

Vampire: The Masquerade Bloodlines

Mai mult decât doi canini înfometăți

Cu siguranță cel mai impresionant joc prezentat la E3-ul din acest an a fost Half-Life 2. Dacă nu ați văzut prezentarea de 23 de minute oferită de cei de la Valve atunci nu știu ce pierdeți. Aș putea continua pe următoarele două pagini numai cu impresii și "uau!"-uri despre căt de socant de bine o să arate și o să se joace Half-Life 2. Vă răspesc însă plăcerea asta și revin la scopul initial al acestui articol...

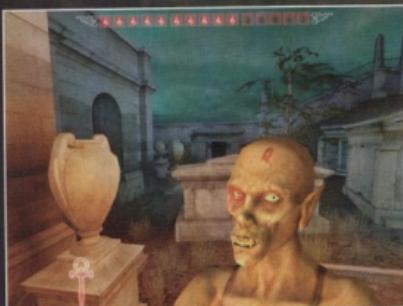
La același E3 a fost prezentat un alt joc care se bazează pe engine-ul Source, ce să și în spatele următorului Half-Life. Ciudat însă (și oarecum îngrijorător), hoardele de jurnaliști care s-au călcat unii pe alții pentru a vedea Half-Life 2 în acțiune au cam lipsit de standul în care era prezentat cel mai nou joc din universul Vampire: The Masquerade, deși era vorba despre același engine grafic. Mă rog, treaba lor... Oricum, de abia după expoziție mulți și-au dat seama că au trecut pe lângă ocazia de a vedea de aproape unul dintre cele mai promițătoare RPG-uri ale anului viitor.

Preludiul

Dacă ați uitat cumva, permiteți-mi să vă aduc aminte cine sunt producătorii jocului. Troika Games este unul dintre studiourile de producție cu cea

mai mare experiență (și succes) în producerea de RPG-uri. Ei sunt cei responsabili pentru Arcanum, unul dintre cele mai bune RPG-uri ale anilor trecuți, iar printre membrii fondatori ai Troika Games se numără cățiva dintre cei cărora trebuie să le mulțumim pentru primul Fallout. După ce au văzut (cu mult timp înaintea noastră, norocoșii!!!) ce poate face engine-ul celor de la Valve, cei de la Troika s-au decis să renunțe la RPG-urile cu perspectivă isometrică ce defineau genul până nu demult și să încearcă o nouă abordare, dintr-o perspectivă 1st person. Înțeția celor de la Troika de a realiza un joc bazat pe engine-ul folosit și în Half-Life 2 a ajuns la urechile celor de la Activision, care le-au propus să producă pentru ei un RPG bazat pe universul celor de la White Wolf, Vampire: The Masquerade (este vorba de fapt despre World of Darkness, din care face parte și Vampire: The Masquerade, dar să nu vă complicați viața cu prea multe detalii). Zis și făcut...

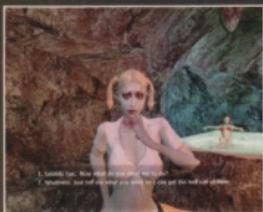
Acțiunea din Vampire: The Masquerade - Bloodlines se va desfășura în Los Angeles-ul zilelor noastre, dar nu neapărat aşa cum îl cunosc cei care au trecut pe acolo (eu nu... voi!). Cei de la Troika au promis un joc care va avea o atmosferă de zile mari: intunecată, misterioasă, periculoasă... Ce mai, ieșiti



Sefu', te interesează un cavou?



Ce nesăbuit! Le-am spus doar să o pună invers! și să îi dea foc, nu să aprindă lumanări lângă!



Cum? Nu putea să începe fără mine? Vai...



Pe aici o să ne distrăm noi

noaptea în oraș, dați repeede colțul spre cea mai apropiată și prost luminată străduță, închîpuită că sunteți urmăriți de niște ochi invizibili și periculoși (asta dacă aveți noroc și nu sunteți *cu adevarat* urmăriți de ochii invizibili și periculoși ai unui anumit loran ieșit să se distreze de la bodega din colț), așteptați să bată vântul de să scărtăie semnele de circulație și o să înțelegeți ce fel de atmosferă vor să obțină cei de la Troika. Jocul vă va purta prin tot orașul, de la vîile somptuoase din Hollywood și barurile pline de ciudăți și de bare de strip-tease de la periferie, până la cluburi underground mai ceva ca în Blade (mai înțini minte).

