Dune II

Mihai Scorțaru

Puțini dintre tinerii care ajung în fața calculatorului scapă de mirajul jocurilor video. Acestea devin o părticică a existenței noastre și, deși se știe că există lucruri mult mai bune de făcut, uneori nu ne putem abține să nu petrecem câteva ore relaxându-ne cu ceea ce pentru noi înseamnă un joc de calitate. Unele jocuri ne marchează mai mult decât am vrea să recunoaștem... Acesta este motivul pentru care în aceste zile mi-am amintit de vechiul Dune II. Și cum nu am putut scăpa prea ușor de nostalgie, am decis să scriu câteva cuvinte despre jocul care a adus strategia în timp real pe calculatoarele noastre.

Îmi amintesc că eram unul dintre mulții elevi care studiau la un liceu de informatică și al cărui vis era ca părinții să îi cumpere un calculator. Îmi amintesc și motivele pe care le invocam pentru ca să îi conving. Și îmi amintesc că cea care i-a convins a fost profesoara de informatică (actualul director de publicație al revistei *GInfo*).

Așadar, la un moment dat, visul s-a îndeplinit! Nu mai vreau să mă gândesc ce a însemnat aceasta pentru părinții mei. Îmi amintesc și acum un bilețel cu o configurație sub care scria *Total: 1096$ + TVA*. Era în 1996; atunci salariul mediu din *România* nu depășea 100$...

Și după ce calculatorul a ajuns acasă, am început să experimentez... Colegii mai norocoși (ai căror părinți cedaseră mai repede) mă aprovizionau cu cele mai "*la modă produse software*". Nu prea știa nimeni pe atunci ce înseamnă *copyright*, așa că dischetele circulau liber.

Primele trei dischete al căror conținut a fost copiat pe noul meu 486 (aveam cel mai "tare" calculator dintre toți colegii) conțineau fiecare câte un fișier. După rularea unei comenzi care începea cu *arj -vva* într-un director au fost create o mulțime de fișiere printre care și un executabil.

Linia albăstruie din *Norton Commander* s-a mutat repede deasupra lui și tasta *Enter* a fost apăsată. Imediat a trebuit să aleg între *Atreides*, *Harkonnen* și *Ordos*. Pătruns de cele mai nobile sentimente, am ales *Atreides* fără să știu prea mult despre ce înseamnă asta, dar știind aproape toate detaiile despre ceea ce însemnase *Atreides* în universul creat de *Frank Herbert*. Am aflat în curând ce înseamnă *Atreides* pe *PC*-ul meu, așa cum aflaseră mulți dintre cei care, în 1996, erau fericiții posesori ai unui calculator.

Ce a însemnat? Ore întregi petrecute în fața calculatorului, comandând grupuri de pixeli să se mute dintr-o parte în alta până în momentul în care toți pixelii de o anumită culoare dispăreau. Asta ar părea acum *Dune II*; cu totul altceva însemnase atunci.

Știu că era cu câteva săptămâni înainte de olimpiadă și mai știu că într-o dimineață am ajuns la școală epuizat. Profesoara s-a speriat atunci că, de când am calculator, învăț prea mult pentru olimpiadă... Așa că m-a trimis acasă să mă odihnesc și m-a făcut să promit că nu voi mai rezolva nici o problemă. *Nimic mai simplu!* În cele câteva zile de concediu, am dat gata *Dune II*.

De ce a avut acest joc un astfel de efect asupra mea și asupra altor câteva milioane de tineri? Era ceva nou! Era prima strategie în timp real pentru *PC*-uri. Era inspirat din una dintre cele mai celebre serii *SF*. Era ceva care te atrăgea imediat ce auzeai pentru prima dată despre ideea care stătea la baza sa! Era ceva ce nu se va repeta niciodată! Nu cred că există vreun joc care să fi însemnat atât de mult în ceea ce reprezintă acum industria jocurilor video. A fost un deschizător de drumuri și toți urmașii săi nu au reușit să aducă modificări esențiale, indiferent câte îmbunătățiri au apărut.

Nu vă pot spune acum să îl încercați pentru că veți fi dezamăgiți. Dar, *Dune II* își merită cu prisosință locul în istorie; eu știu că nu am dreptul să uit de el! Așa că, dacă veți citi în continuare, va trebui să suportați toate elogiile pe care i le voi ridica.

Dacă nu, puteți să încercați să îl urcați încă o dată pe *Arthas* pe tronul de gheață sau să demonstrați că sunteți "cel mai tare *RTS*-ist din parcare".

Primul lucru care se poate spune despre *Dune II* este faptul că fanii nu se așteptau la așa ceva. Cu excepția puținilor jucători care se bucuraseră de jocul *Herzog Zwei* pentru platforma *Senega Genesis* (*ce-o mai fi și asta, nu?*), pentru ceilalți conceptul de strategie în timp real era o idee complet străină. Deși nu a fost primul ***RTS*** (***R**eal **T**ime **S**trategy* - strategie în timp real), a fost primul *RTS* pentru *PC*-uri.

Așadar, în 1993, când *Westwood* a lansat *Dune II*, puțini mai văzuseră așa ceva. Conceptul a avut priză la public și jocul a devenit bunicul unor jocuri celebre cum ar fi *WarCraft*, *Age of Empires*, *Command & Conquer*, *Total Annihilations*, *Rise of Nations* și multe, multe altele.

