



Warcraft III

Carmen Șuşman

Mulți consideră că Warcraft III este cel mai așteptat joc al anului 2001. Deși acest joc a fost anunțat încă din 1999, data oficială a lansării nu a fost comunicată mult timp. Se pare că, totuși, pasionații de jocuri pe calculator vor putea începe cea de-a treia aventură Warcraft începând cu al treilea trimestru al acestui an.

Despre Blizzard

Blizzard este unul dintre cei mai cunoscuți producători de jocuri din întreaga lume. Chiar dacă numărul produselor lansate de această companie este relativ mic față de cel al rivalilor, fiecare titlu al său a fost un real succes.

Blizzard a revoluționat jocurile de strategie în timp real, impunând standarde care trebuiau respectate de companiile rivale. Prima versiune a jocului Warcraft era practic o clonă a jocului Dune II, primul joc de strategie în timp real care a apărut pe piață. A doua versiune a fost mult mai bine primită de public, mulți pasionați pierzând multe nopți în bătăliile împotriva orcilor sau a oamenilor.

După succesul extraordinar al lui Warcraft II, Blizzard a continuat seria jocurilor de strategie cu Starcraft.

Universul mitic al orcilor a fost înlocuit cu unul futurist în care trei rase luptau pentru controlul asupra galaxiei. Chiar dacă Starcraft a fost cel mai bun joc de strategie lansat de această firmă, mulți pasionați regretau că orcii au dispărut de pe scenă. Pentru a-și mulțumi fanii, Blizzard a considerat că este indicat să continue seria Warcraft și așa a început lucrul la cea de-a treia versiune.

Diablo a fost un alt joc de succes al companiei. Acesta era un role-playing game și, cu ajutorul său, Blizzard a reușit să impună standarde și în acest domeniu. Firesc, în anul 2000 a apărut continuarea Diablo II, care a fost un real succes. Diablo II a fost considerat cel mai bun role-playing game al anului 2000.

Istoria jocului Warcraft III

Spre bucuria multor fani, la un moment dat, Blizzard a anunțat că a început să lucreze la cel de-al treilea joc din seria Warcraft. La început ni se promitea că vom putea alege să luptăm de partea uneia dintre cele șase rase care vor popula universul jocului. Inițial au fost anunțate trei din-

tre rase: orcii și oamenii erau deja cunoscuți din jocurile anterioare, iar demonii au constituit prima noutate pe care au anunțat-o producătorii.

După un timp, Blizzard a anunțat că numărul raselor va fi redus la cinci și, pentru a mai reduce tristețea fanilor, a dat publicității și o descriere a unei a patra rase: *undead*. Aceștia sunt scheletele morților readuse la viață prin intermediul magiei. Compania a mai afirmat că denumirea celei de-a cincia rase va fi anunțată la începutul anului 2001.

Luna ianuarie a acestui an a adus o nouă surpriză neplăcută pentru cei care așteptau cu sufletul la gură să afle noutăți despre Warcraft III. A fost într-adevăr anunțată o nouă rasă și anume elfii întunericului (*Night Elves*). Din nefericire, numărul raselor s-a redus la patru, demonii fiind eliminați.

Blizzard a promis că cele patru rase actuale vor apărea în versiunea finală a jocului, dar ne putem aștepta la orice acum. Unii fani au spus că, în acest ritm, vom ajunge să rămânem doar cu cele două rase inițiale: orcii și oamenii.

Un nou gen

Chiar dacă primele jocuri din această serie erau strategii în timp real (*RTS - Real Time Strategy*), Blizzard va încerca să impună un nou tip de joc prin intermediul lui Warcraft III. Compania a numit acest nou gen *RPS (Role-Playing Strategy)*.

Acest nou concept dorește să introducă jocurile de strategie într-un mediu role-playing. RPS-urile vor fi jocuri în care lupta individuală din RPG-uri (*Role-Playing Games*) va fi combinată cu strategia din RTS-uri.

