**Ultima Underworld: The Stygian Abyss**

Ultima Underworld: The Stygian Abyss este un joc video dezvoltat de Blue Sky Productions (mai târziu cunoscut ca studioul Looking Glass) şi publicat de Origin Systems în martie, anul 1992. Face parte din seria Ultima, creată de Richard Garriott, povestea având loc între jocurile Ultima VI şi Ultima VII. În 1993, a apărut o continuare numită Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds.

Jocul s-a născut dintr-un concept adus de către Blue Sky, acesta având ideea unui „simulator” RPG (Role-Playing Game – joc pe roluri) folosind un motor tehnologic 3D care permitea utilizarea obiectelor tridimensionale în decorul jocului final. Ultima Underworld s-a inspirat din două jocuri importante ale anilor ’80: Wizardry (1981), respectiv Dungeon Master (1987). Ambele făceau parte din genul RPG, dar nu erau construite in trei dimensiuni. Creaţia celor de la Looking Glass a avut in compoziţie o tehnologie mai complexă, în ceea ce priveşte mecanicile de joc şi partea vizuală, decât Wolfenstein 3D realizat de id Software care a apărut în acelaşi an şi care a avut o popularitate mai mare.

Ecranul jucătorului era compus din mai multe butoane care aveau diverse roluri vitale pentru spuravieţuirea personajului principal, controlat de acesta. Protagonistul putea, de asemenea, să poarte conversatii cu alte personaje, să adune obiecte din peisaj, să le echipeze şi să le folosească împotriva diverşilor inamici întâlniţi în catacombe.

Pe Insula Avatarului, o colonie a fost fondată în Abis pentru a promova Virtutea dar, când colonia a eşuat, Abisul s-a transformat într-o închisoare. Jucătorul e pus în rolul Avatarului, protagonistul seriei Ultima. După ce a fost adus înapoi în Britannia, Avatarul devine martorul răpirii fiicei baronului Almric de către un vrăjitor numit Tyball. Vrăjitorul scapă, iar Avatarul este prins de gardienii baronului şi luat la castel. Personajul principal este găsit vinovat şi trimis imediat în Marele Abis Infernal, pentru a-i readuce fiica baronului sau a muri acolo. Jucătorul trebuie să treacă atât de supravieţuitorii coloniei cât şi de restul creaturilor care trăiesc în acel mediu pentru a-şi îndeplini misiunea.

Ultima Underworld: The Stygian Abyss este un exemplu demn de urmat în crearea unui RPG, având la bază elemente complexe puse în aplicare într-o lume măreaţă, gata de explorat şi de testat în multe moduri tactice, folosindu-te de factori externi diferiţi (viaţă, arme, slăbiciunile duşmanului, terenul întâlnit etc.).

**Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds**

Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds este al doilea titlu din seria Underworld si al unsprezecelea din intreaga serie Ultima. A fost dezvoltat de studioul Looking Glass si publicat de Origin pentru calculatoarele de tip IBM, in anul 1992. Pentru conceperea si producerea lui, au fost necesare 9 luni de lucru din partea companiei, spre deosebire de predecesorul sau care a fost dezvoltat pe parcursul a 2 ani de zile. De asemenea, acest ultim titlu din seria Underworld este situat in perioada de timp a ultimei trilogi din seria Ultima: „The Age of Armageddon”.

Ultima Underworld II este mult mai complex si mai dezvoltat decat predecesorul sau, Ultima Underworld. Povestea reprodusa este acum o parte integrala a firului narativ principal din seria Ultima, prezentand un alt plan al Gardianului de a ataca si cuceri Britannia. In timpul jocului, lumina cade, de asemenea, pe istoria geniului malefic din spatele actiunilor.

La un an de la evenimentele din Ultima VII, Lordul British invita multi oameni (printre care se numara si Avatarul) in scopul celebrarii reconstruirii civilizatiei, dupa marea criza suferita. Dar in urmatoarea dimineata, dezastrul loveste. Gardianul ataca si stapandeste Castelul Britannia impreuna cu toti oamenii prezenti, cu ajutorul unei magii care construieste un zid puternic numit Blackrock Dome. Jucatorul, aflat in pielea Avatarului, este obligat sa coboare prin catacombele castelului si sa isi croiasca drum spre rezolvarea situatiei.

