

Freelancer

Život na planetě Zemi je občas nuda. U nás na severní polokouli to bývá nejhorší po novém roce. Je zima, tma a nic zajímavého se neděje. Naštěstí se v tomto období občas objevují ty nejlepší kousky ze světa počítačových her, přicházející jako deus ex machina zachránit stagnující situaci nějakým tím vytržením.

Letos se to povedlo opravdu dokonale, protože u nás přistál dlouho očekávaný *Freelancer*, král všech sci-fi akčních simulátorů a vládce vesmírných 3D RPG dobrodružství. Tahle hra má tak trochu rebelskou minulost. Její autoři oslavili přijatelný obchodní úspěch s předchozím *StarLancerem*, uznání jim stouplo do hlavy a rozhodli se napříště dělat něco, čemu stoprocentně věří a co bude ještě lepší a zábavnější. Svět kolem nás je plný podobných příběhů, které obvykle nekončí příliš dobře. Občas se to ale zákonitě musí podařit a výsledkem bývá dílo překračující ve všech parametrech vymezené hranice. Slovo dílo ale berte s rezervou, protože by ve vás mohlo vzbudit dojem, že se při hraní *Freelanceru* nebudete ani tak bavit, jako spíš obdivovat. Nic takového. V okamžiku, kdy se tohle cédéčko dostane do mechaniky vašeho počítače, stojíte na začátku napínavého a dynamického dobrodružství, trávajícího nejméně několik dní. Jako příjemný bonus k dobře vyvážené akci a neobvykle chytrému příběhu dostanete i vrchovatou porci technické dokonalosti a grafických divů. *Freelancer* je totiž postaven na využití DirectX 9, takže můžete očekávat minimálně dvojnásobné rozlišení detailů a vizuální kvalitu překračující dosud zažité standardy. A pokud to není tím DirectX, je to nejspíš kondenzovaná, krystalizovaná a k dokonalosti vybroušenou prací programátorů a umělců z Digital Anvil, kterým se podařilo stvořit virtuální vesmír, jehož rozlehlost, preciznost a životaschopnost nemá obdoby.

Kdo je to ten freelancer?

Ale začněme pěkně spořádaně od toho nejpodstatnějšího. Zmiňovaný *StarLancer* byl tradičním příběhem o boji dobra se zlem, přičemž dobro ztělesňovala rádobyamerická korporace, za niž jste bojovali proti zlému rádobyruskému militantnímu podniku. Pilot ve *StarLanceru*, v jehož kůži jste se během hraní ocitli, byl typickou figurkou ve službách mocné společnosti – postupující od skromných začátků na vrcholek podnikové kariéry s kufříkem na metály schovaným pod kovovou pryčnou. Není divu, že právě tahle základní dějová kostra začala autory poněkud strašit ve skříní a rozhodli se k radikální změně a posunu významu.

A pustili se do toho už pěkně v názvu. „Freelancer“ je slovo, které kdysi ve středověku označovalo svobodné pány a námezdné bojovníky (free znamená svobodný, lance pak kopí, oštěp), jakousi západní obdobu japonských roninů. Později dostalo poněkud civilnější význam, a dnes je freelancerem každý, kdo není vázán pracovní smlouvou s jednou společností, zachovává si svobodu a živí se příležitostnými zakázkami. Čeština pro to má kouzelný eufemismus „na volné noze“.

Nekonečný vesmír

No a stejně to je i s hlavním hrdinou hry *Freelancer*. I on se nechává najímat na příležitostné práce, spočívající obvykle v čištění (zničte nepřátelské bitevníky v kvadrantu x.x), úklidu (vraždy na zakázku) nebo podomním obchodu (diamanty, zlato, drogy). Jinými slovy, od vojensky organizované reality jsme se dostali do světa s velkou mírou svobody a možností spolurozhodovat o dalším vývoji situace. To sice někdy přináší komplikace, ale rozhodně to je větší zábava. *Freelancer* je jedním z mála titulů, kde téměř nikdy nenarazíte na nějaké

hranice. Maximálně na špatně naladěnou tlupu banditů.

Svět *Freelanceru* tvoří kosmické kolonie založené v souhvězdí Siria lidmi uprchlími z neustále válčící Země. Skládá se z několika slunečních soustav propojených skokovými branami. Podobně jsou spojeny i planety a stanice uvnitř soustav, takže ačkoliv je výsledný vesmír úctyhodně rozlehlý, dostanete se z jednoho místa na druhé poměrně rychle. Na planetách se dá přistávat pouze v předem určených místech, která jsou obsluhována orbitálními výtahy. Při pokusu o volné přistání v atmosféře skončíte v plamenech podobně jako Mir nebo Columbia. Stejně špatně dopadnete i v přílišné blízkosti sluncí. Nutno dodat, že na povrchu planet se odehrává už jen předem naskriptovaný děj.

