

GEN First person shooter

TESTAT PE PC

DISPONIBIL PE PC, PS4, Xbox One

PRODUCĂTOR Respawn Entertainment

DISTRIBUITOR Electronic Arts

ONLINE titanfall.com



TITANFALL 2

Un Băiat și-un Roboțel

De curând am rejucaut unul dintre cele mai bune FPS-uri moderne – Wolfenstein: The New Order. Sigur că la prima vedere nu are vreo legătură directă cu materialul recenzat aici. Cu excepția genului pe care îl împart, succesorul lui Titanfall și capodopera Machine Games nu au prea multe puncte legate prin meridiane vizibile. Însă la câteva săptămâni după ce am executat naști cu un rânjet maniacal pe chip (al meu, nu al lor), mi-a picat în mâini un digital download de Titanfall 2 redus masiv de Sfânta Vineri Neagră a suedezilor. Atât de masiv, încât nu am rezistat și l-am cumpărat înainte să-mi procur o cheie de review. Fraților, surorilor, am primit în schimb un cadou neașteptat – nu doar în multiplayer, cum credeam inițial –, ci sub forma unei povești impresionante. O poveste spusă într-o campanie scurtă, dar foarte intensă și bine regizată. Iar eu vreau să mă leg de acest detaliu în review, de felul în care un first person shooter modern încă mai poate să mă ținutiască în scaun, cu ochii și urechile ciulite hiperactiv, în timp ce sunt gata să-i asimilez narațiunea, să-i absorb epicul.

Protocol 1: Link to Pilot

Să presupunem că Titanfall 2 ar fi un castel zidit cu multă grijă de Respawn și tot așa putea indica fiecare cărămidă așezată în zidurile

mărețe: puțin The Iron Giant aici, o leacă de Shogo MAD, un vârf de Slave Zero, ba chiar un strop din atmosfera lui Binary Domain – ultimul exemplu fiind ceva imposibil de explicat în cuvinte. Pur și simplu mi-a lăsat această impresie și cred că aș putea să o descriu mai bine prin gesturi hiperbolice, ce s-ar confunda ușor cu niște incantații magice. În orice caz, Titanfall 2 reușește din încheietură o mișcare spectaculoasă și trimite o undă

“Am primit în schimb un cadou neașteptat – nu doar în multiplayer, cum credeam inițial –, ci sub forma unei povești impresionante. O poveste spusă într-o campanie scurtă, dar foarte intensă și bine regizată”

de șoc și groază până în miezul glandei pineale unor jocuri cu pretenții la nivel de storytelling – chit că totul se întâmplă în aproximativ cinci ore. Însă aceste ore sunt atât de coerent structurate, puse în scenă și derulate activ, încât te lași natural transportat într-un univers SF captivant. Nimic nu pare forțat, iar personajele principale și secundare completează formula narativă simplă, care nu se dă în spectacol cu ajutorul unor întorsături de situație cretine, ce-ți violează mintea. Mai degrabă, aventura lui Jack Cooper și BT-7274 este o baladă clasică în care eroul își descoperă abilitățile prin

încercări dificile, o prietenie nesperată și pierderea ireversibilă a inocenței. Jack își cultivă potențialul pas cu pas, sprijinit de incredibilul său partener, un Titan – om și mecha, pe o planetă populată cu creaturi străine și inamici puternici. A trecut ceva timp de la lansare, așa că nu vreau să transform acest review într-o lectură plictisitor de detaliată, însă trebuie să subliniez faptul că un scenariu de tipul Interstellar Manufacturing Corporation vs. Frontier Militia îi este superior celui Pământ vs. Marte fiindcă nu insistă asupra detaliilor inutile, refuză să devină mai serios decât ar fi cazul și plusează acolo unde trebuie – pe relația dintre pilot și robot, dintre băiețelul-soldat și gigantul de fier cu arme letale și inimă mare. Aici nu te împiedici la tot pasul de clișee și americanisme ieftine, ci descoperi o legătură genuină, intimă.