Ultima Underworld II este construit folosind acelasi motor grafic ca primul titlu, dar actualizat cu cateva imbunatatiri. Fereastra jocului este acum mai mare, efectele de sunet sunt puse in aplicare, iar grupurile de butoane sunt mai usor de folosit. Portretele oamenilor arata mult mai bine si sunt afisate la rezolutie mai mare.

Creatia celor de la Looking Glass a fost exclusiv produsa pentru calculatoare (PC), neexistand alte portari ale jocului pentru console. Acelasi sistem de butoane, respectiv actiuni, se regaseste si in acest joc dar avand un mod de aranjare mai accesibil si avantajos.

Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds a avut un succes mai mare decat Ultima Underworld, reusind sa vanda mai multe copii si avand recenzii mai bune. Acest joc, desi nu a adus niciun detaliu major fata de predecesorul sau, a reusit sa perfectioneze formula inceputa si a ajuns cu un pas mai aproape de perfectiune.

**Flight Unlimited**

Flight Unlimited este primul joc din seria Flight Unlimited şi este un simulator aviatic de zbor creat de Looking Glass pentru DOS (1995) şi Windows 95 (1996). Acesta se concentrează mai mult pe acrobaţii, conţinând un sistem fizic apropiat de realitate, peisaje interesante şi o interfata FBO. Flight Unlimited a fost unul dintre primele jocuri care foloseau un sistem 3D care permitea mişcarea într-un spaţiu aerian şi crearea unor imagini foto-realistice pentru a reproduce porţiuni de teren aparţinând unor ţări precum Statele Unite ale Americii şi Franţa. Provocările sunt conturate sub forma unor lecţii de acrobaţie prin văzduh şi de curse prin inele, unde trebuie să circuli prin părţi delimitate, într-un anumit interval de timp. Sistemul fizic era inovativ, fiind produs în acelaşi an cu jocul Su-27 Flanker, unul dintre primele simulatoare de zbor pentru calculator care a venit însoţit de ideea de „dinamici fluide”. Butoanele de control, în loc să afecteze direct mişcările avionului, acţionează asupra suprafeţei avionului, lăsând adierea de aer să facă restul. De exemplu, într-un joc mai vechi, apăsînd tasta „înainte” sau direcţionând joystick-ul în faţă, am fi făcut avionul să se aplece în jos (pe axa sa de orientare), ca şi cum o „mână invizibilă” ar fi rotit vehiculul. În Flight Unlimited, apăsînd tasta „înainte” sau direcţionând joystick-ul în faţă, înclinăm botul avionului prin aripi care, datorită fluxul de aer din spatele cozii, face ca avionul controlat să îşi schimbe direcţia spre pământ.

**Flight Unlimited II**

Flight Unlimited II este al doilea joc din seria de simulatoare de aviatie Flight Unlimited, este creat de studioul Looking Glass si este aclamat pentru detaliile de natura fizica prin care se aproprie de realitate, respectiv pentru mecanicile de joc bine puse la punct. A fost produs in anul 1997, avand ca predecesor jocul Flight Unlimited si ca succesor jocul Flight Unlimited III. Un al patrulea joc, orientat pe partea de lupte aviatice, se afla in perioada de dezvoltare cand compania si-a inchis portile. Urma sa se numeasca Flight Combat: Thunder Over Europe si ar fi fost construit pe motorul grafic ZOAR, folosit in al doilea si al treilea titlu.

Diferit de primul joc, care a fost produs pentru Windows si DOS, acesta a fost conceput doar pentru Windows 95. Simulatorul evita lucrul pe care originalul pune accent cel mai mult, si anume partea aerobatica, insa Flight Unlimited II se concentreaza in mod deosebit pe crearea unui mediu civil de zbor. Acest detaliu se observa prin terenul foto-realistic 3D inclus, transmiterea comunicatiilor de controlul al traficului aerian in timp real si, de asemenea, o larga varietate a traficului aerian, necontrolat de jucator; toate acestea erau mecanici de joc neintalnit pana atunci. O serie de lectii de zbor acopera miscarile de baza ale jocului iar misiunile intalnite sunt construite sub forma unor provocari, cerute spre indeplinire int-un anumit interval de timp.

