

Anno 1404

2009-03-29 11:32:48 by Andrei

Când te uiţi în programul de prezentări al unui publisher la Games Convention şi-ţi alegi printre altele şi un slot pe care scrie “Unannounced title”, nu prea ştii la ce să te aştepţi.

Când te uiţi în programul de prezentări al unui publisher la Games Convention şi-ţi alegi printre altele şi un slot pe care scrie “Unannounced title”, nu prea ştii la ce să te aştepţi. Pe de o parte, poţi să ai norocul să fii printre primii jurnalişti care văd la faţă cel mai cool joc de când a fost inventată pâinea feliată, sau te poţi trezi cu o minunată prezentare de pokemoni pe un LCD de 42”. Nu că aş avea ceva împotriva pokemonilor.

Luând acestea în considerare, la prima prezentare Ubisoft nu am avut parte nici de pokemoni, nici de pâine feliată, ci de un titlu pe care sincer să fiu nu mă aşteptam să-l văd la GC: Anno 1404. Nu pot să spun că sunt un fan al seriei, deşi am butonat un pic toate titlurile apărute până acum, dar interesul a crescut o idee când am aflat că jocul va fi dezvoltat în colaborare de studiourile Reality Designs şi Blue Byte, cei din urmă fiind responsabili pentru simpaticii Settlers.

Primul lucru menţionat a fost că Anno 1404 este bazat pe un engine complet nou, creat pentru a beneficia de cele mai noi tehnologii, în special capabilităile multithreading ale procesoarelor dual sau quad-core. După care a urmat o înşiruire de termeni de ziceai că sunt la un curs în Politehnică, e drept unele dintre ele fiind acompaniate şi de exemple elocvente, cum ar fi texturi detaliate pentru mediul înconjurător, “comportarea” valurilor mării sau umbrele foarte realiste. Trecând peste terminologia pompoasă, am găsit încântătoare micile detalii vizuale care fac deliciul într-un astfel de joc: unduirea lanurilor de grâu în bătaia vântului, aburii care ieşeau din hornurile caselor, cutiile de lemn şi schelele din jurul catedralei, modul în care deşertul prinde viaţă când construieşti în apropiere o fântână, totul este lucrat cu extrem de multă migală şi prinzi drag să urmăreşti cum metropola ta creşte văzând cu ochii şi se transformă într-un furnicar plin de oameni care-şi văd de treburile zilnice.

Mulţumită noului engine, producătorii au declarat că de data aceasta vom avea parte de insule cu forme neregulate, faţă de dreptunghiurile prezente în titlurile precedente ale seriei, cât şi de metropole mult mai dezvoltate şi de o întindere cu mult mai mare decât cele văzute până acum. Întru exemplificare, ne-a fost prezentat un oraş medieval european deja construit, dimensiunea lui fiind într-adevăr respectabilă. Mai mult, am fost asiguraţi că ce vedem acum nu este decât un aperitiv faţă de ceea ce vom putea construi în versiunea finală a jocului.

Ca în orice alt titlu Anno, veţi începe aventura cu o corabie încărcată cu provizii, pe care trebuie s-o navigaţi până pe o insulă propice pentru fondarea unei noi colonii. Odată găsit micul vostru colţ de Paradis, primul lucru pe care-l veţi construi va fi o piaţă publică şi câteva case pentru a atrage noi locuitori. După care începe bâlciul cu cerinţele cetăenilor, care pe măsură ce se dezvoltă oraşul încep să aibă dorinţe din ce în ce mai exigente, nemaifiind mulţumiţi doar cu pâine şi circ.

În primă fază probabil că vă veţi descurca singuri, dar până la urmă veţi fi nevoiţi să deschideţi rute comerciale cu alte civilizaţii, în cazul de faţă Orientul. Este pentru prima dată când într-un joc Anno există două civilizaţii diferite, iar

Jocuri Noi

<http://qpc.ro>

producătorii au făcut tot posibilul ca ele să fie cât se poate de diferite, atât look, cât și ca gameplay. Astfel, un oraș Oriental va avea o paletă de culori mai deschisă, mai caldă, stilul arhitectonic având trăsături arabe distincte. De asemenea, locuitorii acestor orașe vor dori produse specifice zonei, cum ar fi cafea, covoare sau mozaicuri pentru înfrumusețarea caselor, iar acestea vor trebui să aibă o anumită înălțime și să fie în armonie cu noile cerințe. Un aspect interesant îl reprezintă faptul că fiecare civilizație poate învăța să construiască clădirile celeilalte, iar o fântână din orient poate fi construită într-un oraș occidental pentru a facilita cultivarea anumitor plante sau arbori pentru produse considerate de lux.

Evident, mai mulți cetățeni înșurșuri și înseamnă și mai mulți bani în vistierie, lucru care va permite să construim monumente impunătoare ca să avem cu ce vă lăudați. Conform producătorilor, un oraș va putea avea mai multe monumente, dar construirea lor va presupune un efort financiar mare și din partea voastră. De notat că monumentele vor avea un rol mai important decât arate bine, designerii fiind conștienți că una dintre criticile aduse celorlalte titluri Anno era faptul că odată ajuns în partea de final a jocului, totul se plafona foarte repede, deoarece nu prea aveai nimic de făcut. De data aceasta, un monument va deschide calea către noi misiuni, inaugurarea catedralei de pildă constituind un bun prilej pentru împărat să viziteze înfloritoarea colonie pentru a oferi noi misiuni și obiective croite special pentru aptitudinile tale.

Luptele au fost un alt punct sensibil al seriei, iar de data aceasta totul se va duce la un nivel mai strategic, față de cel tactic prezent în titlurile anterioare. Faptul că fraza anterioară sună cam criptic nu este o întâmplare, fiindcă mai mult de atât nu am putut scoate de la producători vizavi de chestiunea asta. Când a venit însuși vorba de comunitatea de jucători, ei s-au dovedit ceva mai guralivi. Astfel, Anno 1404 va introduce un sistem de premiere asemănător cu Achievements-urile pentru Xbox 360, jucătorii urmând să fie recompensați pentru diverse obiective, cum ar fi cel mai frumos oraș, cea mai dezvoltată economie, cel mai impunător monument, cel mai simpatic pokémon, etc. Totul fiind legat de contul Ubi.com pe care în mod cert va trebui să vi-l creați.

Pe lângă asta, designerii cochetează și cu ideea de a permite trimiterea capturilor de ecran direct din joc către serverele Ubisoft, pentru a ușura desfășurarea concursurilor atât de populare pe forum-urile oficiale. Cine are cel mai frumos oraș din lume? De asemenea, este luat în calcul și lansarea editorului de hărți pentru a permite jucătorilor să creeze propriile scenarii, care la ora actuală însuși nu se află într-un stadiu în care poate fi folosit și de comunitate.

Nu în ultimul rând, producătorii intenționează să ofere o versiune demonstrativă înainte de lansarea oficială a jocului, la fel cum au făcut-o și cu celelalte titluri Anno. Însă având în vedere că data preliminară de lansare a fost stabilită pentru martie 2009, va mai dura ceva până vom vedea noul Anno în acțiune.