



din categoria

DOOM ETERNAL

review

DISCO ELYSIUM
BLASPHEMOUS
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE
FIRE EMBLEM
THREE HOUSES

TINDER
the dating game

hardware

**AMD RADEON
5600XT**

boardgame

ZESTREA

special

**CYBERPUNK
AIN'T DEAD**

PENTRU FLAVIUS

NXT LVL

review special

**HELLBLADE: SENUA'S
SACRIFICE**

PENTRU FLAVIUS

NXT LVL

Editor:

Vlad Costea

Redactor-șef:

Mircea „KiMO” Dumitriu

Redactori:

Mircea „KiMO” Dumitriu

Vlad Costea

Flavius Policală

Adrian Dobrescu

Marco Giuliani

Mihai Dimache

Mihnea-Marian Niță

Tudor „Monstru” Badica (lab501.ro)

Ovidiu „Aidan” Manci

Colaboratori:

Silviu Raban

Bogdan „Volken” Simion

Andrei Bonci

Grafică și DTP:

Mihnea-Marian Niță

Concept grafic:

Mihnea-Marian Niță

E-Mail: nextlevelpodcast@protonmail.com

CUPRINS

SPECIAL

- 04 Ce Înseamnă să fii Redactor LEVEL
- 06 Joaca pe Măsură ce Îmbătrânesc
- 08 Cyberpunk Ain't Dead
- 16 O Minunată Lume Nouă

REVIEW SPECIAL

- 26 Hellblade: Senua's Sacrifice
- 32 Nioh

REVIEW

- 40 Blasphemous
- 46 Children of Morta
- 50 Call of Duty: Modern Warfare
- 58 Disco Elysium
- 74 Fire Emblem: Three Houses
- 80 Lie in my Heart
- 82 Pokemon Shield
- 86 Tinder
- 90 Yaga
- 98 Zelda: Breath of the Wild

HOBBY

- 102 Zestrea

HARDWARE

- 104 AMD Radeon 5600XT

BINE AȚI REVENIT LA NIVELUL URMĂTOR!

Ei bine, dacă eu unul am promis că nu mai fac revistă de gaming nici să-mi dai în cap, după toate ponoasele pe care le-am tras atunci când mi-am zis că un astfel de produs are șanse și din punct de vedere comercial (și nu doar ca fan service), uite că am ajuns să mă implic din nou în realizarea unui proiect tipărit.

De data aceasta, însă, este altfel. **NXT LVL este revista voastră, a celor ce încă mai trageți de noi**,ăștia care au crezut că un podcast marca N2 este o idee bună pentru a menține flacăra în viață... tocmai acum, când punem din ce în ce mai rar spre deloc mâna pe pana virtuală. Așa-i când jobul (care înseamnă cu totul altceva și este într-un domeniu străin jocurilor) îi ține pe unii dintre noi până seara târziu departe de casă...

NXT LVL reprezintă, în același timp, încununarea unei promisiuni făcute prietenului și colegului nostru Flavius, un veritabil motor ce m-a readus la suprafață într-o perioadă când orbecăiam prin ape tulburi. Din păcate, Flavius a plecat prea repede dintre noi și ne-a părăsit chiar în toiul tentativei de revenire pe piață a revistei NIVELUL2.

ATELIER

- 110 Construirea Unui Sistem de Gaming în 2020

GAMING GEAR

- 114 Remember PS Vita

MUST HAVE

- 118 Din Categoria DOOM Eternal

Datorită donațiilor voastre, de acolo de unde ne privește și se joacă în continuare, **Flavius își vede astfel visul împlinit** – iar pentru asta sunt sigur că vă mulțumește. NXT LVL este în aceeași măsură revista lui, drept pentru care avem cu toții ocazia să-i citim două articole nu doar bune, ci reprezentative pentru perioada în care ne-a bucurat cu prezența lui la NIVELUL2. Mă bucur că munca lui a ajuns în sfârșit și pe hârtie.

Nu în ultimul rând, **NXT LVL este un experiment**: tentativa noastră, a tuturor celor implicați în acest proiect, de a afla dacă un astfel de produs poate fi realizat și altfel, evitând hățișurile și capcanele administrative care pot rezulta atunci când o revistă este realizată sub umbrela unei societăți comerciale. Nu mai zic de așa-zisa industrie locală...

Dacă am reușit, felicitări!