**Flight Unlimited III**

Flight Unlimited III este al treilea si ultimul joc din seria de simulatoare de aviatie Flight Unlimited, creat de compania Looking Glass. Jocul a aparut in anul 1999 si includea in total 10 avioane utilizabile, disponibile la cererea jucatorului, respectiv multe alte imbunatatiri. In multe moduri, cu actualizari recente, acest simulator ofera o vasta si improvizata experienta comparata cu produsul initial (primul joc Flight Unlimited).

Unul dintre cele mai importante detalii noi aparute era noul motor de vreme. Inainte de decolare, jucatorul putea genera, respectiv manipula, fenomenele meteorologice care, la randul lor, ar fi schimbat dinamica si dificultatea zborului.

La fel ca in Flight Unlimited II, jocul se concentreaza pe o mica, dar detaliata, portiune din Statele Unite si anume Seattle. Acesta a avut, din nou, ca sursa principala poze din satelit si inaltimi caracteristice vietii reale. In afara de zona orasului Seattle, Flight Unlimited III acopera, de asemenea, portiuni din regiunea Pacificului de Nord-Vest.

Avioanele controlate de inteligenta artificiala populeaza zona aeriana si iti arata toate fazele de zbor, de la inceput pana la aterizarea pe teren. Simulatorul a venit si cu un program numit Flight Unlimited Editor (FLED), care ii permitea utilizatorului sa editeze scenarii de zbor.

**Terra Nova: Strike Force Centauri**

Terra Nova: Strike Force Centauri este un joc de natură tactică, privit dintr-o perspectivă first-person (persoana întâi = prin ochii eroului), apărut în anul 1996 şi dezvoltat, respectiv publicat de către Looking Glass Technologies. Locul de desfăşurare a acţiunii este reprezentat de un tablou ştiintifico-fantastic al secolului 24, jocul urmărind un grup de oameni care colonizează sistemul solar Alpha Centauri pentru a scapă de Hegemony, un guvern totalitar al Pământului. Jucatorul este introdus în rolul personajului Nikola ap Io, liderul unei unităţi militare din Alpha Centauri, şi este angajat în diverse misiuni împotriva piraţilor, respectiv împotriva guvernului Hegemony.

Terra Nova este recunoscut ca fiind unul dintre primele jocuri orientate pe echipă, cu grafică tridimensională (3D); jucătorul este însoţit mai mereu de coechipieri inteligenţi artificial cărora li se pot da comenzi în scop tactic. Terra Nova a fost supus unui lung şi dificil proces de dezvoltare, cauzat într-o mare masură de producerea scenelor cinematografice. Cei de la Looking Glass cheltuiseră atât de mulţi bani pe conceperea „filmărilor cu mişcare completă” încât aproape dăduseră faliment, produsul final nereuşind să acopere banii deja utilizaţi. Creaţia care i-a salvat de la prăbuşire a fost Thief: The Dark Project care a ajuns să fie un mare succes.

Ca joc de tactică first-person shooter, Terra Nova se concentrează pe bătălii şi ia loc, prin ochii privitorului, într-un spaţiu cu grafică tridimensională. Protagonistul poartă o armură puternică de luptă, care are posibilitatea să localizeze şi ţintească inamici din raza sa vizuală. Aceasta conţine, de asemenea, un propulsor de zbor (utilizabil în mod limitat), raze infra-roşu şi viziune la depărtare, respectiv un scut de protecție reîncărcabil care te poate proteja de atacuri. Jucătorul foloşeste un mouse pentru a utiliza armele şi pentru a manipula interfata HUD (heads-up display). Pe ecranul calculatorului apar informaţii tactice, cum ar fi meniul de comandă al echipei, hărţile şi statisticile armelor.