Să revenim însă la vampirii nostri... care în Vampire: The Masquerade nu sunt unii obișnuiți. Alungând din minte imaginea unor zombie fără creier, fugind năuci noaptea după fătuci cu vena plină și buni numai să primească un tărus în inimă. Nu, în Masquerade situația e ceva mai complicată. Există o întreagă istorie a vampirilor; cu povesti, legende și reguli; cu o clasificare a diverselor clanuri, fiecare cu avantajele și dezavantajele proprii, cu puteri specifice și cu înfățișări diferite. Vampirii sunt împărțiți în două mari tabere: cei care vor să trăiască alături de oameni, ascunzându-și însă adevarata identitate (de unde și numele de The Masquerade) și cei ale căror intenții nu sunt chiar atât de pașnice.

În Bloodlines vom avea de ales

între săpte clanuri, săpte tipuri de vampiri, și de nobilii Ventrue până la ucigașii din clanul Malkavian sau seducătorii din clanul Toreador. Alegerea unuia dintre cele săpte clanuri va schimba radical modul în care se va desfășura jocul. Astfel, vom avea un avantaj considerabil dacă vom și cum să vorbim cu NPC-urile din jurul nostru sau ne va fi mult mai ușor să trecem prin luptă de o anumită misiune.

Depinde de tipul de vampir pe care ni-l am ales.

Se poate?

Probabil cel mai ciudat lucru la acest Vampire: The Masquerade - Bloodlines este decizia producătorilor de a combina momentele de acțiune în cel mai pur stil FPS-istic cu complexitatea unui RPG. Eu sunul sunt chiar curios să văd cum va fi jocul, având în vedere că, deși producătorii nu au experiență în ceea ce privește FPS-urile, nici engine-ul folosit nu a fost gândit pentru RPG-uri. Dacă ar fi însă să vedem numai jumătatea plină a paharului am realizat că cei de la Troika sunt niște profesioniști desăvârșiti, iar engine-ul de la Valve se anunță a fi unul dintrę cele mai maleabile care vor apărea în următorii ani. Din căte au declarat producătorii (si din căte s-au văzut din demo-ul prezentat la E3), Bloodlines va păstra aceleași pagini întregi de status-uri indispensabile oricărui RPG, iar asta va influența direct partea de acțiune. Pe scurt, cu căt vei avansa mai mult în joc, cu căt vei trage mai bine și vei putea folosi noi și noi arme. Iar când spun arme vorbesc nu numai despre cele convenționale (pistoale, uzi-uri, aruncătoare de flăcări... ce vrei voi), ci și despre diverse abilități speciale de care vei dispune (Invisibility, Animalism etc.).

După cum spuneam mai sus, modul în care vei putea rezolva un anumit puzzle, o anumită misiune

depinde direct de clanul de vampiri de care aparții. Gameplay-ul va semăna așadar în mare parte cu ce am fost obișnuiți de la Deus Ex încoace: diverse moduri de abordare a problemei, diverse soluții, depinde de cum îți-ai dezvoltat personajul până în acel moment și de imaginația proprie.

Mai mult!

Detaliile despre Vampire: The Masquerade - Bloodlines sunt deocamdată destul de puține, cei de la Troika păstrând secretul asupra multor aspecte ale jocului. Din ceea ce am văzut până acum însă și din ceea ce promit producătorii, Bloodlines este cel puțin un joc ambicioz. Cu un univers ce promite poveste, atmosferă și personajele ieșite din comun, cu niște producători foarte pricinuți și un engin pe care trebuie să-l vedeti pentru a vă convinge că e adevărat, cel mai nou joc din seria Vampire: The Masquerade nu poate decât să ne trezească interesul și mai ales curiozitatea.

Gata, mă duc să dau de loren îla și să-l arăt caninii... săăăăngreeeeeee!!!!

■ Mitza

Titlu	Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Gen	Action/RPG
Producător	Troika Games
Distribuitor	Activision
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerator 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	2004
ON-LINE	www.troikagames.com

