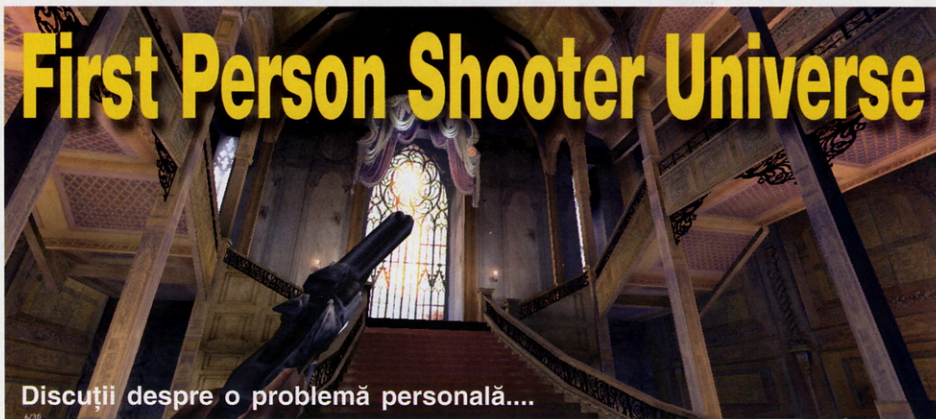


# First Person Shooter Universe



Discuții despre o problemă personală....

**E**bine să se știe că în paginile următoare se va vorbi despre evoluție, despre jocuri vechi și noi, despre lucruri pe care s-a pus de foarte mult timp praful, lucruri de pe vremea când viitoarele răcnete ale industriei care face obiectul LEVEL-ului erau doar mieunături slăbuțe, abia audibile, când însăși industria de jocuri era la nivelul producției pe Spectrum și Commodore. Se va încerca



să se treacă în revistă momente pe care unii le-au uitat, undeva, în străfundurile insondabile ale memoriei, iar alții nu le-au trăit nicodată. Se va vorbi de GENURI de jocuri: FPS, RTS, RPG, TBS și așa mai departe. Se va vorbi despre istorie și se va vedea cum au evoluat gusturile. Pentru că de fapt despre asta este vorba în industria jocurilor: despre gusturi. Totuși, cum poate un jucător să distingă între produsul exclusiv comercial și un joc cu adevărat valoros dacă nu știe cum s-a instituit termenul de „valoros”? Sau cum poate fi sigur că un joc este cu adevărat original, când se poate ca producătorul doar să fi preluat o idee de mult pusă în aplicare și care acum este doar reactualizată? Sper ca răspunsul la aceste întrebări să se găsească în această rubrică.

## Începând cu alfa...

First Person Shooter, Frames Per Second, Fat Pathetic Son of a b.... și câte alte interpretări nu se pot da acestor trei litere, poate cele mai importante din istoria jocurilor. Articolul își propune să ofe-

re o perspectivă asupra evoluției acestui gen (gen pentru că are specii, cu prisoșință: SF, Horror, Fantasy, Realistic, FPRPG etc.), care și-a făcut apariția într-o epocă dominată exclusiv de arcade (să-mi fie iertat dacă am omis exact FPS-ul preferat, dar experiența mea, cât ar fi ea de vastă, e totuși limitată).

Să încep cu o atitudine de bunice și să vă spun că țin minte că primele FPS-uri (care de fapt semănau mai mult cu un set de diapozitive decât cu ceea ce numim astăzi First Person Shooter: aveau 1 frame per second, armele nu erau reprezentate, texturile lipseau aproape cu desăvârșire și atunci când existau erau doar hașuri etc.) Totuși, acela a fost momentul în care a apărut genul care urma să fie unul din cele mai de succes din istoria jocurilor, însă în dependență directă cu evoluția tehnologică.

S-a întâmplat mai apoi, acum vreo șase ani, ca un prieten să-și cumpere PC, pe care era instalat marele, unicul, primul și inimitabilul *Wolfenstein 3D* (alfa FPS). Furorile s-au produs, extazul s-a instalat,

noptile au dispărut prin coridoare infestate de fasciști. Invasia FPS-urilor începute și nimeni și nimic nu i se mai putea opune. *Doom*, *Rise of the Triad*, *Doom II*, *Final Doom* au fost urmările naturale.

Trebuie vorbit despre *Doom!* A fost jocul care a redefinit genul FPS când încă acesta nici nu era încă bine definit. A fost o revoluție în revoluție. A fost FPS cu scări și lifțuri, deci cu mișcare pe verticală, care folosea din plin placa de sunet, în fine, primul FPS care a reușit să impună atmosferă înainte de toate.

Lucrurile au mers însă mai departe. Cu mult mai departe și mai repede decât s-ar fi așteptat cineva. Prin '96, dacă nu mă înșel, Game Over, o revistă românească de jocuri, care a scris și ea istorie, organiza la București o întrunire în aula ASE. M-am așezat și eu timid într-unul din scaune și, pe când lumina dispărea, un mare ecran oferea din plin primele imagini din *QUAKE*, regele încoronat, însângerat, decapitat și reinviat al FPS-urilor. A fost o experiență traumatizantă. La nici doi ani de la *Doom*, iată că apărea primul FPS



complet 3D: monștri 3D, arme 3D, planuri înclinate, decoruri medievale și cam tot ce-i trebuie unui joc pentru a avea un succes zdruncinător. La vremea lui, *Quake* a fost jocul preferat al milioane de oameni (deși tot *Doom* a rămas cel mai instalat joc din istorie).

### ... spre adevăratul FPS?...

De acum înainte, curentul FPS a căpăt o nouă înfățișare. Între *Wolfenstein 3D* și *Quake*, deși sunt jocuri înrudite, există diferențe ca între *Dune II* și *Ground Control*. Cel mai important este că s-a renunțat la plauzibilitatea în favoarea horror-ului (încă din *Doom*). De acum asta va fi preferința producătorilor, pentru că a urmat, dacă nu mă înșală memoria, *Duke Nukem 3D* (al cărui nepot tot așteaptă să apară pe lume, dar sunt probleme la naștere, care se tot desfășoară de peste trei ani), un FPS ciudat, inovator, care a avut un succes surprinzător pentru un joc în care se împușcă porci (cred că tipele semigoale stau de fapt la baza succesului jocului).



Urmează o avalanșă de FPS-uri, pentru că producătorii și-au dat seama că genul prinde la public ca nici un altul: *Quake II*, *Sin*, *Unreal*, *Kingpin*. Toate bune și frumoase, dar problema consta în dispariția ideilor inovatoare. Ceea ce s-a schimbat în permanență a fost engine-ul grafic, care a suferit modificări dramatice. Gata cu sprite-urile, gata cu texturile pe 8 biți. Tot cam atunci a apărut și primul simptom a ceea ce se va numi în continuare „febra accelerării 3D”. Prima dată am fost martorul (tăcut de uimire) al accelerării grafice adevărate când am văzut *Unreal* pe un Voodoo 1. Bine zis *Unreal!* Nu îți venea să crezi până unde poate fi dus detaliul grafic și finețea mișcării. Se terminase cu „pătrățeala” și cu „colțurozitatea”. Chiar îmi ziceam că FPS-urile de peste doi-trei ani vor fi holospațiu în toată regula. Și iată că gândul asta se pune, înecut cu înecut, în aplicare. Recent am văzut un trailer pentru *3D Mark 2001* și m-am convins că, în curând, nu vom mai putea discerne între virtualitate și realitate.

La scurt timp după aceea, iată *Half-Life*-ul, adevăratul rege al FPS-urilor, care încă se bucură, la doi ani de la lansare, de un succes răsunător. Desigur, tot lui



nenea Romero și echipei de la **iD Software** trebuie să le mulțumim, pentru că **Valve** a preluat engine-ul de *Quake II* și l-a modificat de nu-l mai recunoaște nimeni.

Așadar, engine-ul grafic se modifică în permanență. Ce s-a întâmplat însă cu IDEEA, cu gameplay-ul? În primul rând, trebuie avut în vedere un lucru foarte important: FPS-urile presupun focalizarea pe propria persoană, deci sunt exclusiv egocentrice. De obicei, unui fan al FPS-urilor nu-i vor plăcea prea mult third-person-urile, pentru că nu va simți că se identifică cu personajul. Deci, fiind o experiență atât de personală, întregul corpal jocului, infrastructura, povestea, chiar decorurile trebuie în permanență gândite în așa fel încât să ofere o cât mai puternică senzație de „acolo”. De aceea, FPS-urile care nu reușesc să dea această senzație (pentru care, repet, nu este suficientă doar perspectiva la persoana 1) nu s-au impus și nici nu se vor impune vreodată.