În Warcraft III jucătorii vor controla armate mai puțin numeroase, dar mult mai puternice. Ei se vor aventura într-o lume dinamică în care vor apărea clădiri și monștri neutri, precum și diferite alte personaje cu roluri bine de-



terminate. De asemenea, jucătorii trebuie să îndeplinească diferite sarcini pentru care vor fi recompensați. Va apărea un nou tip de unități și anume eroii care vor avea un rol asemănător cu cel din seria de succes *Heroes of Might and Magic*.

Firul epic

În orice joc, un rol foarte important îl are firul epic, adică povestirea care stă la baza acțiunii jocului.

Jocul *Warcraft II* se termina prin distrugerea portalului (*Dark Portal*) care permitea accesul între *Azeroth* (tărâmul oamenilor) și *Draenor* (tărâmul orcilor). Acțiunea din *Warcraft III* începe după o scurtă perioadă de timp de la acest eveniment.

Din nefericire, după ce au scăpat de orci, oamenii nu au urmat drumul onoarei, ci pe cel al înșelăciunii. Puținii orci rămași în viață au devenit sclavii oamenilor.

Unul dintre acești orci este *Thrall*, eroul principal al acțiunii din *Warcraft III*. Folosind calitățile învățate de la stăpânii săi, împreună cu puterea și curajul său natural, *Thrall* reușește să scape de sub stăpânirea oamenilor decăzuți și încearcă să își găsească moștenirea pierdută.

El a observat că semenii săi au fost forțați să ducă o viață pasivă în rezervații speciale. Totuși, unii au reușit să scape de furia *Alianței* și să se refugieze în sălbăticie.

Ajuns în aceste tabere ale orcilor, *Thrall* jură să își conducă frații în luptă pentru a ajunge din nou la statutul pe care îl cerea moștenirea lor.

Sub conducerea lui *Thrall*, care a devenit noul șef al războinicilor orcilor, aceștia își redescoperă cultura șamanistică abandonată și își foloșesc noua putere pentru a se revolta împotriva asupritorilor.

Între națiunile *Alianței* izbucnește un război civil care duce la schimbări ciudate în *Azeroth*. În acest timp apare pericolul unui nou dușman, nevăzut: *Legiunea de Foc*. Până la urmă, *Legiunea* apare într-o ploaie de foc care cade din ceruri.

Membrii *Legiunii* au fost blestemați să cuture prin diferite ținuturi și să consume energiile primare ale magiei pentru a supraviețui. Ei au distrus nenumărate lumi pentru a putea să obțină energia necesară.

Scopul *Legiunii* nu era doar de a prelua toate energiile magice din ținut, ci și de a eradica orice formă de viață de aici.

S-ar părea că acum, în fața pericolului acestei invazii, *Hoarda* reunită a orcilor și armatele din *Azeroth* nu se vor mai concentra asupra cuceririlor, trădărilor, apărării sau onoarei, ci doar asupra supraviețuirii.

Din acest moment jucătorul are rolul de a influența evenimentele viitoare.

Aceasta este versiunea oficială, prezentată la mijlocul lunii februarie, a firului epic care stă la baza acțiunii din

Warcraft III. Totuși, *Legiunea* era, de fapt, rasa demonilor; așadar s-ar putea ca acest fir epic să fie modificat, deoarece demonii au fost eliminați.

Informații generale

Chiar dacă *Blizzard* dorea să introducă conceptul de joc *RPS*, pe măsură ce jocul s-a dezvoltat partea de *RTS* a devenit mult mai importantă decât cea de *RPG*. Totuși, *Blizzard* susține că jocul va fi diferit față de *Warcraft II* sau *Starcraft*, dar, până la urmă, publicul va decide ce fel de joc este, după ce va fi lansat pe piață.

Jucătorii își vor construi clădirile într-un mod asemănător cu cel din *Starcraft*, însă nu se mai pune un accent la fel de mare pe aceste construcții și cei care se joacă vor construi mult mai puține clădiri.

Clădirile vor putea fi îmbunătățite pentru a produce unități mai avansate. De asemenea, vor putea fi dezvoltate noi capacități și magii.

Blizzard a promis că va exista și o versiune beta publică pentru *Warcraft III* deoarece astfel de teste s-au dovedit utile.