P.S. cu mulțumiri speciale oamenilor de bine de la **Breadcrumbs Interactive**, care au îndrăznit să ducă inițiativa noastră la nivelul următor, oferindu-vă câte o copie digitală a jocului lor recent-lansat, YAGA!

■ KiMO



Ce Înseamnă Să Fii Redactor LEVEL?

Din august 2017 (când colegul Marco mi-a spus să trimit un articol de 1000 de cuvinte) și până pe la începutul lui 2019 (când podcastul NEXT LEVEL era în fazele incipiente și încercam să mă integrez în peisajul dominat de KIMO și Aidan) am avut permanent manifestări ale sindromului impostorului. De cele mai multe ori, **pur și simplu nu eram sigur dacă mă aflu în locul potrivit** și tânjeam după aprobările celor mai mari și mai experimentați decât mine.

În calitatea mea de fan LEVEL, nu am fost întotdeauna cel mai consecvent cumpărător al revistelor — le achiziționam doar atunci când mi se părea interesant jocul full atașat (sau o citeam la școală, când un alt coleg le aducea) și deseori optam pentru XtremPC pentru că era mai ieftin. **Nu am avut niciodată cont pe forumurile LEVEL, nu am scris niciun e-mail către redacție** și, deși mi-am propus de câteva ori, nu am contribuit cu screenshoturi la secțiunea "Patch". Prin urmare, mi-a fost dificil să mă alătur echipei NIVELUL2 la doar câteva luni după ce nume mult mai sonore precum **Marius Ghinea, Vladimir CioLAN și Nicolae "ncv" Marin** au părăsit proiectul. Este ciudat să fii un nimeni în fața unui public deja educat într-o anumită direcție, care are standarde și așteptări.

Ceea ce am descoperit însă pe parcursul realizării acestui mic proiect este că redactorii LEVEL nu se luau prea în serios și abordau articolele mai degrabă într-o

manieră personală. Mi-a fost ciudat să îi redescopăr pe eroii adolescenței mele timpurii prin nou-dobândita optică de adult, însă nu cred că aș fi putut începe să lucrez la un proiect numit NEXT LEVEL dacă nu i-aș fi studiat întâi pe clasici. **M-am bucurat să observ cum articolele din LEVEL și NIVELUL2 nu au fost niciodată metodice**, bazate pe un șablon cu secțiuni în funcție de gen și proporționate riguros de către un editor care ține neapărat să echilibreze conținutul — articolele se termină acolo unde redactorul a rămas fără idei interesante de spus, iar lungimea maximă este determinată doar de pasiunea persoanei de a-și descrie impresiile.

Pe scurt, am realizat că nu există un stil sau format LEVEL bine definit. În orice revistă, indiferent dacă a fost publicată în 1997 sau 2013, **am găsit 5-6 băieți care își manifestă în scris pasiunea pentru jocuri**. Nu se observă încercări de adaptare la standardele schimbătoare ale industriei, nu se fac compromisuri în ceea ce privește umorul (chiar dacă uneori pare nesărat și infantil) și nu par să existe urme de presiune în ceea ce privește stilul de redactare.

În timp ce studiourile de jocuri și-au perfecționat maniera agresivă de promovare a ultimelor lansări, **LEVEL a rămas la fel și nu a dat semne de intimidare în fața sponsorilor sau partenerilor** care furnizează discuri și coduri de review. Indiferent ce număr se întâmplă să răsfoiesc, găsesc o consecvență a libertății de

exprimare și a pasiunii pentru jocuri. Prin urmare, am ajuns la concluzia că **statutul de redactor LEVEL nu este dat vechimea din domeniu sau rigurozitatea de a aborda arta digitală interactivă**. A fi redactor LEVEL este mai degrabă o atitudine și o stare de spirit. Este un mod de a te bucura de statutul tău privilegiat de cvasi-autoritate în domeniul jocurilor fără a te compromite cu politicile de culise și păstrându-ți optica de pasionat care ar fi trebuit să plătească \$60 pentru jocul respectiv dacă ar fi avut altă slujbă.

Probabil acesta este și motivul pentru care **LEVEL a bătut competiția (PC Games, Game Over și XtremPC)** atât în materie de longevitate, cât și în partea de impact cultural. Redactorii au fost mereu sinceri și nu au încercat să pară ceea ce nu sunt — fiecare dintre ei și-a păstrat stilul și a apelat la propriile percepții și impresii pentru evaluare. Nota finală reflectă exact subiectivismul unei experiențe personale și uneori îndrăznește să sfideze tendințele promovate de industrie.