Din acest punct de vedere, *Doom* a avut un succes atât de mare pentru că a reușit, zic eu, să ofere jucătorului senzații și percepții atât de puternice (un drog vizual) încât uita de sine și nu de puține ori se speria singur dacă făcea imprudența să joace *Doom* pe întuneric. La fel și *Quake*, care a impus o modă, un stil (cine a avut CD-ul original și a ascultat track-ul audio, producție **Nine Inch Nails**, în timp ce răstignește inamicii cu nail-gun-ului știe despre ce vorbesc). A impus o modă chiar mai mult decât *Quake II* (a cărui grafică și, de aici, feeling, a nemulțumit pe mulți, nu pentru că nu ar fi fost de calitate, dar nu reușea să emane acel ceva care a făcut din marile FPS-uri... mari FPS-uri). Apoi a venit *Unreal*... Multe ar fi de spus despre *Unreal*, dar nici aici de bine (sunt convins că îmi atrag critici, dar asta este, nu putem avea toți păreri identice). În primul rând, deși grafica era absolut

genială (oare cine n-a fost impresionat de cascada de la începutul nivelului doi, de claritatea apei, de pești, de alge, de efectele de lumină – motive pentru care engine-ul de *Unreal* este încă în vogă), nu a reușit să impună un trend serios genului, pentru că armele nu prea atractive și inamicii prea puțini (deși cu un AI genial) compuneau o experiență puțin cam fadă.

În același an apărea *Sin*. Engine de *Quake II*, poveste complicată, o tipă dotată-dotată (un alt clișeu supercomercial, despre care poate vom mai vorbi și altădată), posibilitatea schimbării perspectivei la third person și încă o căruță de atuuri. Nu a avut succes! Gamerii încă așteptau FPS-ul care să revoluționeze genul.



Între timp, revistele de jocuri începeau să agite populația cu știri și preview-uri ale unui joc făurit de o firmă nu atât de cunoscută, dar care a ajuns, se pare, să rivalizeze cu **iD**-ul în competiția pentru titlul de „Genius maximus in genus FPS”. Deși nu a produs, practic, decât *Half-Life* (originalul), **Valve** și-a scrijelit numele în granitul istoriei și nu cred că cineva să poată să-l mai șteargă. Era vremea când mă bucuram de serviciile limitate a 32 MB RAM cu un K6-2 și, deși am chinat jocul cam mult în chingile sistemului, am terminat *Half-Life* cu



sufletul la gură (așa cum fac acum cu *NOLF*, despre care voi vorbi mai încolo) și puțin dezamăgit de final, pe care mi-aș fi dorit să nu îl ating atât de repede. A fost primul FPS care a reușit prin grafică, prin pastilele muzicale oferite când și când, prin AI, prin grafică (am mai menționat-o o dată? Păi, tocmai...), prin designul nivelurilor, prin poveste (nu super-originală, dar satisfăcătoare), a reușit, așadar, să se impună ca Joc al Anului 1999 pentru numeroase reviste de specialitate. A fost produsul anului, acoperit de glorie, medalii și premii, totul pe merit.

Referitor la AI, simt că am datorită să depun un omagiu celor care au reușit să facă PC-ul să gândească într-un mod înfricoșător de real. Soldații inamici reacționează cvasiuman la stimulii și gloanțele pe care le emană jucătorul. În plus, îi caracterizează o agresivitate aproape animalică, dar bine structurată (un punct forte este folosirea grenadelor, de pildă). Am mai spus-o și o repet: cunosc persoane care au terminat *Half-Life* de zeci de ori (în parte pentru că le-a plăcut, în parte pentru că, sincer, nu prea aveau ce altceva să joace). Acesta este încă unul din punctele forte ale jocului: cerințele modice de sistem. Chiar în 640x480 jocul arată și se mișcă bine până și pe sisteme fără accelerare 3D (deși nu se compară cu ce știe să facă GeForce).

Nu pot să omit din categoria FPS-urilor istorice seria *Thief*, cu care – e drept – nu m-am delectat prea mult (și iarăși voi auzi critici...). Am auzit și am văzut în schimb multe în legătură cu FPS-ul de la *Looking Glass*. La vremea lui, a constiuit el însuși o revoluție, o deviere de la tendința comună. *Thief* nu este axat pe acțiune (așa cum tind să fie 90% din FPS-uri). Este jocul furișării, al umbrei, al liniștii, al pașilor în iarbă și pe covor, al nopții și al lunii, al apeii și aerului (sper

să fi menționat măcar o parte din ceea ce înseamnă *Thief*). Este un joc calitativ prin excelență (ca de altfel mai toate produsele *Looking Glass*). A fost jocul în care sunetul a excelat (full EAX support), deși nici grafica (engine *Quake* modificat) nu s-a lăsat mai prejos și a impresionat în stânga și în dreapta chiar persoane pe care le știu atente la detalii și extrem de pretențioase.

Așa se face că ceea ce voi spune acum este deja o evidență: toată lumea așteaptă *Thief III*, care se pare că va apărea și el, cât de curând, dar nu cu semnătura decedatei *Looking Glass*.

În fine, trebuie menționat (măcar) *Alien versus Predator*, care este în continuare unul din cele mai „de groază” FPS-uri din câte au apărut vreodată. Cu un engine grafic nu din cele mai strălucitoare, dar totuși performant, *AvP* este o experiență terifiantă, un joc care a conturat o nouă fațetă a genului FPS – horror.

## ... până la Omega ...

Epoca *Half-Life* continuă, dar genul FPS se dovedește a fi cameleonic, pentru că își schimbă înfățișarea și nuanțele. Cea mai evidentă schimbare a fost trecerea de la modul „singur cu PC-ul” la „aproape de prietenii, împotriva lor”. First Person Shooter nu înseamnă neapărat Single Person Shooter, ba dimpotrivă, ar putea însemna Multiplayer Only Shooter. Pot spune că știu ce înseamnă noua tendință pentru că m-am delectat la IFABO cu organizarea unui mini *Unreal Tournament*, la care au participat „doar” 30 de persoane, ocazie cu care am simțit pe propria piele (așa cum simt probabil toți administratorii de Cafe-uri) febra multiplayer-ului, îngrămădeala, coatele, nervii, disperarea, triumful, gloria și mai tot ce are legătură cu un multiplayer adevărat de... (completați după preferință). Este acesta momentul omega, finish-ul unei epoci? S-a terminat cu ideea de poveste într-un FPS? Ne întoarcem la *Doom* – primul multiplayer cu adevărat bine realizat?

Toate forumurile s-au carbonizat sub schimburi de replici aprinse între fanii *Quake III* și fanii *Unreal Tournament*. Care e mai cool? Care are armele mai sofisticate? Care are arhitectura nivelurilor mai evoluată? Care se mișcă cel mai bine pe diferite plăci grafice? Din câte se vede, nimic despre poveste, despre continuitate. Se pare că am fost martorii unei scindării. Pe de o parte există gamerii care vor acțiune nervoasă, adrenalină, sânge, lumini, culoare și sunet. De cealaltă parte (a baricadei, așa zice) stau jucătorii așa-zis „stilați”, „superiori” care așteaptă calitate înainte de toate, în toate: și grafică, și sunet, și multiplayer, dar și un singleplayer bine realizat (pentru că, oricum l-ai privi, gamerul va simți întot-





deamna, într-o mai mică sau mai mare măsură, nevoia intimității propriului PC). În această din urmă categorie se înscrie *No One Lives Forever*, produs de **Monolith**, distribuit de **Fox Interactive** și realizat cu engine **Lithtech**. Se prea poate ca gamerii (de sex masculin, încă într-o covârșitoare majoritate) să fie reticenți când sunt puși în fața perspectivei de a juca rolul unei agente, al unei femei, oricât de încântătoare i-ar fi corpul și vocea. Desigur, există Lara Croft, dar acolo era third-person, iar perspectiva permitea admirarea caracteristicilor fizice ale eroinei. În schimb, *NOLF* este FPS și am observat că pe tot parcursul jocului eroina apare în filmulețe între misiuni, în tot felul de costumații provocator-convingătoare (probabil pentru a... convinge gamerii că jocul merită să fie jucat). În rest însă, jocul demonstrează că Agent Cate Archer și Gordon Freeman văd lumea aproximativ la fel (cu mențiunea că frumoasa protagonistă din *NOLF* trebuie să-și aplece în permanență condiția feminină în fața unor bărbați cu minți înguste). Această perspectivă unisex din cele două jocuri (*NOLF*, *HL*) ar trebui să fie suficientă pentru îndepărtarea prejudecăților.

*No One Lives Forever* într-adevăr merită să fie jucat. Anul 2000 a oferit puține FPS-uri singleplayer, în timp ce multiplayer-ul a domnit asupra pieței, culminând cu lansarea oficială a *Counter-strike*-ului, care a produs o explozie de proporții (e foarte posibil ca Internet Cafe-urile să-și fi dublat cifra de afaceri de la lansarea CS-ului).