Pentru *Diablo II* a avut loc o lansare simultană la nivel mondial, jocul fiind disponibil în întreaga lume încă din prima zi. *Blizzard* a promis că va încerca o astfel de lansare și pentru *Warcraft III*.

Pentru *Diablo II* a apărut și o ediție pentru colecționari. *Blizzard* a promis că va exista și *Warcraft III Collector's Edition* pentru fanii acestei serii.

Va exista și o versiune pentru platforma *Mac-Intosh*, dar aceasta este așteptată doar spre sfârșitul acestui an. Din nefericire, nu este planificată și o versiune pentru *Linux* sau alte sisteme de operare. Momentan, firma se concentrează doar asupra versiunii *Windows*.

Rasele

Așa cum am mai spus, în *Warcraft III* vor fi patru rase: *Humans*, *Orcs*, *Undead* și *Night Elves*. Fiecare dintre aceste rase este de fapt o alianță între mai multe națiuni. De exemplu, rasa umană are, pe lângă unități aparținând oamenilor și altele, aparținând *dwarf*-ilor sau *elf*-ilor. Fiecare rasă va avea caracteristici proprii și va necesita o strategie diferită pentru a putea fi condusă.

Toate rasele vor avea aceeași importanță în timpul jocului. La fel ca și în *Starcraft*, oricare dintre rase este capabilă să obțină victoria. Totuși, în *Warcraft III*, fiecare rasă se va concentra asupra dezvoltării unor capacități proprii. Acesta este principalul motiv pentru care rasele vor adopta strategii diferite.

Jocul *multiplayer* este proiectat în așa fel încât să se bazeze pe echipe. Rasele sunt proiectate astfel încât să se completeze una pe alta în luptă, deci o echipă formată din două rase diferite va avea capacități unice pe care rasele luate individual nu le-ar avea.



enjoy



Este foarte interesant modul în care se va dezvolta rasa *Undead*. Jucătorul va începe cu o singură unitate (*Necromancer*). Acesta va folosi magii pentru a crea diferitele clădiri pe care jucătorul dorește să le construiască. Totuși, aceste clădiri nu pot produce singure unități de luptă, pentru aceasta fiind nevoie de corpuri neînsuflețite ale adversarilor sau ale caracterelor neutre.

În majoritatea jocurilor actuale, moartea unei unități de tip *undead* înseamnă eliberarea sufletului. Totuși, pentru a permite și lupte *undead vs. undead*, sufletele unor unități de acest tip nu vor fi eliberate, iar cadavrele vor putea fi folosite pentru a crea noi unități.

Unitățile

În *Warcraft III* numărul de unități va fi mult mai mic decât în cazul celorlalte jocuri de strategie produse de *Blizzard*. Numărul de unități va diferi în funcție de rasă, vor fi mai puține unități, dar mai puternice.

Mai multe unități și eroi din *Warcraft II* își vor face apariția și în noul joc, dar vor fi o mulțime de unități noi.

La fel ca și în *Starcraft*, se vor putea obține *upgrade*-uri și magii care se vor aplica pentru toate unitățile de un anumit tip.

Ca și în versiunile anterioare, vor apărea diferite unități neutre, care se vor plimba pe hartă. Până acum acești monștri erau inofensivi, dar în *Warcraft III* unii vor fi agresivi, la fel ca și cei din *Age of Empires*.

În acest joc, ca și în *Warcraft II*, vor fi și unități acvatice și aeriene. S-ar putea să existe și o unitate aeriană care va trebui să aterizeze pentru a putea ataca.

Vor reapărea și dragonii, dar ei vor fi complet diferiți față de cei din *Warcraft II*.

O nouă categorie de unități este formată din giganți. Aceștia vor fi afectați în mod diferit de anumite magii sau alte efecte.

Unitățile obișnuite nu vor putea fi echipate cu arme, armuri sau diferite alte obiecte. Chiar dacă acestea vor apărea în joc, doar eroii le vor putea folosi.

Eroii

Eroii sunt unități speciale cu diferite caracteristici. Ei au posibilitatea de a avansa în niveluri, colectează obiecte și oferă beneficii speciale celorlalte unități aflate în apropiere.