Protocol 2: Uphold the Mission

Captivi pe Typhon după o misiune eșuată și constrânși de conflictul deschis cu IMC, Jack și BT apelează la camaraderie, respect, curaj și legătura comună cu figura eroică a căpitanului Tai Lastimoso pentru a supraviețui. Despre mercenarii Apex Predators, ofițerii și liderul lor nu pot spune că reprezintă cei mai interesanți antagoniști, furnicile din Half-Life 2 având mai multă personalitate.



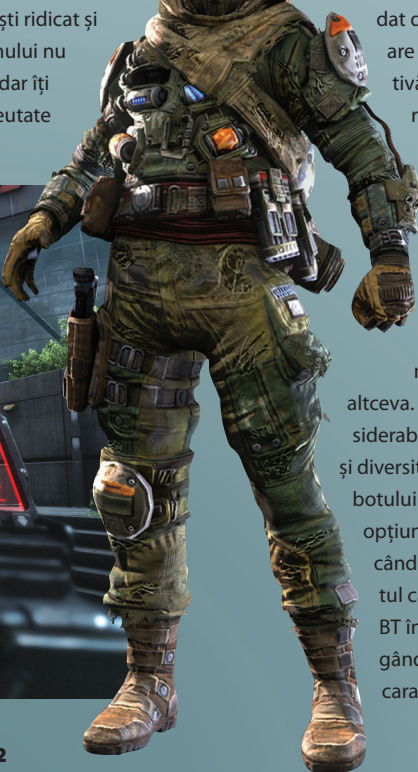
“Aș putea indica fiecare cărămidă așezată în zidurile mărețe: puțin The Iron Giant aici, o leacă de Shogo MAD, un vârf de Slave Zero, ba chiar un strop din atmosfera lui Binary Domain”

Totuși, rolul adoptat este unul a la Quake, dacă îmi permiteți figura de stil – adică există fiindcă într-un FPS trebuie să ai ce împușca cu sete, iar din acest punct de vedere reușesc să te motiveze. Fiecare capitol important al jocului își găsește concluzia într-o confruntare Titan vs. Titan, cu toate că mi-e greu să numesc momentele respective “boss fights”, căci nu implică prea multă strategie. Boșii sunt doar niște oponenți puținel mai periculoși, cu arme mari și HP umflat. Cireașa de pe tort rămâne în continuare gameplay-ul bazat pe cooperarea dintre Coop și BT, interacțiunea cu mecha-ul curgând organic atunci



când lupți în afara carlingei, asistat de AI, și demențial de antrenant când ești ridicat și așezat la manșă. Controlul Titanului nu diferă radical de cel per pedes, dar îți transmite senzația de masă, greutate și putere. Spre deosebire de

Hawken, unde ecranul era invadat de informații, BT-7274 are o interfață curată, intuitivă, ce face ușoară trecerea dintr-o configurație de luptă (Loadout) în alta. Poți sintetiza șase astfel de seturi cu abilități unice, deși odată ce descoperi modul Ronin și scoți sabia uriașă din teacă nu prea mai poțestești la altceva. Desigur, varietatea considerabilă de arme pentru pilot și diversitatea configurațiilor robotului deschid nenumărate opțiuni tactice, mai ales atunci când începi să profiți de faptul că poți oricând să sari din BT într-un tur al morții, alergând pe pereții verticali cu o carabină futuristă în brațe.



Titanfall 2 are multe bunătați în coș, de la SMG-uri la puști cu lunetă, shotgun-uri, aruncătoare de grenade și rachete sau mitraliere ușoare (LMG) – toate având un comportament balistic unic, potrivit în situații specifice. Descoperi repede ce, cum și unde trebuie folosit, deoarece campania te poartă din junglă până într-o fabrică automatizată de habitaculi, ca mai apoi să ajungi într-un laborator blocat între două falii temporale. Câte medii, atâția inamici și un AI cam la fel de fixat pe extreme – la baza ierarhiei sunt soldății tâmpiți și iuți la mână aka “goons”, iar din vârf privesc semeți, cumva flexibil cognitiv, Titanii IMC-ului și adaptabilitatea lor feroce. Of, Titanfall 2, ești ca un evantai într-o zi toridă, dacă Noctua ar face evantaiuri. Infinite Warfare, pune mâna și notează!