Așadar, în aceste condiții dure pentru experiența FPS singleplayer, *No One Lives Forever* este un joc așteptat de mulți pasionați ai genului „pur” de FPS. Puritatea genului este însă din nou contestabilă, pentru că, de fapt, aspectul single-player al FPS-urilor a ajuns să cuprindă două ramuri:

1. ramura pasionaților de FPS-uri în stilul *Half-Life*, *No One Lives Forever* și
2. ramura pasionaților de FPS-uri + RPG-uri (*System Shock 2*, *Deus Ex*).

Sunt *System Shock II* și *Deus Ex* FPS-uri? Sunt hibridi, mutații, combinații genetice reușite pentru unii, execrabile pentru alții.

Sunt oile Dolly ale industriei jocurilor, care le-a produs cu un anumit risc –

deloc neglijabil (mai ales că majoritatea combinațiilor de genuri încercate până acum au fost catalogate drept „fiasco” și aruncate într-un colț al istoriei divertismentului electronic).

## ...și chiar mai departe

Totuși, semne bune a avut anul trecut pentru noul hibrid, semne apărute încă din 1999, când s-au raportat persoane în stare de (System) șoc (2). Mai apoi, prin vara lui 2000, *Deus Ex* a fost consumat atât de mult, încât **Eidos** a ajuns la vânzări record într-un timp record. Toate turpurile au fost luate cu asalt de acest joc în care punctele de experiență se adaugă petelor de sânge inamic împrăștiate pe decapitata Statuie a Libertății, pentru a crea o experiență cu totul specială. Însă primul FPRPG evoluat din punct de vedere al graficii și gameplay-ului a fost *System Shock 2* (are cineva ceva de comentat?).

Povestea și atmosfera sunt considerate puncte forte ale RPG-urilor. Dacă o firmă reușește să aducă aceste două elemente primordiale ale succesului unui joc într-un FPS (care își aduce aportul în

Ar mai fi o categorie de FPS-uri, de simulare fidelă a realității (fără scut, fără energie), ca cele din seria *Delta Force* (de care încearcă, umil, să se apropie și *Project IGL*, dar fără multiplayer sunt slabe șanse). Aceste FPS-uri se înrudeau mai mult cu simulatoarele de zbor decât cu *Quake III Arena* sau *Unreal Tournament*.

Genul FPS nu se oprește în mutațiile sale doar la RPG. În *NOLF* avem și o porție bună de sport extrem sau de simulator moto (în măsura în care permite engine-ul). De fapt, FPS-ul se reduce, în ultimă instanță, la engine, dar nu e FPS dacă nu are elemente care să-i confere identitate.

De exemplu, nu contează că *Gunman Chronicles* este făcut cu engine-ul de *Half-Life*, pentru că îmbunătățirile grafice nu justifică un gameplay prost sau o poveste puerilă. La fel se întâmplă și în cazul continuărilor sau al add-on-urilor, care au rareori reușesc să își depășească părintele, după cum o demonstrează această frază repetată de mii de gameri cu diferite ocazii: X II a fost mai slab decât X! Mă duc că joc X (unde X=FPS de calitate).



materie de engine – vezi *Deus Ex*, produs cu engine de *Unreal*), atunci rețeta are toate șansele să reușească. RPG-urile sunt oricum experiențe extrem de personale, tocmai pentru că sunt personalizate (jucătorul are ocazia de a-și construi personajul(ele) după bunul său plac, ceea ce face ca întregul joc să devină mult mai antrenant, deși monotonia se instalează în cele din urmă).

Dacă se adaugă la acest fond puternic personalizat perspectiva persoanelor I, se obține cea mai profundă experiență intimă pe care o poate oferi PC-ul în acest moment (nu ar strica, pentru imersiunea totală, folosirea unui set VR).

Am trăit, așadar, experiența *Wolfenstein – Doom – Doom II – Quake – Quake II – Unreal – Sin – Half-Life – System Shock 2 – Quake III – Unreal Tournament – Deus Ex – No One Lives Forever* (amintind doar punctele-cheie ale evoluției genului). Am văzut engine-uri evoluând încet spre fotorealism (care e evident că va fi atins cât de curând). De fapt, aceasta este singura direcție previzibilă pe care o va urma jocul la persoana I. Până atunci, aveți din ce alege pentru a vă delecta, pentru că, oricât ați fi de selectivi în materie de genuri de jocuri, nu se poate să nu aveți un FPS preferat.

Mike



## Realitatea Timpului Strategic

**D**in nou în fața editorului de texte, cu o grămadă de poze din RTS-uri (din care trebuie alese cu mare grijă câteva) și cu fel și fel de jocuri care mi se perindă prin memorie fără restricții, mă regăsesc în fața cu unul din genurile față de care am simțit o atracție nu de puține ori fatală pentru timpul meu, care a fost înghițit în cantități industriale de-a lungul a nopți întregi în care *Dune II*, *Age of Empires* sau *Dark Reign II* și-au așezat pe monitorul meu, pline de mândrie, calitățile grafice. E drept, acest timp alocat RTS-urilor a scăzut în ultimii ani, pe de o parte pentru că mi-am dezvoltat un simț critic poate prea puternic pentru a-mi mai permite să am o bucurie genuină, copilărească, în fața unui joc în principiu bine realizat, pe de altă parte pentru că aceste jocuri „în principiu bine realizate” au apărut tot mai rar și, tehnic, au fost tot mai pretențioase. Așa se face că m-am trezit jucând *America: No peace beyond the line* cu un strop de plictiseală amestecat cu „sictir”. Am văzut prea multe

greșeli purile și prea multe exagerări pentru a mă mai lăsa ușor păcălit de o grafică minuțios realizată (cu toate că Zeul-Grafică încă ocupă un rol însemnat în micul meu Pantheon).

Să discutăm deci despre RTS-uri. First of all, vorba englezului, cum a apărut minunea asta pe fața monitorului? Se făcea că oamenii au visat dintotdeauna să fie mari conducători, șefi, lideri (asta fără să-și dea seama de obligațiile și responsabilitățile care revin unei asemenea clase „privilegiate”). Bine, bine, a zis Napoleon că fiecare soldat are în raniță bastonul de mareșal, dar nu toată lumea îl și găsește și, în plus, nu toată lumea este soldat. Totuși, a fi conducător militar a însemnat idealul tuturor celor care, între 4 și 87 de ani, s-au jucat măcar o dată pe covor cu soldați de plastic/plumb sau, mai primitiv, și-au făcut „cazemată” prin păduri. Este vremea „copilărească”, cea a vârstei de aur a omenirii, mai ales a acelorora dintre noi care, pe atunci, nu visam nici la HC, ce să mai zic de PC-uri.

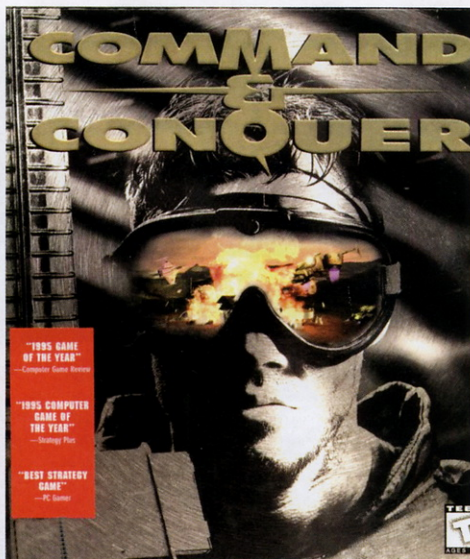


A survenit apoi momentul apariției jocurilor pe calculator. Evoluția lor rapidă a făcut ca jocurile „naturale” amintite mai sus să devină anacronice. Ce rost are să te mai joci afară, în frig și ploaie, sau chiar pe covor când, frumos colorat, te așteaptă un joc mult mai detaliat decât orice altă încercare „militară”? Așa a apărut *Dune II*. Desigur, jocul acesta înseamnă mult mai mult decât bătaie fără sens, cu băte și cazemate. Prima strategie în timp real, „bunicul” RTS-urilor, cum i se mai zice, a însemnat intrarea într-o nouă epocă. A fost primul joc cu adevărat genial al începutului erei divertismentului virtual. Cei care îl văd pe Frank Herbert sau trezii că **Westwood** le transformă universul preferat și face din el un mediu tocmai bun pentru lupte pentru dominație, pentru spice - melange. Au apărut primele tancrii, turele, uzinele energetice care erau Wind Trap-urile, colectoarele de mirodenie, mentatul și așa mai departe. Acestea sunt concepte care, în mare, au rămas NESCHIMBATE de-a lungul secolelor cibernetice trecute de atunci. În *Earth 2150* se întâmplă, la nivel bazal, același lucru care se întâmplă și în *Dune II*. Diferența: grafică, sunetul, folosirea extensivă a mouse-ului. În rest, aceeași poveste: resurse, bazele proprii și cele inamice, construirea clădirilor, apărarea dinamică și cea statică. Totuși, graba strică, așa că nu mă avânt și mă întorc „ab origine”.

