

Jocuri Noi

<http://qpc.ro>

2009-04-25 17:51:16 by seby

Genul Adventure e în mare parte mort. Singura cauză; logic; pe care o pot vedea e inteligență; a în continuă; deteriorare a generațiilor tot mai noi de gameri și dezinteresul față; de jocurile bazate pe storyline și care cer o răm; de perspicacitate.

Genul Adventure e în mare parte mort. Singura cauză; logic; pe care o pot vedea e inteligență; a în continuă; deteriorare a generațiilor tot mai noi de gameri și dezinteresul față; de jocurile bazate pe storyline și care cer o răm; de perspicacitate. Îmi amintesc o epocă; de aur pe care nu am prins-o, dar am jucat-o. O epocă; în care jocul Adventure era un gen important și au fost lansate atât de multe titluri impresionante și geniale încât a; putea umple articolul acesta doar cu titluri și câteva cuvinte despre fiecare. În schimb o să; amintesc doar câteva: The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2, Day of the Tentacle, Full Throttle și cuiul din sicriul Adventure-ului Clasic și finalul epocii: Grim Fandango.

e au în comun aceste titluri? Și; vedem, în afară; de lumile originale, ideile inovatoare, umorul genial, designul superb și factorul fun...pe Tim Schafer. Tim Schafer, un game designer old school care a lucrat la Lucas Arts pe vremea când fă;ceau jocuri bune și și;taiu să; pronunță;e mai multe cuvinte decât "star" și "war" și actualmente lucrează; la Double Fine Productions, responsabilii pentru un alt joc inovator: Psychonauts. Încetul cu încetul ajungem la legătura cu jocul aici de față;: Brutal Legend care este copilul aceleiași om legendar.

Metale Grele Solo pentru falnicii munși. Brutal Legend ne pune în pielea lui Eddie Riggs (a cărei voce e interpretată; de Jack Black), un tehnician al unei trupe de heavy metal, care în timp ce acordează; o chitară; între concerte se ră;nește și scapă; un pic de sânge pe catarama curelei sale. Aparent, catarama în formă; de craniu a fost tă; din carnea metalică; a unei bestii demonice, iar interacțiunea cu sângele îl transportă; pe Eddie într-o altă; lume. Ași v;zut vreodată; o copertă; de cd Heavy Metal din anii 80? Erau monumente de peisaje dezolate, bă;rbă; suprasaturată; de testosteron la bustul gol și cu p;rul lung, haine de piele neagră;,, femei îmbră;cate sumar cu sâni mari, ocazionala armă; medievală;,, motociclete și cam orice obiect "bă;tesc" la care v; puteși gândi. Aceste elemente sunt componentele de bază; ale lumii în care este transportat Eddie Riggs. Lumea este deschisă; și are, după; spusele lui Schaffer, 64 de kilometri pă;trași, fiind presă;rată; cu peste 20 de misiuni principale și mai multe side quest-uri și obiecte bonus. În Brutal Legend vom avea trei parteneri inanimă;și și anume un topor numit cu afecțiune "Separatorul", chitara lui Eddie care în lumea metalică; are abilitatea de a casta vră; și "Clementine" și un Hot Rod construit pe loc care este activat prin cântarea unui Solo de chitară;: "The Deuce".

Jocul va fi un action-adventure care se concentrează; pe luptă; și dialoguri, aparent, iar aceste trei item-uri ne vor fi vitale. În plus, Deuce are un radio la care vom putea asculta piesele pe care le gă;sim ca obiecte bonus împreună;și;tiate prin wasteland-ul muzical. Povestea se învârtă în jurul unui ră;zboi dintre oameni și demoni, reprezentanși ai speciei umane care se dau în bă;rci cu ră; și zeul că;ruia îi aparține catarama lui Eddie.