Am scris acest scurt articol pentru a manifesta câteva dintre gândurile pe care le-am avut pe parcursul realizării revistei-cadou NEXT LEVEL, dar și pentru a vă încuraja să depășiți timiditatea inițială și să trimiteți articole. În această ediție **veți găsi scrieri semnate de Silviu Raban, Andrei Bonci, și Bogdan Simion**, trei membri ai comunității care au avut curajul de a face un pas în față pentru a-și vedea ideile publicate.

Mi-ar fi plăcut să văd mai multe astfel de inițiative și sper că în viitor, indiferent dacă mai scoatem sau nu vreo revistă sponsorizată prin podcast și folosim vechiul site NIVELUL2, micul nostru grup se va extinde. **Dacă revistele mor,**

spiritul LEVEL continuă să dăinuie prin noi — toți cei care ne-am îmbogățit vocabularul datorită recenziilor lui Marius Ghinea și ne-am amuzat de numele lui CioLAN.

■ Vlad Costea

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA

COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.
Urmărește detalii pe www.level.ro

Aproape 16 ani mai târziu, mesajul încă este valabil... doar că rigurozitatea cerințelor a fost mereu puțin exagerată (Imagine preluată din revista LEVEL lansată în august 2004)



JOACA PE MĂSURĂ CE ÎMBĂTRÂNESC

Atunci când aveam 14 ani, jucam tot ceea ce îmi ajungea pe mână. Rareori descopeream ceva care să mă fascineze suficient de tare pentru a-i acorda 2-3 ore din timpul meu, însă **aveam permanent sentimentul că explorez, descopăr și cresc.** Pe atunci, indiferent ce tip de gamer aș fi întâlnit, aș fi identificat un punct comun pentru discuții și aș fi avut argumente pro sau contra oricărei noi lansări.

Însă pe măsură ce avansez în vârstă și mă apropiu ireversibil de schimbarea prefixului, realizez că timpul pe care îl acord jocurilor devine din ce în ce mai puțin. Răbdarea mea de a acorda șanse unor lansări obscure scade, disponibilitatea de a juca un titlu slab doar pentru a mă amuza de calitatea proastă și glitch-urile pe care le pot găsi devine un fenomen pe cale de dispariție și bugetul pe care îl aloc jocurilor se limitează la ceva de care mă pot bucura pentru o anumită perioadă de timp.

Atunci când eram ceva mai tânăr, nu mi-ar fi păsat de raportul ore de joc per leu investit. Nu mă interesau prea tare opiniile criticilor și aveam cutezanța de a căuta părți bune chiar și într-un titlu de nota 4 (sau de a căuta nod

în papura unui joc lăudat de toate publicațiile). Ceea ce s-a schimbat radical în timp este felul cum mă raportează la calitate: dacă este vorba de un timp și de un buget limitat, atunci **voi ajunge să cumpar doar ceea ce este bun și îmi poate oferi o satisfacție cât mai îndelungată.**

În același timp, încerc să stau departe de MMO-uri și de moduri multiplayer care se repetă și nu au niciun fel de finalitate. Dacă înainte apreciam poziționarea mea în clasamente și îmi urmăream progresul (spre exemplu, jucam Counter Strike 1.6 pe serverele RDS Linkmania), **acum pur și simplu vreau să am parte de o poveste care să mă impresioneze din punct de vedere vizual și narativ.**



Abordarea mea asupra jocurilor se aseamănă mai degrabă cu dorința de a citi cărți sau de a viziona filme: **atunci când plătesc pentru ceva, vreau să fie imersiv și suficient de lung pentru a mă ține ocupat minim o lună.** În fond, dacă bugetul pe care îl pot alocă este de 150 de lei pe lună (cu posibilitatea de a economisi 2 luni pentru un titlu AAA), atunci voi căuta ceva care să satisfacă raportul calitate/cantitate.

