

## Divinity 2: Ego Draconis

2009-03-16 08:16:05 by Andrei

Lansat în 2002, Divine Divinity a fost un joc care a ieșit în evidență; în primul rând datorită numărului său. Era greu și ui o asemenea alăturare de cuvinte, dar, pe de altă parte, această combinație nu avea cum să sugereze că este vorba de un joc serios, cu pretenții de a fi un titlu de referință. În plus,

Lansat în 2002, Divine Divinity a fost un joc care a ieșit în evidență; în primul rând datorită numărului său. Era greu și ui o asemenea alăturare de cuvinte, dar, pe de altă parte, această combinație nu avea cum să sugereze că este vorba de un joc serios, cu pretenții de a fi un titlu de referință. În plus, perspectiva izometrică ciudată i-a determinat pe mulți să renunțe după numai câteva minute. Însă cine a trecut peste un asemenea impediment a avut parte de o experiență; uneori mai mult decât plăcută, cu multe ore de joc (versiunea demo putea fi terminată în câteva ore și reprezenta cam 5% din întreaga aventură).

După ecul numit Beyond Divinity, belgienii de la Larian Studios au anunțat în 2005 dezvoltarea unui nou engine. Deși nu au confirmat și nici negat, toată lumea a fost sigură că acest engine va fi folosit pentru realizarea continuării lui Divine Divinity, sequel ce a fost dezvoltat cu puțin înaintea de GC 2008. Din imaginile oferite publicității, Divinity 2: Ego Draconis seamănă foarte mult cu seria Gothic, așa că am fost mai mult decât interesat să văd o demonstrație a jocului la GC 2008. Într-adevăr, prima impresie a fost că Divinity 2 e un Gothic 3 ceva mai viu colorat, impresie întărită și de faptul că personajul principal era un "el" (ca și în Divine Divinity, vom putea juca cu personaje de sex feminin). În plus, gradul de detaliu este mult mai ridicat, comparativ cu titlul celor de la Piranha Bytes, așa că veți avea ce explora și admira în cele câteva zeci de ore de joc.

Aspectul principal subliniat de producători în timpul prezentării a fost sistemul de alegeri și consecințe, pe care multe RPG-uri îl au implementat doar pe hârtie. În Divinity 2: Ego Draconis, când refuzi un quest pierzi orice șansă de a te întâlni din nou cu el. Mai mult, neîndeplinirea unui quest poate declanșa alte quest-uri, fiecare opțiune având urmări privind povestea jocului. De asemenea, quest-urile vor avea rezolvări multiple, uneori numărul soluțiilor posibile fiind de ordinul zecilor. Cu toate acestea, finalul va fi unic, indiferent de ce alegeri vei lua de-a lungul jocului, dar numărul mare al acestora din urmă și faptul că nu vei putea termina toate quest-urile de prima dată vor asigura o rejucabilitate ridicată.

Interesant este că deciziile pe care le luați nu vor putea fi terse miraculos cu buretele, așa că va trebui să vă gândiți bine înainte de a trage pe cineva în piept, de exemplu. Nu veți ajunge în imposibilitatea de a termina jocul din cauza unei alegeri "greșite", dar va trebui să suportați consecințele acesteia. Concret, în timpul prezentării eroul principal acceptă să ducă fierarul din Broken Valley o scrisoare din partea soției unui fermier. În loc să ducă nedeșcut, el o desigilează și află și ele unui adulter. Spunându-i fermierului de această descoperire, protagonistul asistă la o ceartă conjugală după care femeia pleacă la amant. Drept recompensă, jucătorul primește o amuletă de la fermier, însă cu proprietăți mai modeste decât obiectul pe care l-ar fi primit din partea fierarului ca urmare a unui alt quest; personaj care, în mod firesc, reține prețurile ca răzbunare pentru desconspirarea adulterului. La fel de bine, amuleta poate fi obținută și omorându-l pur și simplu pe fermier.

Un alt aspect scos în evidență a fost posibilitatea de a citi mințile oamenilor. Însă această putere nu va putea fi folosită în orice moment și vor exista anumite efecte secundare, care

# Jocuri Noi

<http://qpc.ro>

---

Însă nu au fost menționate. Ea se va dovedi utilă de exemplu atunci când vrem să aflăm dac refuzul unui quest ne-ar pune într-o situație avantajoasă sau nu față de cazul în care l-am accepta. De asemenea, eroul principal va face tranziția în timpul jocului de la un vântor de dragoni la Dragon Knight, dobândind și abilitatea de a se metamorfoza într-un dragon, ceea ce asigură o deplasare rapidă pe distanțe mari. Reversul medaliei este că și în aer există pericole de înfruntat (wyverns), dar și riscul de a fi ucis de ceilalți vântori. Motivul pentru această înverunare a locuitorilor este că un dragon a fost responsabil pentru moartea lui Divine One, eroul din Divine Divinity, așa că acum aceste creaturi înaripate sunt vânată și milă.

Cei de la Larian Studios nu au dezvoltat alte detalii legate de poveste, dar am putut observa că jocul nu are secvențe cinematice prerenderizate, totul fiind realizat cu ajutorul engine-ului. Ca și în Dragon Age: Origins, în timpul acestora nu există acele benzi negre specifice filmelor în format wide-screen, ceea ce sporește sentimentul de imersiune al jucătorului. Aceasta mai este completată și de faptul că personajele au fost dotate cu o mimică bogată și un număr impresionant de gesturi, producătorii lăudându-se că, prin comparație, personajele din celălalte jocuri arată ca niște marionete. Mai trebuie menționat că personajul principal din deșine o agilitate remarcabilă, putând surmonta diverse obstacole și un efort vizibil, crescând astfel numărul modurilor în care poți alege cum să explorezi lumea din Ego Draconis sau să lupși.

Din ce am jucat la GC 2008, Gothic 3: Forsaken Gods sare din schemă, căci sistemul de luptă este în continuare identic, adică infect. O simplă iruire de click-uri de mouse care dac este întreruptă de inamic (cum ar fi un bizon) echivalează cu moartea protagonistului. Nu știu dac Gothic 4 va reuși să repare greșelile făcute de predecesor, dar, în funcție de perioada când va apărea (momentan producătorii spun Q2 2009), Divine 2: Ego Draconis va reprezenta fie un titlu care va îndulci și teptarea fanilor seriei Gothic, fie o alternativă viabilă pentru acesta.