Piatră;și Rostogol Printre primii inamici cu care ne vom confrunta va fi overlord-ul malefic al Glam Metal-ului, General Lionwhyte (vocea sa fiind Rob Halford, solistul de la Judas Priest), cu p;rul atât de luxuriant încât poate să; zboare cu el. Acesta a spă;lat creierul tuturor bă;rbă;ilor din regiune, iar pe femei

le-a luat drept sclave. Eddie, cu ajutorul a doi frați, Lars și Lita, descoperă cunoscutul Lionwhyte folosește bătăria ca mineri, operațiunea de spălare a creierului făcându-i pe aceștia să dea din cap în mod incontrolabil. Dacă nu vede încă înțotro bat, Headbangerii sparg pietre cu capul. Eddie se poate folosi de ei pentru a porni o revoluție (vom putea da ordine personajele care ne urmează). Pe lângă Lita și Lars, între personajele cu rol în poveste se numără și Ophelia (inspirată din personajul cu același nume din Hamlet). Menționăm aici și sistemul de luptă; ne va permite mișcări noi în funcție de aghiotanții noi, Ophelia putând fi aruncată și trei inamici în scopuri distructive. Un alt moment notabil pentru "spiritul" în care e realizat jocul va fi cel în care Eddie va trebui să salveze pe Ophelia după ce e grav rănit și pentru asta va fi nevoit să se lupte cu un basist-motociclist pe un munte magic, cunoscut sub numele de Kill Master (voce: Lemmy Kilmeister de la Motorhead). Păpuș, te faci o tură? Fauna (adica inamicii) este impresionant și plin de umor absurd și referiri la cultura muzicală. Ne vom lupta cu un cult de simpatizanți ai demonilor care arată ca niște morți, se îmbracă în negru și "beau dintr-o mare de lacrimi negre", o parodie evidentă la cultura Goth. Vom mai întâlni demoni, anghile uriașe cu câte trei limbi, creaturi jumătate motociclete și jumătate porc mistre, pianjeni cromati din ai căror pânze vom putea face corzi de chitară magice (aud de undeva un Double Neck Guitar of Impending Doom +3?), lugări demonice, druzi malefici și multe, multe altele. Dacă fiind sursa de inspirație, potențialul este practic nelimitat. Lumea din Brutal Legend e una care pe jumătate aduce un omagiu mișcării Metal iar pe de altă parte o tratează pe aceasta cu satiră și ironie. Copacii au rădăcini în loc de frunze. Sărbii, topoare și motoare V8 cresc din pământ. Din minele subterane se extrag piese auto. Clădirile sunt îmbrăcate în spandex. Totul este ridicol și în același timp mustește de umor genial, dar cine s-ar fi așteptat la altceva din partea lui Tim Schafer? Why so Brutal? Brutal Legend nu e prima incursiune în motociclism și violență; a lui Schafer, acesta fiind responsabil și pentru mai vechiul Full Throttle. Tim spune că jocul e în continuă dezvoltare de aproape 15 ani (inclusiv conceptualizarea în procesul de dezvoltare), timp în care acesta a luat încetul cu încetul formă în mintea bolnavă a designerului. Unele elemente ale jocului par comerciale, dar Schafer spune că sunt chestii de principiu și că jocul acesta înglobează tot ceea ce îi place și displace referitor la cultura Metal. Paleta de culori încearcă să evite gri-ul și maro-ul, oferind același colorit intens pe care o vedem pe copertele CD-urilor din vremuri de demult, iar grafica este oarecum de desen animat, fără a caricaturiza, însă, prea mult. Singurul joc la care mă pot gândi cu care o pot compara e noua serie Sam and Max. Coloana sonoră va include melodii la fel de sonore din istoria Heavy Metal și după cum s-a văzut deja, voci pe măsură. Nu îți uita aia unde duce dar și eu aș intra. Sunt oarecum sceptic referitor la elementul adventure al lui Brutal Legend și sincer fiu, nu mă aștept la mai mult decât un joc de acțiune cu dialoguri hilare și umor la tot pasul (lucru care mă dezamăgește profund, că trebuie să ne mulțumim doar cu atât) dar pe de altă parte trebuie să înțelegem minte că jocul care va lovi piața cândva în vara lui 2009 încearcă să fie un omagiu adus unui gen muzical care a fost asociat cu violența și pasiunea brută, deci s-ar putea să fie tot răuul spre bine.