

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Vena voastră-i o comoără

➤ 2004 nu a fost un an bun pentru RPG-uri. Ploile abundente cu shooter-e mult prea intens mediatizate, grindina de acțiuni căt oul de purice cu timeri vrăjitoiri și oameni-gângăniș, precum și lăcustele

mină decât un negru să apară la aniversarea a 100 de ani de la înființarea KKK. L-am așteptat și eu, dar din alt motiv. Cu mult timp în urmă, se zvonea că al doilea titlu din seria Vampire: The Masquerade urma să folosească engine-ul Source. Printr-un simplu exercițiu de logică, am dedus că am sansă să văd vampirii la trebă doar după lansarea lui HL2. Aşa că, timp de un an de zile, am plăn și am răs laolaltă cu fanii marilor shooter. Acum că Bloodlines a apărut pe râurile magazinelor, nu-mi rămâne altceva de făcut decât să-mi las în plată Domnului cu HL2-ul lor cu tot, iar eu să-mi îndrept atenția asupra ereriei cu vampiri.



Artă modernă

ce parizează departamentele de marketing au lăsat fără pâine o întreagă armată de omuleți infometaja deja de anii grii de secolă ce au precedat fatidicul 2004. În lipsă de altceva mai bun de făcut, leginuile de gameri s-au pus pe așteptat A Doua Venire a Half-Life-ului pe Pământ. Adevarat A Doua Venire, căci Half-Life 2 s-a dovedit mai greu de convins să scoată nasul la lu-

**Caine, spune tu /
Ce-ai avut cu Abel?**

La început a fost cuvântul, mai apoi au urmat șase zile de muncă pe brânci, iar în a săptea zi Demiurgul și-a admirat Opera și a văzut că totul e bine. Normele metodologice din acele vremuri impunea o perioadă nedefinită de

beta-testing înaintea lansării, așa că Marele Programator a dat lumea pe mâna a doi testeri, cunoscuți în istorie drept 4d@ si 3v@. Satana, contabilul companiei, a organizat o sedință ad-hoc unde s-a discutat problema testing-ului. Să ajuns la concluzia că timpul însanână bani, iar cei doi testeri au fost sălătuiți să se relaxeze la un suc de

mere, iar mai apoi să-si pună stampila pe fișă de CTC. Lucrurile s-au întâmplat întotdeauna, dar, din nefericire pentru cei doi, la prima rulare programul a dat un Fatal Error, iar ei au fost aruncați afară, unde au avut fii și fiice. Doi dintre aceștia urmă să schimbe istoria. Sau să o facă, având în vedere că termul s-a inventat la câteva sute de ani după evenimentele descrise mai sus. Cain, în urmă unui acces de gelozie, i-a curmat viața fratelui său, Abel, folosind în acest scop un spadel de silex bine ascuțit. Fiindcă Abel era unul dintre personajele cheie ale quest-ului principal, Cain a fost pedepsit de către Demiurg cu un cheat pentru



Ai dreptul să nu-mi faci nimic!

invulnerabilitate. God-mode-ul fiind astfel activat, Cain a căptălat viață vesnică și a încercat să se înmulțească. Căteva mii de ani mai târziu niste indivizi cu nasul acvilin și cărlioni scriau Biblia. Mult mai târziu, alți indivizi s-au folosit de ea pentru a pune mâna pe niste pământ, iar în zilele noastre, White Wolf a luat Biblia la puricat în speranța că o să iașă ceva profitabil.

Lumea întunericului sub lumina reflectoarelor

După cum spuneam, White Wolf a deschis Biblia la primele pagini, l-a luat pe Cain de-o aripă și l-a avansat la rangu de Primul Vampir. L-a găsit o femeie frumoasă, Lilith, cu care Cain a intrat în cort, unde s-a „cunoscut”.

Ca să nu mai lungim povestea, urmășii lui Cain au umplut pe jumătate (cealaltă jumătate e ocupată de muritori) Pământul. Astfel a luat naștere o societate a vampirilor, cu reguli stricte, unde discreția este înălțată la rang de cinstă (așa numita Masquerade). Pe nesimțire, lumea fanteziei s-a îmbogățit cu World of Darkness, universul în care este plasat unul dintre cele mai populare pen&paper RPG-uri, Vampire: The Masquerade. Revenind la Cain, urmășii lui și-au văzut linistită de drumul lor, au format treisprezece clanuri și s-au apucat să modeleze lumea după bunul lor plac. Putin mai târziu,



Sângere irosit...

când muritorii au început să facă ochi, câteva clanuri și-au dat seama că au mai mult de câștigat dacă omenirea nu afă de existența lor. Ca urmare, s-au strâns laolaltă și au pus bazele Camarillei, Asociația Vampirilor Cu Frontieră. Restul vampirilor, mândri de puterile lor, nu au dorit să fie limitați de o cărăută de reguli și s-au opus vehement Camarillei, formându-si propria lor organizație, The Sabbat. Este de la sine înțeleșit că au început să se lupte ca chiorii, iar războul dintre ei a primit numele de Jihad.