## O comandă, o cucerire

**Westwood** nu a reușit să-și țină mâinile în buzunar și ideile în cap și a inițiat o nouă serie, cu care a nenorocit competiția și s-a impus pe





piată, la un moment dat, ca cel mai important producător/distribuitor de jocuri. În anii 1995-1996 apărea seria *Command & Conquer*, care a împins genul RTS unde nu a ajuns nici un alt gen atât de repede. Prima dată am văzut imagini din C&C la televizor, la o emisiune „de profil” a Radio Televiziunii Transilvania. (una din primele emisiuni de jocuri din România). Timp de douăzeci de minute am văzut cum se rezolvă prima misiune, cum se construiește o bază, modul în care se grupează soldații. Eu și cu încă cine știu câte alți pasionați de jocuri am salvat în seara aceea ca după cea mai gustoasă prăjitură coaptă vreodată. *Command & Conquer* este RTS-ul care stă, alături de *Dune II*, la baza a tot ceea ce jucăm azi în materie de RTS.

Pe de altă parte, o altă firmă își făcea apariția tot la jumătatea ultimului deceniu al secolului trecut. **Blizzard** îi spune și a produs poate cele mai de succes RTS-uri văzute vreodată. Totul a început când orcii și oamenii pur și simplu nu au mai putut să lase la o parte divergențele și au pornit la război. Dat fiind faptul că gomerul este ahtiat după arme strălucitoare, povești cu zâne, monștri și, cel mai important, lupte sângeroase, acest gen de intrigă a prins foarte bine la public. Așa se face că *Warcraft* a fost un succes extrem și e foarte greu de spus cine a influențat cel mai mult genul RTS: seria *Command & Conquer* sau seria *Warcraft*. Ambele sunt extrem de longevive și importanța lor poate fi ușor demonstrată, în primul rând prin sutele de fan-cluburi înființate pe parcursul timpului și în al doilea rând prin apariția (sau măcar ten-

tativele) unor jocuri aparținând altor genuri, dar inspirate de RTS-urile celor două serii (vezi *Warcraft Adventures* sau *Command & Conquer Renegade*).

Au urmat, desigur, „doiriile” și, mai nou, „treiurile”. *Warcraft II* încă se mai joacă, pentru că reușește să ofere în rețea ceea ce alte jocuri, supermoderne, nu prea sunt în stare.

Două cuvinte și despre *Command & Conquer: Red Alert*: multă lume l-a criticat, în timp ce alții au afirmat că este mult mai bun decât predecesorul său.

Ce-i drept, parcă, parcă sună mai bine ideea luptei dintre ruși și aliați decât a celei

dintre GDI și NOD (asta e valabil doar pentru pasionații de mari „adevăruri” istorice). Desigur, de gustibus...

Cât despre *Red Alert*, dacă îți este permisă inserarea părerii personale, a fost un joc destul de bine realizat, în măsura în care te poți obișnui cu ideea că smaraldele și alte nestemate pot crește ca buruiana, pe cloacuri.

## Resursele Trebuie Strânse

Lată-ne ajunși la spinoasa problemă a resurselor. Spuneam că nu prea mă bucură ideea pietrelor prețioase crescând alandala și





abia așteptând să fie recolate. Pe de altă parte, oare e mai plauzibilă ideea că există copaci care scuișc tiberium sau că nu știi ce plat formă spațială e plină de minerale și de zăcămintele de vespene gas? Aici survine scindarea între distracție și realitate: RTS-urile nu au reușit să fie niciodată prea apropiate de realitate și tocmai asta le-a dat farmec. Astfel, dacă în *Warcraft* adunai lemn și aur (+petrol în *Warcraft III*), adică resurse veridice, asta nu a făcut ca *Red Alert* sau *Starcraft* să fie mai puțin bine realizate. Mulți optează pentru fantezie pentru că asta caută în jocuri.

Multe ar mai fi de spus, dar spațiul presează și mă văd obligat să pomenesc, tot pe scurt, o altă serie, și ea cu pretenții de piatră de hotar, punct de cotitură și etalon pentru genul RTS: seria, mică și moale (după vorba lui Kshu cu ferestrele mici și moi), *Age of Empires*. Nu cred că pot pretinde că voi cuprinde în paginile acestea căruțele de review-uri care au fost scrise în legătură cu *AoE* și cu demnul, dar nu foarte dotatul său urmaș, *AoEII: Age of Kings*. Ambele jocuri intră în sfera RTS-urilor cu iz is-

torico-real, ceea ce a făcut ca cele două titluri de la **Microsoft** să aibă un succes deloc neglijabil. E o chestie să conduci egipteni, greci sau huni în luptă, în cuceriri epice! Nu e puțin lucru să faci pe Alexandru cel Mare și să ajungi din Macedonia în Egipt și India sau să îți dai aere de loana D'Arc și să scapi cu dibăcie Franța de englezi și propriul trup de palafo-cului! Aici stă succesul seriei. **Microsoft** a speculat foarte bine cerințele pieței și i-a oferit exact ceea ce-și dorea, într-o epocă, continuată până azi, în care majoritatea jocurilor apărute sunt cel puțin (științifico-) fantastice.

Între timp, au apărut și alte producții ale genului, dar nu prea au reușit să se impună: *Dark Reign*, de pildă, care a oferit la vremea lui o grămadă de concepte originale (printre care setarea comportamentului unităților și folosirea punctelor de control pe traseul unei unități). Nici *Total Annihilation* nu a fost prea rău, ba chiar a reușit să aducă primele elemente 3D într-un gen eminent 2D. *TA* a fost primul joc în care unitățile poziționate pe înălțimi erau clar avantajate față de cele care se târau în vale. La câțiva ani

după aceea apărea *Total Annihilation: Kingdoms*, care a fost un fiasco. Păcat de potențialul risipit.

## Jocuri cu meșteșug

Iată, deci, că lucrurile au mers mai departe și ne-am trezit, într-o bună zi a anului 1998, cu *Starcraft*. **Blizzard** pare că a făcut pasiune pentru meșteșuguri, mai întâi cel al războiului, mai apoi cel al stelelor. Pot spune fără teama de a mă înșela că epica bătaie dintre rasele Human, Zerg și Protoss este cea mai faimoasă din toate câte s-au dat vreodată pe PC. Ca de obicei, *AI*-ul din *Starcraft* nu a fost o capodoperă și succesul jocului are și nu are prea mare legătură cu latura de singleplayer. Unii (printre care și eu) au fost fascinați de povești și de filme (în stil **Blizzard**, ceea ce spune foarte multe în ceea ce privește calitatea). Alții, în schimb, au trimis legiuni întregi, milioane de marines, hydras și zealots la moarte, pentru victoria în LAN-ul cu minereuri și pungi de vespene. De fapt, *Starcraft* a fost o revoluție totală, cu excepția graficii, care s-a păstrat 2D, dar ex-



trem de funcțională și chiar atractivă. Prin *Starcraft*, jocul în rețea a căpătat nuanțe până atunci necunoscute. Cred că a fost primul RTS după *Warcraft II* la care oamenii s-au înghesuit și în LAN party-uri de 8. Chiar în momentul scrierii articolului de față redacția este umplută de strigăte protoss-războinice de genul „Dau o Cola!” și de ploscăituri provocate ba de ieșirea unei drone din larvă, ba de irigarea solului cu sânge proaspăt de firebat. Asta după ce săpătămâna trecută, în aceeași reacție, răsunau acordurile războinice din ambele AoE-uri. E clar că toate aceste jocuri au ocl ceva - „meș-teșugul” de a atrage publicul, de a duce jocul în rețea pe alte culmi, mai înalte și mai luminoase, pentru un viitor...

Dacă tot veni vorba de rețea, uite că producătorii au început să mizeze exclusiv pe latura aceasta (tot astfel cum producătorii de FPS-uri par să uite tot mai des să facă jocuri singleplayer). Așa se întâmplă și cu genul RTS. Primul simptom evident a fost *Dark Reign 2*, care nu merge DECÂT cu Winsock 2 instalat (de altfel, și *Dark Reign* avea cerințe de genul acesta). Winsock 2 se activează doar când e instalat softul de rețea sub Windows. Altfel spus, e preferabil să ai calculatorul legat la o rețea, ca să poți juca *Dark Reign 2* în multiplayer.