Fiecare erou va avea caracteristici proprii printre care abilități și magii unice. În timpul jocului, eroii se vor dezvolta pe măsură ce vor câștiga bătălii sau vor găsi obiecte noi. Pe măsură ce nivelul eroilor va crește, punctele de viață și capacitatea de atac vor crește. De asemenea, pentru fiecare nivel, jucătorul va putea alege o nouă abilitate pentru erou.

Atributele eroilor vor fi puterea (*Strength*), agilitatea (*Agility*) și inteligența (*Intelligence*). Fiecare dintre acestea

va influența viteza de mișcare a eroului, capacitățile de luptă și posibilitățile de folosire a magiilor. Valorile acestor atribute vor crește pe măsură ce eroul va câștiga bătălii și astfel acesta va deveni mai puternic.

În funcție de tipul eroului (*Warlord*, *Paladin* etc) valorile atributelor vor crește automat. Jucătorul nu va putea alege care valori vor crește. De exemplu, pentru eroii care au abilități de magie dezvoltate, va crește, în principal, inteligența, în timp ce pentru cei care au capacități de luptă, va crește puterea. Pe măsură ce nivelul eroilor va crește, diferențele dintre clasele de eroi se vor face simțite.

În *Warcraft III* eroii sunt nemuritori. Dacă un erou este învins în luptă, el va putea fi recrutat din nou.

După recrutare eroul va avea același nivel ca și înainte de începerea luptei și aceleași posibilități de a folosi magiile.

Clădirile

În *Warcraft III* vor exista două tipuri de clădiri. Pe de o parte sunt clădirile pe care le construiește și le controlează jucătorii și care se comportă la fel ca în *Starcraft*. Pe de altă parte există clădiri neutre care există pe hartă de la începutul jocului și cu care nu pot interacționa decât eroii.

Se pare că dimensiunile clădirilor din *Warcraft III* vor fi puțin mai mari decât ale celor din *Starcraft*.

Vor exista diferite tipuri de clădiri cum ar fi cele prin intermediul cărora sunt recrutate unități noi sau cele folosite pentru apărare (ziduri, turnuri etc.)

Resursele

În *Warcraft III* aurul va fi principala resursă folosită pentru a recruta unități sau a construi clădiri. Probabil că lemnul și petrolul din *Warcraft II* nu vor dispărea și vor apărea și alte tipuri de resurse.

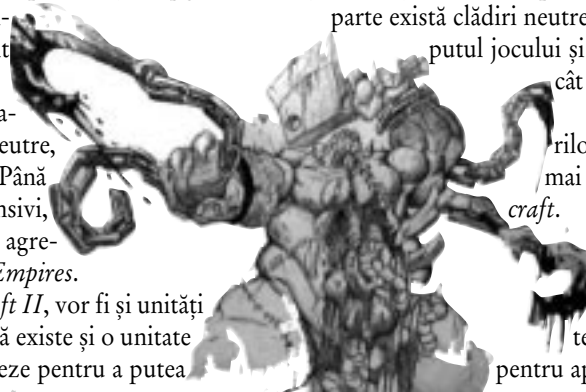
Jocul multiplayer

Deocamdată *Blizzard* promite că numărul de participanți la un joc în rețea va fi mai mare decât opt.

Una dintre cele mai atrăgătoare calități a jocurilor *Blizzard* era posibilitatea ca durata unui joc multiplayer să fie relativ mică. În *Warcraft III* durata medie a unui joc multiplayer va fi aceeași ca și în *Warcraft II*.

Teoretic, datorită recompenselor care sunt primite după îndeplinirea unei misiuni s-ar putea ca balanța să fie înclinată decisiv de partea unuia dintre jucători. *Blizzard* promite că va încerca să păstreze echilibrul dintre jucători și în acest caz, deci îndeplinirea unei misiuni nu va fi decisivă pentru a câștiga jocul. Totuși, îndeplinirea unei misiuni va aduce unele avantaje.

Aliații vor putea face schimburi de resurse pentru a se ajuta în timpul jocului. Ni se promit și alte posibilități de



a ne ajuta coechipierii cum ar fi schimbul de unități sau posibilitatea de a controla unitățile unui aliat.