Era pentru prima dată când pasionații de jocuri de strategie nu mai trebuiau să aștepte ca adversarii să își termine tura, ci erau nevoiți să reacționeze imediat. Calitatea imaginii era bună pentru acea perioadă, la fel ca și calitatea sunetului. Având în vedere aceste aspecte, nu a fost pentru nimeni o surpriză când, la sfârșitul lui 1993, *Dune II* a devenit jocul de strategie al anului.

Ar putea părea incredibil faptul că jocul folosea o grafică *VGA*, rula pe platforma *DOS* și toate fișierele necesare pentru redarea sunetului în joc aveau aproximativ 1 MB. Pentru a rula jocul era suficient un procesor 286 cu o memorie de 2 MB, iar jocul era livrat pe dischete de 3,5" sau 5,25".

Deși configurația necesară poate fi considerată ca fiind "arhaică", *Dune II* a reprezentat o adevărată revoluție în domeniul divertismentului electronic. Grafica părea atunci excelentă, iar coloana sonoră era atractivă.

Mai trebuie menționată simplitatea de invidiat a interfeței grafice care ne permitea să realizăm foarte ușor orice operație necesară în timpul jocului.

Pe lângă cele două case rivale din romanele lui *Frank Herbert*, producătorii au "inventat" o a treia casă. Chiar și acum producătorii de jocuri au dificultăți în a crea mai multe facțiuni cu caracteristici diferite, dar să nu apară avantaje clare pentru nici una dintre ele.

Unitățile *Harkonnen* erau puternice, unitățile *Ordos* erau rapide , iar cele *Atreides* erau oarecum echilibrate. Fiecare casă avea anumite puncte forte, dar și anumite puncte vulnerabile. În joc apăreau peste 20 de unități unice, dintre care îmi amintesc cu plăcere de grămezile de pixeli în care eu vedeam un distrugător al *Casei Harkonnen* sau un tanc sonic al *Casei Atreides*.

La fel ca și în cărțile lui *Herbert* și în joc totul se învârte în jurul melanjului (o mirodenie care se găsește doar pe planeta *Dune* și care are diverse efecte pozitive asupra organismului uman). Principalele efecte erau întârzierea îmbătrânirii și îmbunătățirea capacităților prețiente ale oamenilor. Deși în seria de romane diferite organizații foloseau mirodenia în diferite scopuri, în joc ea devine monedă de schimb pentru a putea construi clădiri sau a angaja unități combatante.

Jocul conținea câteva elemente care îmbunătățeau realismul acțiunii și care, din păcate, au cam dispărut în *RTS*-urile care au urmat.

De exemplu, dacă melanjul nu era folosit pentru a construi clădiri sau a angaja combatanți, atunci el trebuia stocat. În *Dune II*, pentru a putea păstra mirodenia, aveam nevoie de silozuri. Amintindu-mi de acest detaliu, mă întrebam deseori unde stochează oamenii sau orcii din *WarCraft* cele câteva mii de trunchiuri de copaci pe care le tăiau muncitorii.

Un alt detaliu interesant care a dispărut mai nou era faptul că clădirile se deteriorau cu timpul, chiar dacă nu erau atacate. Mai mult, viteza cu care acestea se deteriorau depindea de trăinicia fundației pe care au fost construite.

Elementele universului *Dune* au fost excelenet adaptate pentru a putea fi utilizate în joc. De exemplu, pentru ca clădirile să poată funcționa, aveam nevoie de energie; pentru a obține energie, se foloseau capcanele de vânt.

Probabil unul dintre cele mai interesante elemente ale universului *Dune* îl reprezintă uriașii viermi de nisip. Aceștia nu puteau lipsi din joc și reprezentau un obstacol demn de luat în seamă. Nu de puține ori, unitățile aflate pe nisipurile nesigure, erau înghițite de acești uriași. Dar, la fel ca și în romane, nativii puteau folosi viermii ca forță de atac.

În rest, jocul încearcă să urmeze evenimentele din primul roman al seriei *Dune*. La sfârșitul jocului, împăratul era acuzat de crime împotriva casei alese de jucător și era înlocuit. Este demn de remarcat faptul că aveam trei finaluri diferite pentru cele trei case, element pe care nu îl mai întâlnim la ultimele jocuri.

Știu că prezența unui astfel de articol în *GInfo* ar putea părea nepotrivită. Totuși, jocurile video reprezintă o atracție pentru majoritatea tinerilor, iar unele dintre acestea chiar merită să nu fie uitate. Aș putea scrie un articol de două ori mai lung decât acesta în care aș putea specula asupra algoritmilor utilizați pentru a se crea acest joc. Totuși, nu aceasta a fost intenția mea de data aceasta...

Sper că cititorii puțin mai în vârstă ai revistei și-au amintit cu plăcere de acest joc... Știu că un astfel de joc nu îi poate impresiona pe cei mai tineri. Totuși, le urez să apară un nou joc de care să se poată bucura așa cum ne-am bucurat noi de *Dune II*.

În final, aș vrea să dedic acest articol doamnei *Clara Ionescu*, directorul publicației noastre, care acum, după aproape zece ani, a aflat motivele pentru care eram cam obosit când ajungeam la școală...