În aceeași linie se înscrie și *Strifeshadow*, RTS-ul prezentat într-un preview luna trecută. Mai mult, *Strifeshadow* va fi un joc conceput EXCLUSIV pentru multiplayer (un *Unreal Tournament* al genului RTS?). Într-un fel, promotorii unei asemenea strategii au dreptate. Ce rost are să te confrunți cu un AI care, eventual, nu știe decât să te copleșească, un AI care de multe ori face aceeași greșeală în mod repetat (cum ar fi trimiterea din nou și din nou a câte două, cel mult trei unități slabe într-o zonă puternic apărată). Alta: mai deunăzi eram martorul unei lupte Kshu - computer în *Starcraft* și am observat un lucru evident în mai toate RTS-urile apărute până acum: calculatorul își trimite trupe la atac și pare să uite să le mai supravegheze, așa că nu de puține ori trupele trimise de Kshu să atace baza calculatorului își dădeau binețe cu trupele trimise de calculator să atace baza lui Kshu, după care treceau liniștite una pe lângă cealaltă). Parcă e mai bine să te limitezi la lupte cu prietenii, care știu să facă și altceva în afară de construit rapid de baze și control simultan al tuturor unităților.

## „Bucurii” grafice

Este evident că orice gen de jocuri lunde, mai mult sau mai puțin, către tridimensionalitate și, cum RTS este un gen și încă unul puternic, de ce s-ar lăsa mai prejos și nu și-ar schimba și el hainele. *Warzone 2100* a fost printre primele, dacă nu chiar primul RTS 3D. Ce mai valurii și furo(u)ri s-au stărnit! Bucurie mare în toată lu-



meal Gamerii sărbătoreau, dopurile de șampanie păcăneau lângă monitoare pe care *Warzone 2100* anunța nașterea... Aici optimismul dă de fundătură și ar putea foarte bine să lase loc pesimismului: *Warzone 2100* -inceputul unei ere negre, în care aspectul ia locul jocului, în care controlul defectuos al perspectivei asupra câmpului de „bataie” (vorba lui Mitza) strică farmecul pe care îl dă grafica bine realizată. *Warzone 2100* anunța moartea... Nici tonalitatea aceasta nu e potrivită. Adevărul este undeva la mijloc: DA! Grafica 3D arată bine de tot (și cere bine de tot resurse) și, vizual, face jocul mai atractiv. NUI E rău că jucătorul trebuie să se concentreze atât de mult asupra camerei prin care privește acțiunea, pentru că se trezește că nu mai stăpânește perfect jocul. Un RTS 3D are nevoie în primul rând de o interfață foarte bine pusă la

jocului), *Earth 2150*, a cărui temă îmi aduce aminte de frumoasele vremuri când citeam povești despre apocalipse și colonizări în *Outpost 2*, a fost un succes aproape total (cota, în medie, la 85% de mai toate revistele de profil). De ce doar 85%? Acesta este rezultatul întâlnirii genului RTS cu grafica 3D: formă vizuală bună, gameplay acceptabil, dar defectuos.

Se poate spune că, sub unele aspecte, ge-



punct, asta pentru a nu se transforma într-un coșmar. În plus, nu este suficient ca un RTS 3D să aibă grafică 3D, ea trebuie să fie și foarte bine realizată, altfel arată mai rău decât un 2D ca lumea.

*Earth 2150* este ultima culme a genului RTS 3D care a mai putut fi cucerită în mileniul trecut. După *Earth 2140* (un RTS departe de a fi excelent, dar cu o linie melodică excelentă, deși nu prea avea legătură cu acțiunea

nu inițiat de *Dune II* se află încă la nivel primar, poate pentru că oamenilor le plac tocmai aceste elemente care tind să devină perene și pe care este posibil să le întâlnim și peste câțiva ani: colectarea resurselor, construirea bazelor, upgrade-urile. Fie că este vorba de istoria omeniei, de un viitor apocaliptic sau de rase create de imaginația producătorilor, genul RTS nu va avea niciodată probleme în a se integra, așa cum nu a avut niciodată asemenea semne de întrebare. Poate acesta este motivul pentru care RTS este jocul cel mai abundent în specii. Asta, desigur, pe lângă faptul că un RTS este întotdeauna un joc relativ ușor de înțeles și de jucat, care nu-ți dă(dea) amestelie pe care le dă un First Person Shooter. Aici stă succesul acestui gen care a ajuns să fie considerat de mulți drept „cea mai „fumată” categorie de jocuri”. Oare?

Mike





# Tratat de Istoria RPG-urilor

## Un aspect care nu trebuie tratat cu ușurință!

Întă că mi-a venit și mie rândul să-mi dau o părere despre un anumit gen, și ce putea oare să-mi pice, dacă nu RPG-urile, dragostea mea de-o viață! Vom ajunge încet-încet (cred) și la contemporanii noștri, dar să o luăm încet-încet pe începutul. În primul rând, ce este un RPG? RPG-ul este un mod de viață pentru unii, un joc cel ajutat pe gamer să fie așa cum și-a dorit în cele mai frumoase vise ale sale: frumos, deștept și cu bani. Și totuși, unde începe totul, unde putem trage o linie între RPG-urile Board Game și cele pe PC? Ei bine, nu putem trage o linie decât imaginară, deoarece primul gen exercită influențe puternice asupra celui din urmă și viceversa.

## Un pic din începuturi

Ceea ce este interesant este faptul că avem parte de nume mari care se leagă de această mică lume pe care RPG-urile o alcătuiesc, printre care aș putea aminti de un H. G. Wells, care în 1915 (da, nu este o greșeală de tipar) publica o carte numită *Little Wars* care conținea un set de reguli „wargame”. Tot Wells a fost acela care a sugerat colecționarea unor figurine care să fie reprezentarea anumitor forțe, asta pentru a adăuga savoare și senzația de apartenență la un astfel de joc de război. Așa că vedeți că rădăcinile sunt destul de adânci în straturile istoriei și, dacă am dori

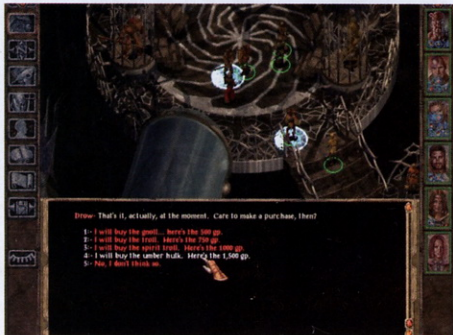
să facem o paralelă, atunci chiar și jocurile strategice ca șahul sau go pot fi definite tot ca niște wargames (chiar și Napoleon avea cel mai mare wargame din Europa la acea vreme în care el își desfășura forțele pentru o mai bună viziune asupra câmpului de luptă și a calcula niște eventuale rezultate cu mult înainte de lupta propriu-zisă). Dar să nu intrăm prea adânc în acest aspect, pentru că sunt convins că nume de genul *Fallout*, *Diablo*, *System Shock* sau *Baldur's Gate* vor fi cele care vă vor trezi cu adevărat interesul!

## pe/prin/sub PC

Noaptea se făceau zile, zilele deveneau nopți, concursuri ad-hoc cu prietenul meu Light-Bringer, care și cum și în cât timp terminăm *Eye of the Beholder*, discuții de ore întregi despre questurile din *Ultima Underworld*, luni întregi petrecute cu un party de 4 personaje pentru a salva lumea în *Might&Magic*, ecran ce scroll-ează un RPG de gen <rogue> numit Ragnarok, toate acestea reprezintă frânturi din viața mea de gamer, iarăși, la sfârșit asta este tot ceea ce mai contează: un joc de care-ți aduci aminte cu plăcere, pe care l-ai jucat de n-ai mai știut pe ce lume te afli, ei bine, acesta este un joc care-și merită pe deplin locul în această istorie a RPG-urilor. Dar să nu uităm, totuși, de un *System Shock* (oohh DA!) să nu uităm, oare cum am putea!), *Return to Kronor*, un *Battletech*, seria *Final Fantasy*, seria *Ultima* (care a produs și cel de-al IX-lea copil), *Lands of Lore* care și ele își au locul tot în acest „hall of fame”, titluri produse de firme ca **Origin Systems**, **SSI**.