În general, jucătorul este acompaniat de mai mult de trei personaje artificiale pe care îi poate îndruma din punct de vedere tactic; de exemplu, le poate ordona să formeze o poziţie de atac sau de apărare (în spatele unor obiecte), respectiv să se năpustească asupra inamicului. Coechipierii pot fi controlaţi ca grup sau ca indivizi când li se dă o comanda. Fiecare membru al echipei este specializat în arme, recunoaștere, reparări, demolări SAU electronică. Cei care fac parte dintr-una din aceste 4 categorii pot primi comenzi speciale, cum ar fi repararea armurii unui alt membru din echipa sau fixarea explozibilului într-un anumit loc. În timpul misiunilor, persoanjele îţi vor trimite, prin unde radio, informaţii despre poziţia inamicilor şi statusul luptei.

Acţiunea din Terra Nova este localizată în sistemul solar Alpha Centauri, în anul 2327, şi aparţine genului ştiinţifico-fantastic. Inspiratia principală a toposului este reprezentată de nuvelele „Starship Troopers”, respectiv „The Forever War”, iar revista PC Gamer (UK) îl campară cu filmul de acţiune Aliens (1986). Cu 200 de ani înainte de începerea jocului, Pământul era asuprit de unitatea de guvernamant numită Hegemony. Antagoniştii trimit colonii prin Sistemul Solar, dar locuitorii satelitilor lui Jupiter cad de comun acord să se întoarcă în sistemul Alpha Centauri, unde se stabilesc pe planetele NewHope, respectiv Thatcher. Imigranţii se divid in 12 clanuri—fiecare cu forţa militară ("Strike Force") care să-i ajute să se apere de bandiţi— şi astfel creează Consiliul Centauri pentru a guverna sistemul. Comerțul este stabilit cu Hegemony. Când jocul începe, o forță de elită numită Strike Force Centauri se formează ca răspuns la creșterea activității piraţilor.

Terra Nova: Strike Force Centauri s-a remarcat prin bătăliile pe echipe desfăşurate într-un univers tridimensional, complex, lucru rar văzut până în anul 1996. Deşi studioul Looking Glass făcuse greşeli la vremea respectivă, a reuşit să scoată lucrurile la bun sfârşit şi să aducă pe piaţă un produs muncit, cu mecanici şi un design ştiinţifico-fantastic frumos, la rândul său fiind apreciat de către comunitate mai târziu.

**British Open Championship Golf**

British Open Championship Golf este un joc de tip sportiv creat şi publicat de Looking Glass Technologies în anul 1997. Ca simulator al renumitului campionat de golf britanic „The Open Championship”, jocul îi permite jucătorului să încerce numeroase forme de golf, inclusiv stroke-play şi four-ball. Jucătorul poate concura cu şi împotriva unor sportivi renumiți de golf ai erei contemporane, aceştia făcând parte din cluburi sportive precum Royal Troon Golf sau Old Course at St. Andrews.

British Open Championship Golf a reprezentat un eşec total din punct de vedere economic şi comercial, Looking Glass ajungând să se oprească din a mai publica jocuri concepute de ei. În ciuda acestui fapt, jocul a fost apreciat de către critici, având mai mereu recenzii pozitive. Aceştia au apreciat comentariile lui Jim McKay de-a lungul meciurilor şi grafica, respectiv atmosfera creeată de Looking Glass. La polul opus, ceea ce nu le-a plăcut jurnaliştilor a fost lipsa componentei multiplayer, respectiv funcționalitatea cursului de creare.

**System Shock**

System Shock este un joc video de acțiune şi aventură, lansat în anul 1994. Acesta a fost dezvoltat de Looking Glass Technologies şi publicat de Origin Systems. Acțiunea se desfăşoară într-o navă spațială, cronosul fiind setat într-o versiune cyberpunk a anului 2072. Ca protagonist, îți asumi rolul unui hacker fără nume sau identitate şi te angajezi să îi încurci planurile unui sistem artificial numit SHODAN.

