

Prototype

2009-04-13 05:58:03 by Seby

Se ia una bucată; erou care suferă; de amnezie și de ceva abilități; supraomenești, se presară; zombi și armată; pe deasupra și amestecul se pune într-un New York din viitorul apropiat. Se lasă; la foc mic circa treizeci de minute. Rezultatul: Prototype

Se ia una bucată; erou care suferă; de amnezie și de ceva abilități; supraomenești; ti, se presară; zombi și armată; pe deasupra și amestecul se pune într-un New York din viitorul apropiat. Se lasă; la foc mic circa treizeci de minute. Rezultatul: Prototype. Povestea începe într-o manieră; relativ simplă; Alex Mercer -personajul principal- se trezește cu o amnezie groaznică; și cu câteva abilități; dobândite peste noapte. Jocul va evolua relativ liniar; și; deși; nu sunt promise peste 200 de; întrebări care ne vor ajuta să; aflăm cât mai multe despre ce s-a întâmplat, firul narativ nu va fi influențat de numărul de victime pe care Alex la va face. Finalul și informațiile vor fi aceleași; primite prin intermediul unor scurte flash-back-uri, fiecare reprezentând mici bucăți; ele din marele puzzle. Scopul întregului joc este de a afla cât mai multe răspunsuri pentru o întrebare simplă: Ce s-a întâmplat cu Alex Mercer? "Oare cât am bătut aseara?" Dacă; avem în vedere că; jocul este un sand-box, este și normal să; fie pus accentul pe modul în care Alex se mișcă; prin oraș;. Ei bine, se pare că; acesta va putea să; alerge și să; se urce pe tot ce îi apare în drum, producătorul prezentând acest fapt ca fiind o formă de parkour. Nici de departe, în opinia mea, ci pur și simplu un mod de mișcare foarte asemănător cu cel din Prince of Persia. De asemenea, eroul nostru se poate transforma într-un titan de piatră; iar fuga printre mâinile prinse în ambuteiaj devine o joacă; și nu în ultimul rând, Alex poate să; fure cam orice dorește suflul lui, începând cu taxiuri și terminând cu tancuri și elicoptere. Problematic; ar putea fi doar menținerea unei traiectorii cât mai fluide, fără; a lovi toate obstacolele, și nicidecum imposibilitatea de a ajunge într-un loc anume. Cea mai importantă; abilitate pe care o veștile deșine este aceea de a vă; transforma în orice atingeți. Puteți; "consuma" fiecare persoană; pe care o întâlniți, iar ADN-ul poate fi luat și de la cei în viață; nu numai de la cei proștăciți. Jocul poate fi parcurs atât în modul run-and-gun, cât și în modul stealth, în funcție de preferințele jucătorului, dar nimic nu este bătut în cuie. Și; în funcție de abordarea aleasă; veți putea duce la bun sfârșit atât misiunea principală; cât și misiunile secundare. Iar dacă; preferați să; faceți doar misiunea principală; și nu le căutați și pe cele secundare, se pare că; vă; vor căuta ele pe voi. Knock Knock Dacă; am vorbit de modul de mișcare și infiltrare, acum este cazul să; vorbim de modul în care își poartă și adversarii. Brațul lui Alex Mercer se poate transforma într-o sabie suficient de lungă; cât să; satisfacă; toate gusturile, un scut, o adunătură; de epi sau un pumn supradimensionat, cu care va putea zdrobi tancuri, blindate sau elicoptere. Oricum, nu trebuie să; vă; panicați; lista nu se termină; aici, însă; acestea aduc cea mai mare parte a originalității; și; lucrul ce este pus în evidență; în marea majoritate a screenshot-urilor, precum și în proșpat lansatul Story Trailer. Ca mijloc alternativ de luptă; se remarcă; puterea personajului, acesta având suficient; forță; pentru a arunca în inamici cu alți oameni, dar și cu mâinile, tancuri, turele sau orice altceva îi face impresia că; nu stă; bine în decor. Singurul lucru oarecum de discutat este cantitatea grotescă; de sânge, dar poate fi trecut cu vederea, având în vedere gradul de violență; al jocului. Oricum, și; tiu prea mulți oameni interesați de cât mai mulți hectolitri de sânge pe secundă; pentru a încadra acest aspect la capitolul probleme serioase. Dacă; ești; meseriaș; poartă și scoarță; inima încă; bătănd din pieptul adversarului. Muzica de fundal este bine aleasă; extrem de antrenantă; dar un verdict final vom da doar după; ce vedem și varianta finală; a jocului. Efectele de sunet sunt și acestea foarte bine realizate, extrem de apropiate de realitate (asta dacă; am auzit vreodată; sunetul unei turele ce nimicește zeci de zombi). Se pare că; va trebui să; dedicați jocului în jur de 10 ore pentru

Jocuri Noi

<http://qpc.ro>

povestea principală și încă pe atât pentru misiunile secundare, un total de 20 de ore fiind mai mult decât bine-venit. Deși, fiind într-un sand-box, timpul pe care îl veți petrece explorând poate fi mult mai mare, depinde de scenariu, gameplay și atmosferă. Din punct de vedere al acestor ore nu le veți putea petrece cu prietenii într-un mod co-op, producătorii optând pentru un single-player pur-sânge, sperând la succesul de care s-au bucurat Bioshock și Mass Effect. Totuși în cazul Prototype decizia pare cu adevărat neinspirată, asta în cazul în care producătorii nu și-au pus în mâncare. Poate un DLC, poate niște bani în plus. Prototype este anunțat din 12 iunie pe PC, PS3 și Xbox 360.