## acum, aici – în prezent

*System Shock 2* (o urmare mult prea așteptată apărută la ani de zile), *Diablo* (în care regăsim idei din bătrânul *Gauntlet*) și *Diablo 2*, *Fallout* (primul și unicul) și *Fallout 2* (pe care le-am terminat de cel puțin cinci ori),



*Baldur's Gate* (cu ale lui infernale șapte CD-uri), *Baldur's Gate: Tales of The Sword Coast*, *Baldur's Gate 2* (o capodoperă a genului), și se pare că va vedea cât de curând lumina monitorului și *Baldur's Gate: Throne of Bhaal*, și „dejo-prea-muli-așteptatul” *Neverwinter Nights*, *Vampire: The Masquerade* (cum e să vezi lumea cu ochi de vampir), *Septerra Core* (nu se putea să-l uit!), *Planescape: Torment* (sau cum este să fii zeu dar să nu știi). Iarăși o însurire de titluri care au rămas în istorie și în sufletul gamerilor din toată lumea. Oare ce au ele în comun și ce le dă acest „game-appeal” care-l face pe jucător să revină asupra unui titlu și să-l mai joace încă o dată? Răspunsul, explicația sau ceea ce se vrea o explicație gesticivă și științifică se află în rândurile ce vor urma (sper eu din tot sufletul că altfel n-am făcut nici o brânză, darămite un cașcaval) ☺

## Analiza – scurtă și la obiect

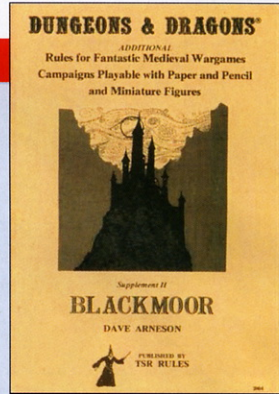
RPG-ul este „un joc de roluri” în care jucătorul ia „frăiele” unui personaj (sau ale unui party = grup de personaje – de exemplu *M&M V*) și pornește cu ajutorul lui, în acea lume virtuală la eradicarea răului care se pare că a pus stăpânire pe lume. N-o să insist asupra scenariilor, care în unele RPG-uri sunt de-a dreptul fabuloase (*Fallout*) introducând o nouă dimensiune în universul jocurilor pe calculator. Aceste (e) personaj(e) poate fi un luptător care ascultă numai de calea sabiei, un paladin cu puteri magice de vindecare și de protecție împotriva răului, un vrăjitor sau amazoană (D2, D3 și alte indicații topografice), un supraviețuitor al unui holocaust atomic (oooh NU, iarăși *Fallout*), care încet, încet avansează spre sfârșitul jocului (pentru că există un sfârșit). Aici se află secretul din spatele acestui gen: nu-ți ajunge că l-ai învins pe *Diablo* cu amazoana, căci vrei să-l iei de la început și să-l omori pe același demon și cu ș'erkerul. Nu spune nimeni că acțiunea nu este liniară și că nu vei avea parte de aceiași monștri/niveluri/questuri etc., unele titluri se

## Paper RPG

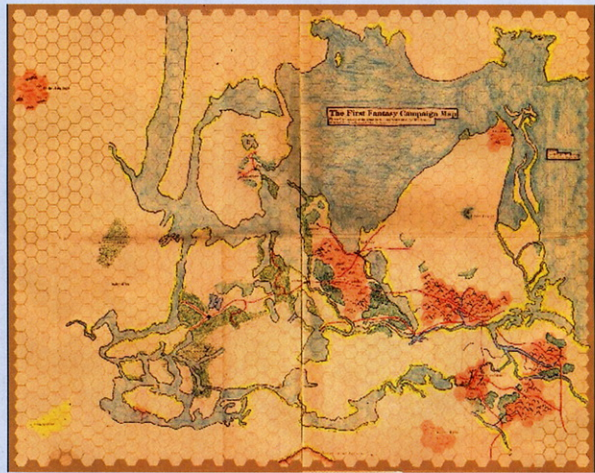
Paper RPG-ul îți dă o senzație cu totul aparte, diferită de cea pe care o oferă un RPG pe computer. N-o să insist prea mult asupra genului „de hârtie”, dar această mică oglindă îți are locul ei aici pentru că trebuie ca acest gen să-și găsească și el locșorul lui în acest articol.

Dave Arneson este prea des uitat în analele istoriei role-playing, în ciuda rolului crucial pe care l-a avut în crearea primului joc role-playing: *Dungeons & Dragons*. E. Gary Gygax este cel care a scris și definit actualele reguli AD&D, dar mare parte din materialul folosit vine direct de la D. Arneson, de la „dungeon crawler”-ul său, a cărui acțiune se desfășoară în regatul fantastic al Blackmoor-ului.

Întrebat ce părere are despre RPG-urile pe computer, Dave Arneson a replicat: „



RPG-urile de la începuturi nu erau prea mult despre role-playing. Doar luptă cu personaje diferite, mânuind diverse arme. Astăzi găsesc tot mai mult <on-line play>. Și totuși... câte MUD-uri credeți că există la ora actuală?”





măndresc cu acest lucru (niveluri diferite pentru fiecare tip de personaj ales - vezi *Diablo 2*), iar altora nici că le pasă de acest lucru, dovadă că știu ce potențial au.

Lăsându-te ca să-ți dezvolți eroul așa cum vrei tu, faptul că jocul face tot posibilul să se adapteze alegerilor tale (mai ales în titlurile apărute sub logo-ul *Black Isle*) și faptul că în unele jocuri ajungi ca tu să modifice povestea în funcție de acțiunile tale, toate acestea deschid

noi puncte de vedere asupra unui RPG și le face ca să le crească imens cota de rejucabilitate. Și de fapt aici se află secretul: fâ! pe gamer să mai joace încă cel puțin o dată produsul tău și ai câștigat în cursa pentru supraviețuire! Pentru că el va rejuca nu o dată, ci de trei sau patru ori după care va începe să se intereseze dacă nu apare titlul cu numărul 2 lăsfându-se în coadă. Închei această disertație cu o întrebare: Mi se pare mie sau RPG-urile au



parte de mult mai multe urmări decât alte titluri care se încadrează în alte categorii? Și mă întreb aceasta, pentru că am auzit de un *Ultima IX*, *Might and Magic VIII*, *Fallout 3* și *System Shock 3* (??? - doar zvonuri dar vă țin eu la curent), *Final Fantasy IX*, dar nu cred că am auzit de un *Dune 7*, *Warcraft II*, *Starcraft VI*

## „To online or not to online? That, is the question!”

Nu vă mai înnebunesc și eu în acest articol cu jocurile online, mai ales că aveți parte de ele la rubrica preview prin amabilitatea lui Claude care în fiecare lună ne delectează cu lumi virtuale care mai de care mai stranii, fantastice sau SF. Doar atât! RPG-urile online se pare că sunt următorul pas pe care lumea jocurilor este mai mult sau mai puțin pregătită să-l facă. Ați putea privi RPG-urile online ca pe copilul minune (wiz-kid) care peste un timp, dacă nu se va lavi la cap (și va rămâne tâmp), va ajunge să „concerteze” în fiecare casă în care există un PC și o conexiune Internet (hmm... stabilă!).

*Ultima Online*, *Everquest*, *Asheron's Call* și viitoarele *Anarchy Online*, *Dark Ages of Camelot* sunt titluri (sau vor fi) care fac, vor face diferența și poate peste ani într-o altă istorie a RPG-urilor acestea vor fi la capitalul „oldies”. Sau NU?

## e-Pilog.com

O mulțime de RPG-uri au ieșit de pe bancurile de producție în anul 2000 și multe altele sunt pe cale de apariție. Eu unul sunt mulțumit cu această stare de fapt. Acest gen a avut parte de vremuri grele acum câțiva ani și sunt sigur că vor mai exista și alte perioade de austeritate. Așa că fanii genului ar fi bine să se bucure de ce au, atâta timp cât au. Pentru că jocuri ca *Wizardry*, *Ultima IV* sau *Might and Magic* sunt un fel de pietre de încercare, iar influența lor va dăinui

K'shu





## Incursiune în lumea mirifică a fotbalului

La ora actuală fotbalul este fără drept de apel cel mai popular sport internațional, acaparând inimile și sufletele a milioane de oameni din peste 200 de țări indiferent de naționalitate, sex, origini, religii, culori și alte aspecte... Nici nu este de mirare de vreme ce fotbalul este unul dintre cele mai vechi sporturi practicate în lume. Vechii greci aveau un fel de fotbal, destul de asemănător cu cel modern și care se numea *harpaston*, în timp ce la romani același sport purta numele de *harpastum*. Fotbalul s-a perpetuat de-a lungul timpului, ajungând în perioada medievală unul dintre cele mai populare activități în Italia, aproape toată lumea juca atunci *calcio*, nume sub care este cunoscut și astăzi campionatul italian de fotbal. Europa nu a fost singura zonă a planetei care a căzut pradă virusului numit fotbal. Papașii din Polinezia obișnuiau să joace o variantă de fotbal cu o minge confecționată din fibre de bambus, în timp ce înuții alergau după o minge de piele umplută cu apă.