Totuși nu ar trebui să neglijez categoria „distracție de 10 minute”, pe care o asociez cu așteptarea în fața unor birouri și cabinete, sau relaxarea dintr-o scurtă pauză. Poate că nu pot tot timpul să finalizez un capitol din **Uncharted 4**, să îndeplinesc o misiune în **Legend of Zelda: Breath of the Wild**, sau să înving balaurul malefic dintr-o lume din **Super Mario Odyssey**. Prin urmare, voi căuta echivalentul unui joc de **Tetris: rapid, eficient și suficient de plăcut pentru a-mi limpezi gândurile.**

Această categorie de jocuri este deseori îndeplinită de ceea ce pot găsi pe telefonul mobil: **Mario**

Kart Tour, un port al primului Sonic, orice echivalent al omniprezentului Candy Crush și inevitabilul Tetris (care am înțeles că este cel mai bine vândut joc din toate timpurile).

Prin urmare, la cei 27 de ani ai mei descopăr că viața mea de gamer se ajustează în moduri neașteptate. Uneori îmi doresc să am din nou parte de bucuria de a descoperi ceva amuzant sau frustrant de prost, care îmi stimulează creativitatea și capacitatea de explorare în moduri mai puțin obișnuite. **Aș vrea să încerc mai multe indie-uri**, să am ocazia de a experimenta cu diversele moduri de expunere a poveștilor din titlurile cu buget redus. **Îmi lipsește și bucuria de a găsi un diamant neșlefuit**, care să mă impresioneze și să mă ajute să văd jocurile într-un alt fel față de cel impus de industria multi-miliardară. Însă timpul meu devine din ce în ce mai limitat, iar alegerile pe care ajung să le fac sunt din ce în ce mai conservatoare: **am studiouri preferate în care am un grad mai mare de încredere**, am serii pe care le urmăresc tocmai datorită amintirilor pe care mi le-au oferit și **am nostalgii care mă fac să mă reîntorc din când în când la jocurile din anii 1990.**

Vestea bună este că industria de jocuri a devenit o umbrelă destul de largă, care îmi acoperă cu brio nevoile și exigențele. Avem parte de patru decenii de divertisment digital interactiv și multiple modalități de a juca absolut orice



de la Pong la DOOM: Eternal. Sunt studiouri care se ocupă exclusiv de actualizarea și readaptarea titlurilor clasice, astfel încât jucători de toate vârstele să poată să își satisfacă nostalgia sau dorința de explorare a trecutului. Sunt concepte care sunt readuse la viață tocmai pentru a omagia aventurile pixelate ale înaintașilor.

Din păcate, timpul meu devine din ce în ce mai limitat și scade proporțional cu disponibilitatea de a încerca experiențe noi. Am descoperit nișa care îmi place, industria s-a maturizat suficient pentru a ține pasul cu indivizii ca mine și rareori am motive să mă plâng de ceea ce primesc. Să fie oare timpul pentru o schimbare?