Dobrodružství s Juni

Freelancer v sobě ukrývá další silný prvek, a tím je téměř adventurní nebo, chcete-li, filmový příběh. Ten se skládá z dokonale animovaných sekvencí renderovaných přímo v enginu, z komunikací prostřednictvím palubního videotelefonu a třeba i z novinových zpráv v barech na jednotlivých planetách. Pohyby všech postav jsou velice přirozené, skvělá je i kamera a nechybí ani neuvěřitelně detailní mimika obličejů včetně nezbytné synchronizace pohybů rtů s odříkávaným textem.

Hlavního hrdinu Trenta příběh postupně protáhne z centra obydlených světů na planetě Manhattan až do okrajových provinčních oblastí spravovaných piráty a levicovými extremisty. Hlavním hnacím motorem je záhadný mimozemský artefakt, kolem kterého se dějí neskutečné věci. Vraždy, přepadení, policejní a armádní akce, války světů, všechno velmi přesvědčivé a se spoustou dokonale vybroušených detailů. V přestávkách mezi hlavními událostmi budete mít dost času na zmíněné čištění, úklid a obchod, především za účelem vylepšování výzbroje a vybavení. Ale kdykoli se objeví asijsky vyhlížející agentka Juni, dostane příběh nečekaný spád.

Ve válce mlčí múzy, ne obchod

Kromě zachraňování světa a humanity ve společnosti půvabné Juni budete muset, jak už jsme několikrát naznačili, také pracovat. V zásadě máte na vybranou mezi dvěma rolami – bojovníka a obchodníka. Ať už si vyberete jedno, nebo druhé, stejně nakonec skončíte u jakéhosi mixu obojího. Obchodník se totiž musí bránit velmi častým přepadům pirátů, bojovník zase často neodolá velmi příznivé ceně obchodních komodit, které mu mohou po prodeji o kus dál vynést dost peněz na nákup nových laserů, maserů atd.

Centrem obchodu jsou burzy na planetách nebo stanicích, kde si můžete vybrat mezi nabízeným zbožím to, jež vám nejlépe vyhovuje objemem, cenou a mírou zisku. Tyto informace se dozvíte z popisu každé položky, přičemž míru zisku určují cenové přehledy, prozrazující nákupní a prodejní hodnotu na všech hlavních planetárních koloniích a vesmírných stanicích obydleného vesmíru.

Za utržené peníze si můžete koupit novou loď nebo si vylepšit vybavení a výzbroj. Na výběr jsou desítky kanónů a odpalovacích zařízení pro střely a miny. Souboje jsou většinou velmi vyrovnané, ať už je vaše vybavení jakékoli, přesto se vyplatí mít vždycky nějakou zásobu energie do štítů nebo pár beden opravářských nanobotů. Stejně tak je výhodné mít co nejsilnější zbraně, protože takové vybavení zkracuje délku soubojů na únosnou míru.

Radost pohledět

„Grafika se spoustou detailů.“ Tahle věta se v souvislosti s nejnovější generací počítačových her objevuje stále častěji, ale *Freelancer* znamená další krok dopředu. Snese srovnání s nejnovějšími grafickými úlety typu *Unreal Tournament 2003* nebo *Doom III*. I tady jsme svědky skokového zvýšení počtu polygonů u všech objektů, stejně jako zvětšení množství takto detailních objektů ve scénách. Perfektně funguje dynamické osvětlení scén včetně

častého využití blikajících výbojových záblesků.

Samostatnou kapitolou jsou nádherné částicové efekty, použité na řadě míst – od trysek lodí, přes efekty za vystřelenými torpédy až k nezbytným detonacím a skokovým díram.

Freelancer je ale nejen přehlídkou použité technologie. Na všech prostředích je vidět především dokonalé otestování a vyvážení všech prvků, společně s originálním výtvarným cítěním. Celek připomíná skvělý oživlý komiks.

Mainstream nemusí být špatný

Freelancer vychází u silného vydavatelství Microsoft Games, což může být samo o sobě náznakem, že se jedná o zábavu hlavního proudu, určenou pokud možno pro každého. Prvním důkazem je komfortní ovládání myši, což je v žánru vesmírných simulátorů docela výjimečné – především ona komfortnost. Vše funguje bez problémů a za chvíli vám ovládání přejde do krve. Stejně tak si, a docela rádi, zvyknete na několikanásobné opakování pokynů, jimiž vás budou častovat vaši AI spoluhráči.