Motorul 3D al jocului System Shock, simulările de natură fizică şi mecanicile complexe au fost toate declarate ca fiind inovatoare şi influente de către critici care au considerat jocul ca fiind unul revoluționar pentru genul din care face parte.

System Shock poate fi trăit printr-o perspectivă first-person, într-un decor tridimensional (3D). Jocul are loc într-o stație spațială alcătuită pe mai multe nivele, în care jucătorul explorează, se luptă cu inamici şi rezolvă puzzle-uri. Progresul nu este liniar, iar designul este proiectat să permită desfăşurarea în voie a mecanicilor de joc. La fel ca în Ultima Underworld, jucătorul foloseşte un mouse cu un cursor liber în mişcare pentru a încărca şi folosi armele disponibile, pentru a interacționa cu obiectele, respectiv pentru a manipula interfața display-ul heads-up (HUD). Vederea şi postura controlului de pe HUD îi permite jucătorului să se întoarcă la dreapta ori la stânga, să se uite în sus sau în jos, respectiv să se pună la nivel cu podeaua ori în genunchi. Într-un mod mai practic, aceste comenzi îl fac pe protagonist să se ascundă după un obiect de mobilier, să ia instrumente din mediul înconjurător şi să se strecoare prin pasaje mici. HUD-ul aduce, de asemenea, trei "Display-uri Multi-Funcționale", care pot fi configurate să transmită în joc informații cum ar fi date despre arme, o hartă şi un inventar cu lucruri aflate în posesia personajului principal.

*Antagonişti*

Pe parcursul jocului, un personaj antagonic numit SHODAN încurcă avansarea jucătorului prin nivele, folosindu-se de capcane şi blocând căi de acces. Calculatoare specifice îi permit protagonistului să intre temporar în Cyber-spațiu; înăuntru, jucătorul se mişcă treptat printr-un spațiu delimitat de figuri geometrice 3D, iar în acest loc trebuie să colecteze date şi să se lupte cu programe de securitate controlate de SHODAN. Acțiunile din Cyber-spațiu cauzează uneori evenimente în lumea fizică a jocului; de exemplu, unele uşi pot fi deschise doar din Cyber-spațiu. În afara acestuia, personajul principal poate folosi 16 arme, dar numai 7 dintre ele pot fi aduse prin nava spațială, acest lucru forțând jucătorul să aleagă în funcție de utilitatea şi caracteristicile fiecăreia. Cu ajutorul armelor, lupta împotriva roboților, cyborg-ilor şi mutanților controlați de maleficul program SHODAN poate fi posibilă.

System Shock este considerat de mulți unul din jocurile esențiale, ce a schimbat şi inspirat industria de astăzi prin elemente complexe şi diversitate, jocul având inamici, mecanici de joc, respectiv spații, bine-lucrate şi făurite cu pasiune. De asemenea, chiar şi la 24 de ani de la lansare, SHODAN a râmas unul dintre antagoniştii amintiți şi lăudați de fanii genului.

**System Shock 2**

Jocul are loc pe o navă spațială, într-un univers cyberpunk al anului 2114 unde jucătorul îşi asumă rolul unui soldat care încearcă să oprească un virus care a infectat nava. Jocul este construit pe viziunea first-person, atât bătăliile cât şi partea de explorare fiind realizate prin ochii protagonistului. Acesta conține, de asemenea, elemente RPG (role-playing game) dezvoltare într-un sistem de abilități ce pot fi deblocate o dată cu evoluția treptată a personajului principal; de exemplu, hacking-ul sau abilitățile psionice.

La fel ca în predecesorul său, mecanicile de joc din System Shock 2 au diferite caracteristici în funcție de genul din care provin, iar aici există două astfel de tipuri şi anume: action RPG (sau „joc de acțiune pe roluri”), respectiv survival horror. Dezvoltatorii au obținut această combinație adăugând pe lângă componenta first-person shooter un sistem de creare şi dezvoltare a personajului, acesta fiind considerată o semnătură a genului RPG. Jucătorul foloseşte atât arme cu proiectile, cât şi arme de apropiere (cuțite, bâte din metal etc.) pentru a-şi îndepărta inamicii iar, în plan secundar, are la dispoziție un sistem de abilități care îi permite personajului să poată debloca şi folosi acțiuni noi. Partea de navigație este prezentată prin ochii protagonistului şi completată de interfața display-ului heads-up care permite afişarea pe ecran a informațiilor despre personaj şi arme, a hărții şi a inventarului.