Dar cu mine ce-ată avut?

Povestea ta începe într-o discotecă, unde, amețit de aburii de alcool, ești agățat de o domnișoară (sau domn, depinde de sexul personajului) care te introduce fără să vrei în sănul Camarillei. După ce, în prealabil, ai trecut ilegal granița dintre viață și ne-moarte. Exact aici începe balul RPG-istic, FPS-istic și degrabă cauzatoriu de nervi nevinovații. Prima schimbare majoră surferății de franciza VtM a fost trecerea la first person. Este leșne de închipuit teama cauzată de acest „amănumit”. Se va transforma oare VtM într-un FPS ordinar? Răspunsul, după câteva minute de joc, este un „nu” hotărât. Un sistem de generare al personajului asemănător RPG-urilor clasice înălță orice urmă de indoială. Elementele ce definesc genul role-playing se regăsesc din abundență în Bloodlines. „Rasele” clasice sunt înlocuite aici de clanuri, și anume cele

sapte ce alcătuiesc Camarilla. Tare mi-ar mai fi plăcut să tăbăcesc niste fan-dosii de Ventruie cu pilos din Sabbat, dar șase clanuri sunt totuși ceva, mai ales că diferențele dintre ele se reflectă admirabil de bine în gameplay, un mare plus adus rejucaabilității. Să nu crezi că dacă ai terminat o dată jocul cu Brujah, o să îți fie la fel de usor



Dragosteia i-a contopit

cu un Nosferatu, de exemplu. Sau că o să folosești aceleași metode.

Partenența la o „grupare” odată stabilită, ești aruncat în fața unui character sheet unde coexistă pasnic o armăță de atribute ce pot fi mărite după bunul plac al gamerului limitat de experiență disponibilă. Sunt multe, diverse și, la rândul lor, afectează notabil gameplay-ul. Un lucru demn de remarcat este modul în care pui mâna pe aceste puncte de experiență. Numărul de inamici uciși nu contează nici că negru sub unghie. În schimb, un quest rezolvat aduce după sine un anumit număr de puncte de experiență. Metodele folosite la rezolvarea unor sarcini sunt la alegerea ta. Dacă ești un mașaț cu o sabie, nimeni



Dulce ca mierea-i gătul prostituatei...

nu va rămâne în picioare între tine și obiectiv. Un spisoriu maestru în hacking și sneaking va alege umbra, iar pentru diplomați există momente în care vorba dulce (susținută de abilități conversaționale ridicate) îi va scuti de zeci de minute de hăcuială. Din păcate, asta nu înseamnă că luptele pot fi evitate în totalitate. Odată și odată tot va trebui să pui mâna pe retevei și să îți croiești drum prin drojdia societății, ceea ce înseamnă că, practic, ești obligat să te ocupi și de skill-urile din sfera combatului. Spre final, jocul tindă să se transforme într-un action sălbatic, o cursă nebună printre inamici care nu înțează să se respawn-eze când îți-e lumea mai dragă. Să sperăm că un patch se va ocupa și de acest aspect.

Arsenalul (nu prea impresionant ca mărime) compus din cățeve pistoale, arme automate și arme albe (ană puș mână pe o katana... senzatie de zile mari) este completat de puterile vampirice specifice fiecărui clan, mai puține decât în Redemption, dar multumitor de multe și cu efecte impresionante (Blood Boil e preferata mea).

Undeva, acolo sus, un bug mă oprește

... să fiu extaziat de noua producție Troika. Căteva căderi nervoase cauzate de majoritatea jocurilor ce au ieșit de pe poarta uzinelor Troika m-au îndreptat, inevitabil, către singura concluzie care putea fi trăsă: cei de la Troika nu sunt, nu au fost și nu vor fi niciodată

ingenieri. Temple of Elemental Evil. Joc superb, atmosferă de zile mari, RPG, jos pălăria. Engine-ul omora până și cele mai dovedite scule la vremea aceea, iar bug-urile ucideau cele mai răbdătoare mini. Arcanum. La fel. Crezi că Bloodlines iese din tipare? Nică pe departe. Engine-ul grafic, Source, nu este exploata aproape deloc, iar rezultatul se reflectă într-o grafică mult inferioară celei din



Tripleții Dinamită...

HL2, dar cu cerințe de sistem de Doom 4. A nu se intelege că Bloodlines este un „câl” pentru ochi. Shader-ele sunt folosite din plin și unde trebuie, un bump mapping decent aplicat la locul potrivit mi-a mai ridicat puțin moralul, iar căteva locații din joc mi-au smuls adevărate strigăte de admiratie. Păcat, foarte păcat, că asemenea situații au fost extrem de rare și umbrite de legiuile de glitch-uri, de texturile care dispăreau sau de situațiile stupidе de genul „omul care aproape trece prin zid și rămâne blocat acolo”.