■ Vlad Costea



CYBERPUNK AIN'T DEAD

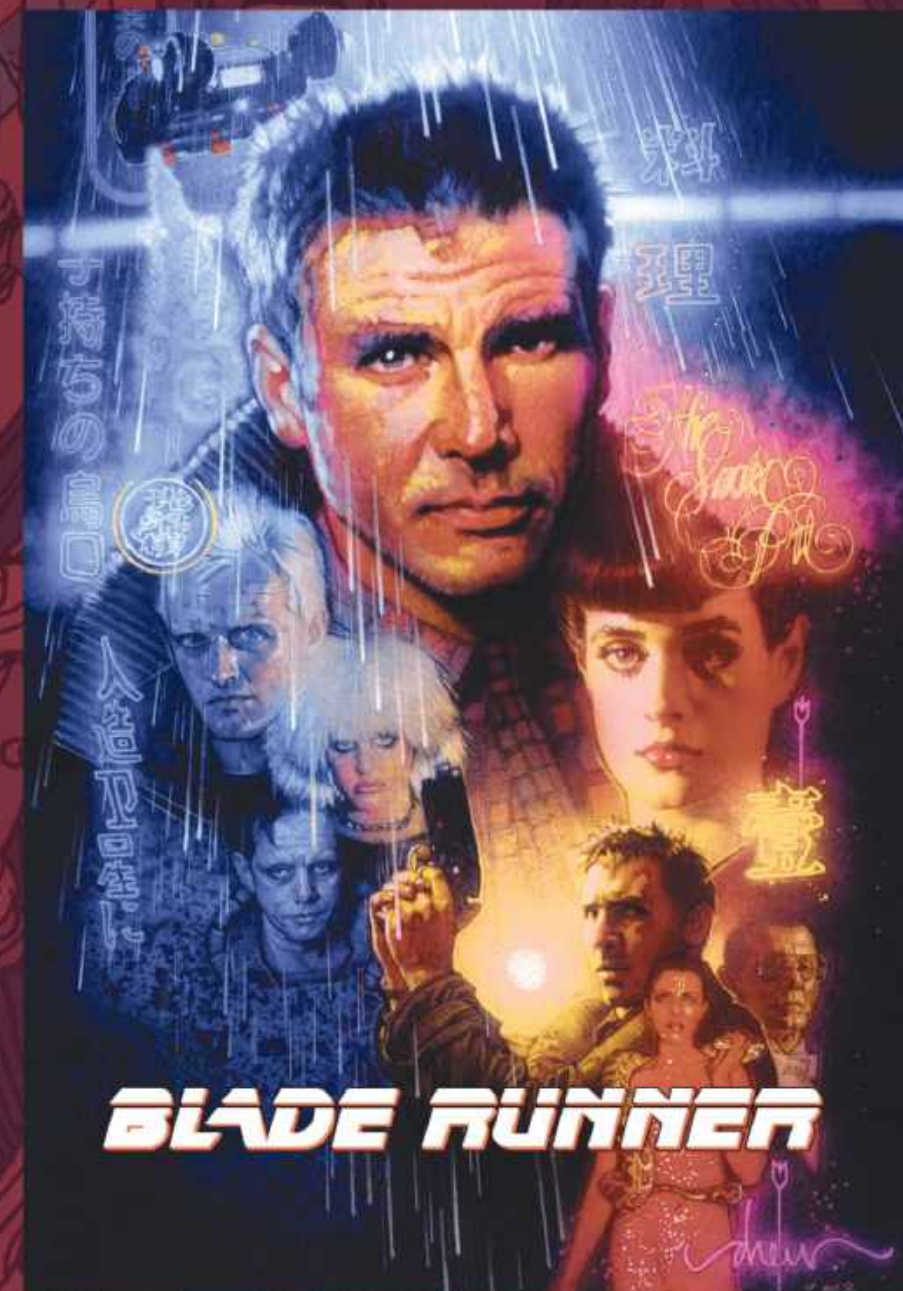
Vreau să precizez încă de la început că sunt un mare iubitor și consumator de cinema. Îmi place să văd filme, să vorbesc despre filme, să le analizez din punct de vedere tehnic și să le interpretez din punct de vedere stilistic. Ceva se declanșează în mine în momentul când "banda începe să ruleze", indiferent dacă sunt într-o sală de cinema, tolănit pe canapeaua din living-ul meu, sau stau cocoșat și chinuit pe scaun în fața monitorului. Mă las pradă șiretlicurilor și vrăjitorilor acelor magicieni care au stat în spatele imaginilor ce se derulează în fața mea într-un mod hipnotizant și încerc să mă bucur cât mai mult de această călătorie senzorială. Dar, așa cum se întâmplă cu unele călătorii, este posibil ca aceasta să nu-ți pice bine la stomac, să te alege cu dureri de cap, grețuri, vărsături și mai știu eu ce simptome neplăcute.

ALERGĂTORUL CU LAMA

Există un regizor care, după realizarea unui film cu o creatură ce teroriza membrii echipajului Nostromo, a regizat un film despre un vânător de recompense (în engleză sună mai cool) care crea profile psihologice unor posibile replici umane **cu ajutorul testului voight-kampff** (test pe care îl puteți încerca și voi cu o simplă căutare pe Google, dar să nu fiți surprinși dacă descoperiți că sunteți un replicant). Filmul acela se numește **Blade Runner**.

Vreau să vă spun că acesta nu se încadrează în niciuna dintre cele două categorii menționate mai sus: nici nu m-a extaziat, dar nu mi-a dat nici dureri de cap. Blade Runner este unul dintre filmele care m-au intrigat, dar nu pot spune că mi-a plăcut sau l-am apreciat de la prima vizionare. Totuși are ceva care m-a făcut să mă întorc periodic la el și să descopăr noi și noi substraturi, să **descopăr că este mult mai profund, imersiv și evocativ**.

Blade Runner este un film "in your face", în sensul că tot ce vezi într-un cadru a fost pus acolo



intenționat și semnifică ceva. **Nimic nu e accidental:** de la obsesia pentru ochi și mâini (chiar în deschiderea filmului avem un cadru larg cu un iris), continuând cu existența a două lumi separate (lumea de jos, care este aglomerată și mizerabilă, și lumea de sus accesibilă doar celor înstăriți), de la amalgamul multi-cultural pe care sunt clădite aceste două lumi (în special cea de jos) și până la multitudinea de fotografii împrăștiate prin tot filmul (și obsesia unor personaje de a le colecționa și analiza îndelung).