*Categorii de personaje*

Planul secundar al poveştii este explicat progresiv prin găsirea şi ascultarea casetelor audio şi a fantomelor celor dispăruți pe bord, acestea putând fi găsite în anumite locuri ale navei. La începutul jocului, utilizatorul trebuie să aleagă o carieră în cadrul UNN (Unified National Nominate), o organizație militară fictivă. Fiecare ramură de servicii îi oferă jucătorului nişte bonusuri de început alcătuite din diverse abilități care pot evolua, într-o anumită direcție, de-a lungul parcurgerii firului narativ. Serviciile aparținând Marinei aduc bonusuri pentru arme, ofițerii navali au cunoştiințe în hacking şi reparări, iar agenții OSA primesc un set de puteri psionice.

System Shock 2 folosea motorul 3D al primului titlu Thief, şi anume Dark Engine, detaliu ce i-a îmbunătățit cu mult performanțele anterioare. Jocul era acum mai flexibi şi mai detaliat, punând în practică noi idei de mecanici şi afişând o lume mai imersivă.

**Thief II: The Metal Age**

Thief II: The Metal Age este un joc lansat în anul 2000, care aparține genului stealth (silențios), şi a fost dezvoltat de studioul Looking Glass şi publicat de Eidos Interactive. La fel ca predecesorul său, Thief: The Dark Project, jocul îi continuă povestea lui Garrett, un maestru-hoț care își are activitatea într-o metropolă steampunk numită Oraşul. Jucătorul lucrează în continuare în corpul lui Garrett care descoperă o conspirație legată de o nouă sectă religioasă.

Thief II poate fi exprimentat prin ochii protagonistului, având o perspectivă first-person care face posibilă vizualizarea mediului tridimensional (3D). Jucătorul are obiectivul de a-şi îndeplini misiunile într-un mod cât mai silențios cu putință, evitând gărzile şi paznicii din nivelul respectiv. În acest scop, utilizatorul menționat trebuie să-şi mențină vizibilitatea la cote minime, împreună cu nivelul de audibilitate a lui Garrett pentru a scăpa nedetectat. Protagonistul trebuie să evite zonele luminate şi suprafețele de podea formate din metal în favoarea părților umbrite, respectiv a suprafețelor acoperite de un covor. Un giuvaier poziționat pe mijlocul ecranului, în partea de jos, îl ajută pe jucător să realizeze cât de vizibil este la un moment dat: când este în umbră, giuvaierul capătă o culoare întunecată iar, când iese la lumină deplină, acesta se modifică până ajunge la o nuanță foarte deschisă.

*Misiuni*

Cele 15 misiuni ale jocului au loc în nivele gigantice, acest lucru permiţîndu-le încheierea în moduri multiple. Gărzile pot fi lovite în cap cu un ciomag (acest lucru adormindu-i) sau pot fi ucise cu arcul cu săgeţi, respectiv cu sabia, iar trupurile lor pot fi luate şi ascunse în umbră. Dacă un alt paznic găseşte un aliat căzut, acesta îi va anunţa pe ceilalţi şi vor porni în căutarea făptaşului. În afara gărzilor umane, Thief II mai aduce camere de supraveghere, respectiv roboţi de securitate. În timpul completării obiectivelor, jucătorul fură obiecte valoroase care îi vor aduce hoţului mai târziu profit; cu banii obţinuţi, Garrett poate să cumpere unelte pentru viitoarea afacere. Principala armă a jucătorului sunt săgeţile specializate, în acestea fiind incluse săgeţile cu apă folosite pentru a neutraliza lumina, săgeţile cu muşchi care atenuează zgomotul produs de paşi pe orice suprafaţă şi săgeţile cu frânghie utilizate pentru urcarea hoţului în diferite locuri.