Amintesc în trecere și de AI-ul complet idiot, de quest-urile neterminante (o privire aruncată prin anumite

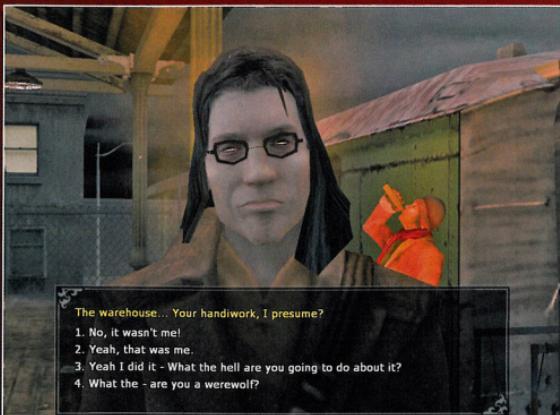
fisier m-a convins că programatorii au avut mai multe în cap decât ne-au oferit în joc) și de un game stopper al dracului de enervant.

Dacă bug-urile grafice pot fi trecute cu vederea cu ceva elor, sunetul este unul dintre motivele pentru care am injurat o jumătate de oră fără să mă repet. Voice acting de zile mari, muzică aşijdere, dar toate acestea sunt uitate în momentul în care un dialog intră într-un loop ce durează o secundă sau două, în timp ce hardul lucrează ca un nebun. De parcă nu ar fi fost de ajuns, zgromotele pasilor incetează să mai răsune în căști la căteva secunde după ce te-ai oprit. Există o opțiune, environmental audio (pozitionare 3D și alte drăcii ca asta) care nu știu ce căută acolo sau la ce folosește. Ce am auzit eu prin joc numai a pozitionare 3D nu sună.



Hardul vibrează, Satana lucrează

Cele mai mari probleme ale lui Bloodlines sunt foamea de resurse și mâncătoria de timp. Aproximativ un sfert din timpul „alocat” jocului mi l-am petrecut holbându-mă la loading screen-uri. Dacă la început acestea nu reprezintă o problemă, mai încoară devin de-a dreptul stresante. Nu pomenesc crizele de nervi cauzate de timpii morți, ci atrag atenția asupra unui efect mult mai neplăcut al modului în care cei de la Troika au gândit universul în care se desfășoară ostilitățile. Nu e o lume în care te plimbă nestingherit. Simți o acută senzație de artificial atunci când din cinci în cinci minute ești asaltat de loading



Ce spuneai? Nu eram atent la time...

este accentuată de modul în care au fost „populate” cele patru orașe în care-ți faci veacul. Totul îmi sugerează o variantă îmbunătățită a lui Dark City. În oraș care a fost construit special pentru mine, Putini oameni care se întâlnesc prin diversele locații sunt în mare parte identici, de parcă s-au terminat toate texturile de pe lume. Absolut toți au o privire pierdută, de parcă m-as aflu

mai sus), altfel spus, tot ce-i trebuie unui RPG să ajungă o legendă. Însă toți găndaci care colcăte în cei doi giga și ceva mă fac să mă gândesc serios că suntanistii de la marketingul Activision-ului i-au amintit cu biciul pe cei de la Troika să-si arunce jocul pe piață înainte de a fi terminat. Căci asta e senzația pe care am căpătat-o după câteva zeci de ore de agonie și extaz. O să mă rog de Mitza să mă lasă să mai fac un review după primul patch pentru că acum, oricără de mult să vrea, nu pot să-i dau mai mult.

■ cIoLAN



Dawn of the Dead

într-o colonie de lunatici. De parcă nu era de-ajuns, claustrofobul din mine s-a simțit puțin amenințat de designul orașelor.

Și-altă dată, și-altă dată...

Am pomit la drum cu cele mai bune intenții. Am continuat drumul și am fost uimit de creierele celor de la Troika. Dialoguri amuzante până la Dumnezeu sau pline de sensuri ascunse, aluzii dințre cele mai fine, glume cu sare și piper, quest-uri care te în priză până la final (hotelul băntuit), level design (cele două camere simetrice din castelul Malkavianul m-a lăsat fără grai) de zile mari (cu mici rezerve pomenite

Titlu	Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Gen	RPG
Producător	Troika
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1.2 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB (compatibil DirectX 9.0)
ON-LINE	www.vampirebloodlines.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7,4

screen-uri. Lumea lui Bloodlines nu este una compactă, în care să te poți scufunda atât de adânc încât să nu îți mai vină să ieși. Senzația de artificial