Pentru a-și satisface fanii, *Blizzard* a promis că va adăuga pe site-ul propriu un forum pe tema jocului *Warcraft III*.

În cazul jocurilor anterioare unii jucători se foloseau de diverse metode pentru a trișa. *Blizzard* promite să rezolve această problemă pentru ca jocurile să fie corecte.

Editorul de hărți

Jucătorii vor avea posibilitatea de a-și crea propriile hărți folosind un editor pus la dispoziție de *Blizzard*.

Noul editor este mult mai avansat decât cel din *Starcraft*. Pentru jucătorii care posedă unele cunoștințe de programare există un limbaj de *scripting* care permite un mai bun control al evenimentelor care apar pe parcurs. Evident, editorul va putea fi folosit și de cei care nu posedă astfel de cunoștințe.

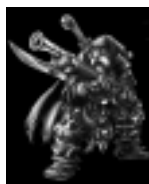
Editorul permite chiar și adăugarea de filme, fiecare jucător putând crea astfel o poveste *Warcraft* proprie.

Mai multe despre unități

Blizzard a dat publicității mai multe detalii "istorice" despre diferitele unități care vor apărea în *Warcraft III*. În cele ce urmează vă vom prezenta câteva dintre aceste descrieri.

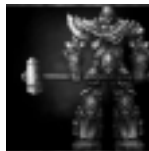
Dwarven Riflemen

Aceștia sunt renumiți de mult timp pentru modul în care prelucrează oțelul, dar și pentru capacitățile de luptă. Cu ajutorul inventivilor gnomi ei au construit arme noi și mortale; celebrul *Dwarven Demolition Squad* a găsit modalități noi de folosire a explozibilului din dotare, efectele acestuia fiind mult mai diverse.



Human Paladins

Nobilii războinici ai umanității posedă atât calități magice deosebite, cât și o mare putere de luptă. Ei folosesc armele și armurile strămoșilor lor și cutreieră din oraș în oraș pentru a corecta greșelile societății în care trăiesc. Chiar dacă *Alianța* se află în pragul distrugerii, acești războinici au pus din nou mâna pe arme pentru a lupta cu inamicii umanității.



Orc Wolf Riders

Orcii au renunțat la magiile demonice și acum practică vechea magie șamanistică a nobililor lor strămoși. În timp ce șamanii orci sunt capabili să folosească furia naturii pentru a-și lovi inamicii, ordinul *Wolf Riders* a refăcut legătura ancestrală cu monștrii zăpezii și sunt din nou pregătiți să participe la lupte, instalând frica în inimile dușmanilor.



Minotaurs

Învăluși de mister, minotaurii din *Barrens* își distrug inamicii, strivindu-i sub copite. Legenda spune că pentru fiecare dușman ucis în luptă, un războinic minotaur își împletește o șuviță de păr de pe coama sa aspră, ca semn al curajului și puterii sale deosebite. Puțini dintre cei care s-au confruntat cu un minotaur nu au determinat apariția unei astfel de șuvițe.



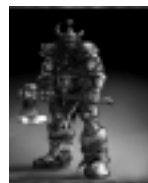
Human Sorceresses

Aceste vrăjitoare au venit din *Dalaran* pentru a avea grijă de *Battle Magi*. Ele își folosesc puterile magice ori de câte ori umanitatea se află în pericol. Cu toate că abilitățile lor sunt folosite foarte rar direct în luptă, ele pot ajuta războinicii *Alianței* cu o varietate mare de vrăji vindecătoare sau care provoacă iluzii inamicului.



Orc Grunts

Ei reprezintă prima și ultima linie de apărare a *Hoardei*. Acești luptători puternici folosesc topoare de luptă și arată toată sălbăticia și cruzimea rasei lor. De-a lungul ultimelor generații cele mai importante caracteristici ale lor au fost depravarea și brutalitatea. Acum însă, sub conducerea vizionară a lui *Thrall*, ei s-au apropiat de imaginea nobilă a strămoșilor.