Totul are un scop și o semnificație ascunsă în Blade Runner, totul e **interpretabil și metaforic** și lucrul ăsta m-a făcut să iubesc filmul, cu micile lui defecte. Pur și simplu ador modul

în care Ridley Scott face tranziția de la o lume la alta, ador călătoria lui Roy care are o traiectorie ascendentă (chiar și în momentul morții îndreptându-se în mod simbolic tot către cer prin eliberarea porumbelului) și este pusă în antiteză cu cea a lui Rachel care este într-o continuă căutare de răspunsuri după supunerea la testul voight-kampff de către Deckard (căutare ce o face să coboare din "turnul de fildeș" și să se afunde tot mai adânc în lumea de jos). **Ador ușurința cu care Deckard tranzitează cele două lumi** (probabil neapartinând cu adevărat niciuneia, ceea ce ridică semne de întrebare asupra identității sale). Deși este un film care are și puncte slabe, dacă ar fi să menționez unul dintre ele acesta ar fi povestea de dragoste

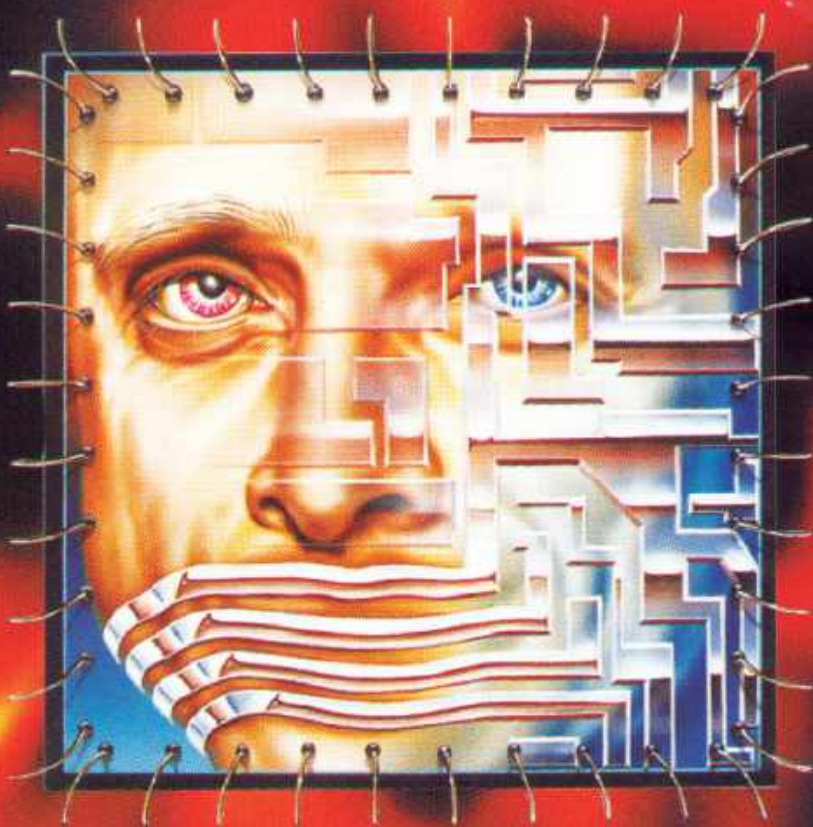
ce se înfiripă între Rachel și Deckard, – **mi se pare forțată și slab dezvoltată.** Pot să afirm cu tărie că Blade Runner este unul dintre filmele mele preferate pe care, la prima mea vizionare, nu prea știam unde să îl încadrez. Cu toate acestea, are meritul de a-mi fi deschis apetitul (transformat în dependență) pentru cyberpunk.

CYBERPUNK HISTORY X

Dar ce este cyberpunk? Pentru mine este dificil să cataloghez această cultură. Aș avea tendința să-l tratez ca pe un **un curent cultural de sine stătător, independent.** Însă mulți îl situează ca o subdiviziune a genului Sci-Fi, clasificare cu care sunt și nu prea sunt de acord, dar o să revin asupra acestei chestiuni. Termenul, în sine, a fost inventat de către Bruce Bethke la începutul anilor '80 atunci când a unit cuvintele "cybernetics" și "punk" pentru a denumi una din povestirile sale. Câțiva ani mai târziu acesta a fost folosit pentru a descrie romanul **Neuromancer** al lui William Gibson, roman care a ajutat la solidificarea statutului acestui curent.