Cu toate acestea, sistemul de joc și regulile fotbalului modern își au rădăcinile în Anglia, unde acest sport a început să câștige adepti încă din secolul al XII-lea. De-a lungul timpului,

popularitatea acestui sport a crescut atât de mult încât unii monarhi, precum Edward al III-lea sau Henry IV-lea, s-au văzut nevoiți să-l interzică pentru a proteja un alt sport considerat la acea vreme mult mai nobil, tirul cu arcul. Aceste edicte interdictive nu au reușit însă să elimine fotbalul astfel încât la începutul secolului al XIX-lea mai multe versiuni de fotbal (în care jucătorii aveau voie doar să lovească mingea nu să o și țină în mână) se practica în universitățile britanice



Actua Soccer, unul din pionierii 3D.

(Eton, Harrow, Rugby etc.). Un moment de cotitură în istoria fotbalului a avut loc în 1823 când un tânăr student de la Rugby a sfidat regulile luând mingea în mână și alergând cu ea până în poarta adversă. Din acel moment fotbalul s-a dezvoltat în două direcții, unele școli rămânând fidele vechiului stil, în timp ce altele au adoptat versiunea mai nouă impusă de Universitatea din Rugby. În 1863 mai multe cluburi ce practica vechiul sistem de fotbal s-au întrunit la Londra și au pus bazele Football Association, adoptând în același timp un set de reguli general valabile pentru fotbal. În 1871 cluburile ce practica stilul de la Rugby s-au adunat și ele pentru a forma Rugby Football Union. Din acest moment,

fenomenul fotbalului a luat o amploare inimaginabilă în ambele direcții (fotbal sau soccer și rugby).

## Fotbal virtual

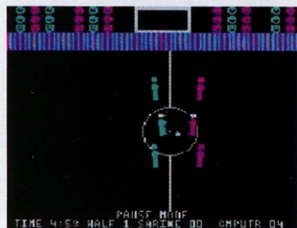
Fotbalul așa cum este cunoscut peste tot în lume, mai puțin în Statele Unite unde poartă numele de soccer, se bucură de cel mai mare număr de fani pe întreg mapamondul. Fotbalul a cucerit atât de mulți adepți poate și pentru că este una dintre puținele discipline sportive în care talentul individual, munca de echipă și spectacolul fac, așa cum spune românul, casă bună. Bucurându-se de atâtă popularitate, nu este de mirare că, de-a lungul timpului, fotbalul a fost surprins și pe monitoarele computerelor. Jocurile de fotbal realizate pentru computere s-au dezvoltat și ele în două direcții distincte. Una ar fi cea a jocurilor arcade, iar cea de-a doua a simuloarelor manageriale. Jocurile arcade exploatează plăcerea omului de fi pe gazon, în mijlocul acțiunii, bucurându-se de grafica superbă, animațiile realiste și un control perfect al jucătorului. În schimb, managerurile de fotbal îndreaptă atenția către aspectele colaterale ale jocului de fotbal propriu-zis, de la achiziționarea jucătorilor, antrenarea lor până la stabilirea tacticilor de joc și chiar mai multe. Acest tip de joc a început să se impună din ce în ce mai mult sub numele de SMG (Soccer Management Games), de felii dintr-o farfurie mai înțofăiți ai fotbalului. Pentru a vă face o idee, seria FIFA de la EA Sports este cel mai bun exemplu de arcade, în timp ce *Championship Manager* al britanicilor de la Sports Interactive este un exemplu grător de SMG.

## Începuturi timpurii

Primele contacte cu fotbalul virtual ale subsemnatului s-au petrecut destul de timpuriu, încă de pe vremea când Spectrumurile erau în mare vogă, când un deținător de HC sau CIP era un om bazat. În acele vremuri companii ale căror nume acum nu mai spun nimic se întreceau voinicește în realizarea unor simulatoare de fotbal cât mai apreciate. Elite Systems, Mastertronic, Zeppelin Games, Krisalis Interactive



Striker 95 a avut o șansă, dar a ratat-o.



5A side, un bunic cu barba sură.

sunt doar câteva exemple din acea perioadă. Cel mai vechi joc de fotbal, de care îmi pot eu aduce aminte a fost realizat în 1984 de către **Mastertronic** și purta numele de *SA Side*. Cred că și voi vi-l mai amintiți, era acel joculeț simpatic în care două echipe formate din câte cinci jucători bidimensionali și cam pătrățoși alergau după mingea. A urmat o perioadă în care casele cu jocuri erau pline de astfel de simulatoare, Gary Lineker, Butraguen, Peter Schmeichel, aproape orice jucător de marcă din acea perioadă întipărinde și numele pe o astfel de realizare virtuală. Apariția calculatoarelor Commodore (mai ales branșa Amiga) a deschis noi orizonturi de culoare și posibilități jocurilor de fotbal și implicat producătorilor. O întregă avalanșă de simulatoare fotbalistice au apărut pe piață cele mai remarcate dintre acestea rămânând *Italy 90* și *Kick Off* (produs de **Anco Software**, companie ce avea să influențeze destul de mult dezvoltarea ulterioară a fotbalului computericesc).

După o scurtă pauză, parcă o respirație lăsat publicului, a urmat o perioadă de 3 ani în care practic s-a decis viitorul simulatoarelor de fotbal. Începând din 1994 și până în 1996 s-a dus o luptă acerbă pentru acapararea acestui segment de piață. Au fost anii în care firme precum **Anco Software**, **Empire Interactive**, **Sensible Software**, **Krisalis Software** au dat tot ce au avut mai bun. Tot în această perioadă s-au afirmat două companii care în final își vor disputa supremația: **Actua Sports** și **EA Sports**.

În 1995, **EA Sports** lansează *FIFA 95*, primul joc, cu adevărat reușit al acestui studio propriu **Electronic Arts**. Deși arcade pur sânge, jocul a reușit să atragă prin spectaculozitatea și viteza cu care se desfășura, dar și datorită numărului mare de echipe (de club sau naționale) oferite. Diferențele dintre echipe și jucători erau de-a dreptul hilare câteodată, China fiind una dintre echipele care primea gol de dincolo de jumătatea terenului cu regularitate, în timp ce jucătorii brazilieni, de exemplu, defilau parcă în



Natural sau virtual Hagi tot „rege” rămâne.



Kick Off 3 pentru cei ce nu își amintesc.



Sensible World of Soccer.

pas de samba. Oferind un control deplin asupra jucătorilor și ușor de deprins *FIFA 95* s-a arătat a fi unul dintre cei mai serioși candidați pentru titlul de piatră de temelie a unui gen, de altfel el reușind în acel an să detroneze supremația deținută până în acel moment de jocurile produse de **Sensible Software**.

În același an 1995 a apărut pe piață *Actua Soccer* produs de **Actua Sports** și distribuit de **Gremlin**, două firme ce aveau să-și închidă

porțile câțiva ani mai târziu. Chiar dacă la nivel de gameplay nu reușea să se ridice la nivelul unor jocuri precum *FIFA 95* sau *Sensible World of Soccer* cu care se afla în competiție directă, *Actua Soccer* merită totuși menționat. Motivul? A fost primul joc ce a introdus mediul 3D în această zonă de jocuri și a fost tot primul joc ce oferea posibilitatea de a juca 4 utilizatori în același timp. Din nefericire pentru acest joc, un control foarte greoi, uneori și din cauza un-



FIFA 99 surclasează chiar și pe nepotul său, FIFA 2001.





Geniul lui Pele mai așteaptă încă o simulare adecvată.



Fotbal ca la Gates acasă.

ghiriilor neadecvate în care se situa camera l-au șters de pe lista preferințelor unui număr însemnat de jucători de fotbal. Specialiștii vremii l-au considerat un joc-pionier, situat cu mult înaintea simulatoarelor 2D cu care se confruntau în acea vreme. Dar... acest lucru nu a fost suficient.

Ceea ce a urmat a fost parcă un film de groază. Rând pe rând companiile ce produceau simulatoare de fotbal fie au dispărut de pe piață fie au

fost obligate să-și schimbe domeniul. Începând cu 1997, numai două companii au mai contat practic: **Actua Sports** și **EA Sports**.