Wyverns

Aceste zburătoare au fost bucuroase să se alăture noii *Hoard* șamanistice. Este posibil ca ele să fi fost impresionate de orci sau doar să fie fidele angajamentului lor pentru onoare. Cert este că ele au fost de acord să fie folosite de orci pentru a lupta împotriva celor care le deranjează pacea ținutului lor. Ele au aceeași strămoși cu dragonii și grifonii, și își utilizează moștenirea genetică împotriva inamicilor din aer sau de pe sol.



Death Knights

Acești călăreți au fost creați de către *Gul'dan* în timpul celui de-al doilea război. El a folosit cadavrele cavalerilor umani și spiritele malefice eliberate din trupurile membrilor ordinului *Orc Warlocks*. A apărut astfel un nou ordin care l-a înlocuit pe cel vechi. Cavalerii resuscitați au devenit principalii utilizatori ai magiei din *Hoardă*. Totuși, nesupunerea și apatia cu care luptau pentru cauza orcilor i-a făcut nedemni de încredere. Ei și liderul lor *Ner'zhul* au fost capturați de către *Legiune* în timpul războiului din *Draenor*. Acum ei apar din nou în luptă și se numără printre cele mai puternice unități din universul *Warcraft III*.



enjoy



Concluzie

În scurt timp universul *Warcraft* se va îmbogăți cu un nou joc care promite să se ridice mult deasupra nivelului predecesorilor săi.

Se pare că acest joc merită calificativul de cel mai așteptat joc al anului 2001, deoarece mulți speră că ziua în care vor putea să pornească la luptă de partea uneia dintre cele patru rase este aproape.

Probabil că mulți își vor petrece o mare parte a vacanței de vară în fața monitorului, încercând să descopere noi strategii prin care să își învingă adversarii din întreaga lume. Noi nu putem decât să vă avertizăm că petrecerea unui interval mare de timp în fața ecranului are efecte nedorite. Știm însă că nu vă pasă, așa că nu vom mai insista.

Dacă doriți să aflați mai multe amănunte referitoare la acest joc vă recomandăm să vizitați *site*-ul oficial al companiei *Blizzard* (www.blizzard.com). Aici puteți găsi informații actuale referitoare la progresul relizat de producători, precum și diferite alte știri deosebit de interesante.

Cei de la *Blizzard* au promis că jocul nu va necesita resurse hardware de ultima generație, chiar și cei cu calculatoare mai vechi putându-se bucura de el.

Totuși, este puțin probabil ca jocul să ruleze în condiții acceptabile dacă nu dispuneți de un procesor *Duron*, *Athlon*, *Celeron Pentium III* sau *Pentium 4*.

De asemenea, este nevoie de o placă video performantă pentru că, deși calitatea graficii este deosebită, nu o veți

putea admira dacă placa video de care dispuneți nu va fi capabilă să o redea.

Nu trebuie neglijate nici efectele sonore, o placă audio performantă fiind recomandabilă pentru acest joc.

Nu în ultimul rând, farmecul acestui joc este mult redus dacă nu vă veți putea confrunța cu prietenii. Dacă nu sunteți conectat într-o rețea locală, singura posibilitate de a vă demonstra abilitatea rămâne *Internet*-ul. Pentru acest lucru aveți nevoie de un simplu modem și de un furnizor de servicii *Internet*.

În final

La un moment dat, în revista *PC Games*, se spunea că expresia "*la sfântu'-așteaptă*" ar putea fi înlocuită cu "*la lansarea lui Warcraft III*". Noi nu putem decât să sperăm că de această dată lansarea nu va mai fi amânată și la vară vom putea porni în noua aventură *Warcraft*.

Așadar, înarmați-vă cu multă răbdare și așteptați lansarea oficială a jocului. Vă urăm, încă de pe acum, mult succes în distrugerea raselor inamice! Dar, nu uitați nici o clipă că aceste jocuri vă poartă în lumi virtuale, iar voi trebuie să vă confrunțați cu grijile voastre reale, mult diferite de cele din jocuri.

Carmen Șuşman este redactor al GInfo. Poate fi contactată prin intermediul redacției.