HARLAN ELLISON



I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

Totuși, înainte de a încerca să răspund la întrebarea ce este cyberpunk, aș dori să scanăm puțin rădăcinile acestui copac (așa cum a făcut-o și K – și nu mă refer la K-ul kafkian, ci la cel goslingian, dacă îmi permiteți) pentru a vedea cât de adânc sunt înfipte în trecut.

Aparent (și o să vedeți de ce zic aparent), totul a început în anii 1960 odată cu **aparitia mișcării literare science fiction „new wave”,** mișcare care a luat naștere ca urmare a situației de lăncezeală în care se afla literatura de specialitate a vremii. Scriitorii S.F. ai acelor timpuri erau prinși într-un vârtej de

clișee, stiluri și tehnici de scriere învechite și arhetipuri desuete. Era nevoie de o gură de aer proaspăt, de o reanimare a genului, de o **transfuzie de originalitate pentru a readuce la viață acest colos muribund.**

Acest lucru a fost speculat de către **Michael Moorcock**, editorul revistei "**New Worlds**", care a încurajat experimentarea cu diverse teme nonconformiste și noi moduri de exprimare considerate de către el avangardiste, de noi "voci" care zugrăveau lumi distopice în care corporații gigant reprezintă principalii jucători pe plan economic, politic și social. În aceste lumi, **unde granița dintre real și virtual este neclară, tehnologia și drogurile fac parte din cotidian.**

Astfel, scriitori precum **Harlan Ellison** (care a scris și "**I Have No Mouth and I Must Scream**" – povestire ce a stat și la baza unui joc cu același nume pentru care și-a împrumutat vocea însuși autorul), **Philip Jose Farmer** și **James Graham Ballard** au experimentat cu noi motive ce nu își aveau locul în pulp science fiction-ul anilor 1960. Au urmat alții precum **Philip K. Dick** (romanul său "**Do Androids Dream of Electric Sheep?**" stând la baza filmului Blade Runner), **Bruce Sterling**, **William Gibson** (și al său **Neuromancer**), **Bruce Bethke** și **Neal Stephenson** (**Snow Crash**) au debordat originalitate abordând teme precum ceea ce ne face umani, **natura realității și modul de a o percepe, dar și influența drogurilor asupra psihicului uman.** Toți acești titani au contribuit la nașterea, dezvoltarea și maturizarea cyberpunk-ului așa cum îl cunoaștem în prezent. Ei sunt cei care au așezat fundația, cei care au clădit edificiul și au sacralizat acest templu. Doar lor și numai lor trebuie să le arătăm profundă recunoștință...sau nu?

SAREA DIN BUCATE

Dacă mă întrebați pe mine, cyberpunk constituie unul dintre cele mai originale, atractive și imersive genuri, iar acest fapt se datorează ingredientelor principale care fac ca orice operă ce-i poartă pecetea să fie o experiență psihedelică. De obicei acțiunea se petrece într-un viitor nu foarte îndepărtat, în care problemele sociale încă nu și-au găsit rezolvare și chiar s-au acutizat. Lumile ce ne sunt prezentate, după cum am mai spus, sunt distopii aflate în pragul colapsului, sunt societăți măcinate de conflicte care stau pe un butoi cu pulbere gata să explodeze. Orașele sunt niște metropole stratificate, puternic industrializate și tehnologizate, împânzite de reclame hologramice gigantice și intruzive – iar **populația este împărțită în clase sociale, de la cei foarte înstăriți, până la cei care trăiesc într-o sărăcie cumplită.**

SF MASTERWORKS

DO ANDROIDS
DREAM OF ELECTRIC SHEEP?