Învățându-și lecția cu sărguinciozitatea, **EA Sports** a adoptat mediul 3D foarte rapid, **FIFA 97** bucurându-se deja de toate beneficiile noii tehnologii și păstrând în același timp simplitatea, ergonomia și plăcerea

de a juca, cu care își câștigase publicul. Acest lucru a fost fatal pentru **Actua Sports** care nu a reușit, din păcate, să țină pasul cu mult mai bogata și experimentata concurență de peste ocean. Din acest motiv seria **Actua Soccer** s-a încheiat în 1997 cu jocul numărul 3. A fost momentul de glorie al **EA Sports** care a pus atunci mâna pe sceptrul de suveran al jocurilor de fotbal (și sportive în general) nemeicadându-l până în ziua de azi. Întreaga pleiadă de jocuri ce au urmat, toate aparținând seriei **FIFA (FIFA 98, Road to the World Cup)** au urcat standardele din ce în ce mai sus în intenția de a descuraja orice tentativă de competiție. Apogeul a fost atins în toamna lui 1998 odată cu apariția **FIFA 99** care chiar și acum după aproape 3 ani, este considerat de departe cel mai bun

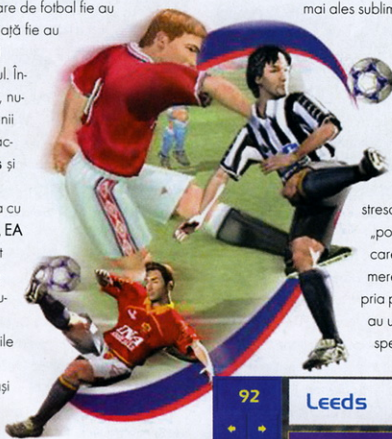
simulator de fotbal realizat vreodată. Engine 3D, comentariu realizat de doi comentatori renumiți, licențele echipelor și ale jucătorilor au constituit tot atâtea motive de apreciere a jocului. Nimic însă nu a reușit să echivaleze sistemul de control asupra jucătorilor care, deși folosea un număr destul de mare de taste și combinații, era extrem de ușor de reținut, user-friendly și mai ales sublim. Aproape că îți

lăsa o libertate deplină de decizii și acțiuni asupra jucătorului. Din păcate, nu a fost lipsit de bug-uri, dintre care cel mai stresant a fost cel al „portarului stupid”, care-și respingea mereu mingea în propria poartă. Jocurile ce au urmat s-au axat în special asupra

îmbunătățirii detaliilor grafice și ambientale și mai puțin asupra engine-ului propriu-zis. **FIFA 2000** și **FIFA 2001** cu toate îmbunătățirile aduse (folosirea tehnicii **MOCAP** în special) nu au mai reușit să se ridice la nivelul impus în 1999 de către aceeași serie, lipsa unei concurențe solide spunându-și cuvântul. În 1999 **Microsoft** a avut o tentativă în acest domeniu cu **Microsoft International Soccer 2000**, un joc foarte reușit și atractiv, dar care, din cauza concurenței deja consacratului **FIFA 99**, nu a reușit să atragă prea mult atenția asupra lui. Viitorul acestui gen nu stă tocmai pe roze, **EA Sports** dă tonul și din cele văzute în ultimele sale apariții pare să fi îmbătrânit. Poate că acum este momentul ca o altă echipă să impună o viziune nouă asupra jocului de fotbal virtual.

## Pe banca de rezerve

SMG-urile sau managementurile de fotbal par să fie mai vechi decât mult mai apreciatele lor rude arcade. **Football Manager** a apărut în 1981 sub emblema **Addictive Soft-**



92	Leeds	0	Rushden & Ds	9
Continue Game Leeds Tactics Rushden & Ds Tactics Commentary Speed	<b>Match Overview</b>   <b>Match Stats</b>   <b>Action Zones</b>   <b>Match Report</b>			
	Monday 29th October 2007 <b>SHARD Full Time</b> <b>B. Burgess</b> 1, 42, 46, 71 <b>Lisble</b> 4 <b>Covarrublas</b> 21, 39 <b>Spong</b> 33 <b>A. Burgess</b> 52			Premier Division / HT 0-0 SHARD
	Last 5 mins: 46%   54%			
	Referee - Robert Maquet   Attendance - 35430   Weather - Wet, 5°C			
	Leeds Stats	Player Ratings	Latest Scores	League Table
	Elland Road, Leeds			

Championship Manager, un lider incontestabil.



Bundesliga Manager, un bunic adevărat.

ware, urmat de o continuare, la mai bine de 6 ani, *Football Manager 2*. Deși era extrem de simplist, reușea totuși să ofere o provocare interesantă, motiv pentru care fanii fotbalului din întreaga lume nu l-au lăsat să treacă nebăgat în seamă. Tot în același deceniu apărea un alt joc, care pare mai degrabă un liant între cele două tendințe ale jocurilor de fotbal. *Football of the Year* era un joc foarte atractiv care te pune în postura unui atacant al unei echipe modeste.

Misiunea ta era să te conformezi tacticii echipei și să fii omul potrivit la locul potrivit pentru a pecetui victoria echipei proprii. Cu cât înscrii mai multe goluri cu atât șansele tale de a intra în vizorul unei echipe mari creșteau. Drumul tău spre gloria urma să fie povat cu titluri de *Footballer of the Year*, cupe, medalii și selecționări la națională.

A urmat o perioadă relativ săracă în simuloare, nu în sensul că n-ar fi existat, ci pur și simplu nu reușeau să rivalizeze cu *Football Manager 2* sau *Footballer of the Year 2*. Aceasta până în 1995 când apariția jocului *Bundesliga Manager* a bulversat toate topurile și vânzările. Șocați de succesul jocului și cu aprișă dorință de a acapara această nouă piață alți producători de jocuri s-au apucat rapid de lucru.

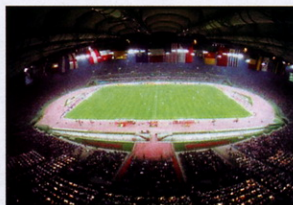
Anco Sports și Gremlin au pus bazele seriei *Premier Manager* în care îți începeai cariera la una din echipele ligii celei mai slabe pentru o-ți câștiga apoi dreptul de antrenarea marile echipe ale campionatului englez. A fost de altfel primul joc ce a introdus engine-ul 3D pentru simularea meciurilor, însă fazele destul de anoste și previzibile ca și unele acțiuni ilogice ale jucătorilor au dus la crearea unui



EA Sports sau lecție de cum să o dai în bară.

curent negativ în ce privește această serie. Cu toate acestea *Premier Manager 98* este un joc de referință al genului. În aceeași perioadă Sierra Sports lansa o altă serie, *Ultimate Soccer Manager*, ai cărui ași îi constituiau implicarea presei în viața competițională prin comentariul meciurilor și chiar interviuri ale antrenorului precum și posibilitatea de a gândi faze tactice ce apoi urmau să fie puse în aplicare de către jucători.

Spre sfârșitul anilor '90, dezvoltatorii de la EA Sports și-au încercat și ei norocul în această domeni, însă seria lor *F.A. Premier League Manager*, ajunsă deja la al treilea joc, suferă de multe carente, printre care un engine 3D plin de bug-uri și o simplitate exagerată a managementului echipei.



Un stadion plin și exuberant.

Oliver și Paul Courier, doi frați ahtiați de fotbal, s-au apucat încă din anii '80 să-și construiască propriul lor simulator managerial. Odată terminat jocul, au început să bată pe la ușile distribuitorilor, însă de fiecare dată au găsit doar urechi surde. La un moment dat însă, Domark (astăzi Eidos Interactive) au fost interesați de ideea și realizarea lor astfel încât au investit în ea și au distribuit-o. 1992 a constituit anul de

aparitie al primului joc *Championship Manager*. Jocul nu a fost deloc un hit, mai ales în primii ani, însă încet-încet a început să crească tot mai mult fanii. *CM 2* apărut în 1994 a crescut în umbra lui *Bundesliga Manager* continuând să adune tot mai mulți fani.

Cei doi frați, acum consacrați au pus bazele unei noi companii, Sports Interactive și au început sărguincioși lucrul la al treilea joc al seriei. *Championship Manager 3*, apărut la sfârșitul deceniului, a constituit poate cel mai mare succes al genului. Milioane de fani din lumea întreagă l-au cumpărat și jucat cu pasiune, deși nu dispunea de un engine de simulare vizuală a meciurilor.

Cu toate că acest lucru era văzut ca un mare handicap, complexitatea managementului, multitudinea de opțiuni în formarea echipei și o simulare din ce în ce mai realistă cu fiecare update lansat au reușit să mențină atenția publicului asupra acestui joc.

*Championship Manager 4*, ce urmează să apară la sfârșitul anului viitor pare să fie un pas înainte în acest gen, el aducând una dintre cele mai așteptate elemente: o simulare vizuală 2D a meciului.

Dacă istoria genului arcade pare să fie scrisă deja, puține schimbări mai putându-se realiza, SMG-urile sunt de abia la început de drum.

Chiar dacă așa cum EA Sports domină secțiunea arcade, Sports Interactive impune legea în SMG, este încă un domeniu deschis noilor aspiranți. Ce se va întâmpla numai viitorul va putea spune. Cert este însă că popularitatea fotbalului nu va scădea indiferent de ce va urma.

Claude