Protocol 3: Protect the Pilot

Adică Respawn Entertainment a dat refresh genului FPS în 2016, împreună cu DOOM. La asta făceam trimiteri în comparația cu evantaiul. A fost o briză ușoară și răcoritoare pentru fanii pac-pac-urilor, auto-exilați într-un buncăr atomic de vreo 4-5 ani. Situația este atât de dramatică – și la propriu și la figurat –, încât am avut un moment de bucurie în jocuri precum Battlefield: Hardline. În concluzie, se explică entuziasmul meu pentru o campanie single player memorabilă, aproape extraordinară, unde camaraderia și sacrificiul sunt frumos puse

“Totuși, rolul adoptat este unul a la Quake, dacă îmi permiteți figura de stil – adică există fi-indcă într-un FPS trebuie să ai ce împușca cu sete, iar din acest punct de vedere reușesc să te motiveze.”



în scenă. La naiba, seamă-nă cu o animație Pixar hardcore-SF interzisă minorilor din cauza dezmembrărilor grafice! Toate meca-

ve din primul Titanfall sunt prezente, îmbunătățite și finuț introduse de la prima misiune și până la meciurile multiplayer din componenta online, ce este extinsă periodic cu DLC-uri gratuite, pentru a nu provoca rupturi în baza de jucători. Alergi pe pereți, execuți câte un mecha dușman din zbor și bați palma cu al tău în câteva dintre cele mai fluide animații disponibile la ora actuală. Arată bine, se mișcă bine și sună bine, stabilind astfel o identitate solidă IP-ului – lucru tot mai rar la un sequel. În plus, vine cu vreo zece moduri MP: FFA, Private Match, CTF, Coliseum, 8v8 Mixtape (serie

“La urma urmei, nici Die Hard nu durează 15 ore”

ciclică), Attrition, Pilots vs. Pilots, Hardpoint sau Bounty Hunt. Ultimul presupune acumularea de credite în bancă distrugând valuri de inamici, însă se simte precum un co-op competitiv.

“You will have to explain that expression later”

Schimburile de replici între BT și Cooper sunt consistente, scrise pe formula buddy cop movie, exact așa cum este și Titanfall 2 – un FPS de care mi-a fost dor dinainte să apară. Cei de la Respawn au muncit serios la el și asta se simte la tot pasul – inclusiv la capitolul artă, deoarece merită pusă în ramă – așa că vă recomand din suflet să îi dați o șansă cât mai curând. Este adevărat că lungimea campaniei trebuia să fie ușor întinsă, dar ea poate fi privită drept un blockbuster exploziv și în reluare. Vai, nivelul faliilor temporale intersectate, confruntările verticale pe platforme uriașe și C A S C A meseriașă cu neuro-conexiuni...Rrr, sexy! La urma urmei, nici Die Hard nu durează 15 ore. Acum, dacă producătorii s-ar concentra în continuare pe relația pilot-Titan, franciza are un viitor solo strălucit în față. Observați că nu am epuizat aici subiectul poveștii și am preferat să las neatins singurul “plot twist”. Eram un idiot dacă aș fi procedat altfel, fiindcă Titanfall 2 știe singur să-și transporte jucătorii într-o epocă ludică apusă, dar la fel de sclipitoare.

Aidan

VERDICT

NOTA 8,5

Pentru mine, Titanfall 2 și DOOM au fost singurele FPS-uri pur-sânge din 2016 care m-au făcut să exclam, să trăiesc, să mă agită în scaun și să simt ceva. Exact ca în vremurile bune.

PRO Distracție single ca-n FPS-urile de altădată
Relația BT-Cooper
Armamentul, modurile MP

CON Cam scurt
Boși neinteresanți
Final din topor

