mnoho práce. Nicméně co se týče modelů jako takových, myslím, že se mohou směle měřit i s některými simulátory. Kluci odvádějí skvělou práci,“ řekl nám vedoucí 3D grafiků Peter Kubek.

Sebelepší a skvěle fungující hru dokáže kromě nulové propagace a kladiva zničit snad jen mizerná umělá inteligence. Už první díl naznačil, že s tímto problémem si v Brně dokáží poradit, nyní by vše mělo být ještě vymazlenější. Trend trhu velí jasně - cesta ke zdárnému konci nemůže být jen jedna, hráči potřebují dostat svobodu a vymýšlet vlastní postupy. *HD2* se podle toho zařídí. Všechny mise budou koncipovány tak, abychom nebyli omezeni na hledání té správné cesty, ale mohli si jít po svých. Šiky protivníků budou velmi pružně reagovat na vaše akce, tedy pouze v případě, že o vás budou vědět. Rovněž vaši vojáci, když je zrovna nebudete mít pod dohledem, nebudou smutně sledovat, jak jim kulky trahají uniformu, či postávat na místě v případě nečekané překážky v cestě. Program dokonce automaticky detekuje její velikost a váš voják, který má za úkol vejít do domu, se tam může kupříkladu vyhoupnout oknem, pokud není příliš vysoko. Jinak si můžete chování vlastních branců ovlivnit nastavením jejich agresivity či si zapnout jednu z možností, jakou je kupříkladu *silent mód*, kdy jdou střelné zbraně stranou a přicházejí na řadu nehlukné nože a škrtkové struny.

Co dodat? Hra, která světu připomněla, že se hrám v Čechách také věnujeme, se dočká druhého pokračování. Proč to neshrnut do profáklého sloganu: „Bigger, longer, uncut!“ Místo *Kennyho* holt zabijeme pár *Konrádů*.



Germany

MP40

- ráže 9 mm
- ústová rychlost 1200 ft/s (asi 366 m/s)
- zásobník na 32 nábojů
- hmotnost 4,71 kg
- kadence 500 nábojů/mín.

MP44

- ráže 7,92 mm
- ústová rychlost 2150 ft/s (asi 655 m/s)
- zásobník na 30 nábojů
- hmotnost 5,14 kg

K98

- ráže 7,92 mm
- ústová rychlost 2450 ft/s (asi 747 m/s)
- zásobník na 5 nábojů
- hmotnost 3,89 kg

MG42

- ráže 7,92 mm
- ústová rychlost 2475 ft/s (asi 754 m/s)
- pás na 75 nábojů
- hmotnost 11,58 kg
- kadence 1200 nábojů/mín.

Japan

Arisaka

- ráže 6,5 mm
- ústová rychlost 2400 ft/s (asi 732 m/s)
- zásobník na 5 nábojů
- hmotnost 4,31 kg

Type 92

- ráže 7,7 mm
- ústová rychlost 2800 ft/s (asi 853 m/s)
- zásobník na 30 nábojů
- hmotnost 27,7 kg
- je nepřenositelný