Ve *Freelanceru* se navíc i přes jeho rozlehlost neztratíte, protože se o vás sám program bude stále starat a připomínat vám, co je třeba udělat pro úspěšné dokončení mise. Všechny dialogy a hlášky jsou ve skvělé angličtině, navíc s odlišnými přízvuky. Okamžitě poznáte, jestli zrovna mluví obyvatel planety New Berlin, Tobias z Leedsu či nějaký kosmický Japonec. Mainstreamová je i velmi příjemná ambientní muzika, která se nevnucuje ani neoposlouchá, stejně jako výborné zvukové efekty doprovázející každou akci.

Odvrácenou tváří středněproudé zábavy ale bývá přílišná manipulace za účelem subjektivní spokojenosti. A ani *Freelanceru* se tenhle prvek nevyhnul. Takže se stanete účastníky klíčových bitev, které prostě nejdou prohrát – jediným klíčem k neúspěchu je smrt hlavního hrdiny. Všechny ostatní pro děj důležité postavy jsou nezníčitelné a dokáží bez problémů vzdorovat několikanásobné přesile, dokud vy nesplníte svůj úkol. V takových chvílích ovšem přesvědčivost herního vesmíru dostává slušné trhliny, které dokáže zacelit zase jen dokonale dynamický a velmi strhující hlavní příběh plný nečekaných zvrátů.

Trpělivost přináší růže

Zvěsti o *Freelanceru* se objevily téměř ihned poté, co se na trhu objevil předcházející *StarLancer*. Dokonce jsme zaslechli i cosi o problémech mezi vývojáři z Digital Anvil a Microsoftem. Ty skončily předloňskou akvizicí Digital Anvilu pro Microsoft Games a odchodem zakladatele firmy Chrise Robertse, jehož posledním úkolem bylo právě dokončení *Freelanceru*. Naštěstí se ale během tří let vývoje ukázalo, že kvalitní téma a silná idea se dají skloubit i se snahou vytvořit hru určenou pro široké spektrum publika. Výsledkem je nejen zajímavé a graficky strhující dobrodružství, ale i titul s dobře vyváženou hrátelností a příjemně odstupňovanými nároky na hráče. Stejně vyvážené jsou i požadavky na hardware, takže i přes vysoký počet detailů ve scénách hra běží celkem hladce. Až na závěrečné scény, kde se během velkolepého finále ocitnete na... v... Ale to nebudeme prozrazovat. Stačí konstatovat, že čekání na dokončení *Freelanceru* se vyplatilo.

Lubor Benda

Filmový engine

Hlavní dějová linie je vyprávěna prostřednictvím animovaných sekvencí. Na rozdíl od běžného průměru zde funguje mimika, všechny postavy mají pohyblivé oční bulvy, rty a celkem živě gestikulují. Nepřehlédnutelnou součástí těchto téměř filmových scén tvoří skvělá kamera, takže většina záběrů by mohla být součástí špičkového hollywoodského trháku.

Všude najdeš bar

Jedním z hlavních výdobytků lidské civilizace jsou místa, kde můžete během konzumace

nějakého toho osvěžení probrat pár drbů, seznámit se nebo najít práci. Stejně je to na všech obydlených planetách, větších orbitálních stanicích i bitevních lodích ve *Freelanceru*. Hospody tu jsou ale nejen místem, ze kterého startují mise a kde se odvíjí příběh – jsou navíc i přehlídkou nejrůznějších kulturních odlišností a architektonických stylů. Bar v New Londýně nebo v pirátském Kjótu se od sebe liší na první pohled, stejně jako vzhled celých kolonií. Takových míst najdete v téhle hře kolem stovky, bary mají navíc náhodně generované osazenstvo a dialogy.

Trocha historie

Děj *Freelanceru* navazuje volně na *StarLancer*. Dvě mocné frakce válčily o Sluneční soustavu, Zemi a přilehlé okolí tak dlouho, až nebylo o vítězi pochyb. Poražená strana naložila své občany do pěti mohutných lodí nacpaných hybernačními kóji a vyrazila s nimi daleko do souhvězdí Siria, aby tam našla nový domov. V okamžiku, kdy vstoupíte do děje, zjistíte, že lidé jsou zřejmě nepoučitelní, takže se válčí a krade vesele dál. Konflikty se ale začnou podivně stupňovat a všechno je stále víc podezřelé. Příjemnou zábavu.

freelancer je

- graficky a technicky velmi pokročilý
- snadno hratelný a vyvážený
- ukázkou kvalitního scénáře

freelancer není

- pouhá střílečka
- soutěž o největší množství funkčních kláves
- svět omezený dějovou linií

Výrobce: Digital Anvil

Vydavatel: Microsoft

Minimální konfigurace: CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HDD 1,3 GB, 3D karta 16 MB

Doporučujeme: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 1,3 GB, 3D karta 32 MB

Multiplayer: ano

Internet: www.microsoft.com/games/freelancer

Verdikt: Kvalitní práce si žádá svůj čas – a čekání se tentokrát opravdu vyplatilo.

90 %