PHILIP K. DICK

The novel which became *Blade Runner*



Originile problemelor pot fi multiple, de la capitalismul scăpat de sub control până la segregare. În general **protagonistul este un cinic, un răzvrătit, un libertin, un inadapdat,** măcinat de un soi de conflict intern și posedând unele abilități și calități care îl fac special. Nu agreează figurile autoritare și, deși are un cod moral după care se ghidează, **de obicei încalcă legea sau regulile pentru a câștiga o sumă considerabilă de unități monetare** sau alte foloase pentru sine sau cei din jurul lui. În majoritatea cazurilor apare și conceptul de cyberspace, o lume virtuală pe care eroul (sau anti-eroul) o poate controla/accesa/

manipula. Bineînțeles, toate aceste ingrediente nu sunt obligatorii și nu sunt singurele care definesc genul, dar background-ul este cam acesta.

Mi-ar placea, spre exemplu, ca unii autori să abordeze și problemele momentului la nivel global, cum ar fi fenomenul migraționist sau cel al încălzirii globale (subiect oarecum atins în "**Mankind Divided**" sau "**Blade Runner 2049**"). Ideea mea ar fi ca ele să fie plasate la câteva decenii în viitor, să prezinte o accentuare a simptomelor și urmările generate și să imagineze modul în care ar acționa și reacționa omenirea la acestea. O altă idee ar fi înlocuirea

reclamelor holografice cu modul abuziv al companiilor de a-și propaga produsele prin urmărirea comportamentului online al utilizatorilor cyberspace-ului și bombardarea acestora cu reclame (se pare că în urmă cu 40 de ani nimeni nu s-a gândit că în viitor nu va fi nevoie de astfel de reclame și se va descoperi un mod mult mai eficient de "hărțire mercantilistă"). Iată, așadar, care sunt punctele forte ale cyberpunk-ului. Riscante, dar puternice.

DE LA NEUROMANT LA NOSFERATU... SAU INVERS?!

Am stabilit câteva paragrafe mai sus că adepții curentului „new wave” foloseau idei neconvenționale, prin care încălcau tradițiile învechite și înrădăcinate de literatura science fiction din acea perioadă. Dar de unde se inspirau aceștia? Ei bine, unele din principalele surse de inspirație au fost constituite de literatura post-modernă și filmele noir.

Filmele noir sunt caracterizate, în afara stilului vizual specific și unic, de o atmosferă asemănătoare cu cea din operele cyberpunk: vreme depresivă (ploaia e la ordinea zilei), un protagonist rebel, o societate coruptă (se pot observa cu ușurință influențele noir din „Blade Runner”). Majoritatea filmelor noir de la Hollywood au la bază lucrări literare ale lui Dashiell Hammett, Raymond Chandler și James M. Cain (cu ale lor „Red Harvest”, „The Maltese Falcon”, „The Postman Always Rings Twice”, „Black Mask”, „The Big Sleep” și „Murder, My Sweet”), inspirându-se la rândul lor din „The Murders in The Rue Morgue” a maestrului Edgar Allan Poe.

În povestea lui Poe, un detectiv stilat, inteligent, abil și competent dezleagă misterul unor crime îngrozitoare cu ajutorul logicii și deducției. „The Murders in the Rue Morgue” a fost o sursă de inspirație și pentru Sir Arthur Conan Doyle în schițarea personajului Sherlock Holmes, dar și pentru Agatha Christie în crearea lui Hercule Poirot. Spre deosebire de acești scriitori britanici, colegii lor americani au umblat la arhetipul eroului conferindu-i caracteristicile enunțate mai sus și creând astfel un nou curent literar, **hardboiled detective fiction**.

Stilul vizual black and white al acestor filme a călătorit în America tocmai de peste Atlantic, din Germania bătrânei Europe. Mai mult, el își are sorgintea în expresionismul german cinematografic, un curent artistic născut

după Primul Război Mondial și influențat puternic și de acesta. Din acest motiv, stilul este caracterizat prin decoruri ne-realiste duse până la absurd și prin tratarea unor subiecte precum **nebunia sau descoperirea adevăratei naturi a realității**.

Exemple semnificative ale acestei mișcări artistice sunt filme precum „The Cabinet of Dr. Caligari” și „Nosferatu” (care mie și acum mi se pare creepy as fuck), sau „M” și „Metropolis” (care rămâne fascinant și azi din punct de vedere tehnic) ale lui Fritz Lang.

Odată cu venirea la putere a naziștilor, Fritz Lang a emigrat la Paris, iar apoi s-a mutat în S.U.A. pentru a realiza filme precum „Fury” sau „The Big Heat”. De-a lungul timpului, expresionismul german a influențat regizori precum Alfred Hitchcock sau Tim Burton (unul dintre regizorii pe care îi apreciam foarte mult pe vremea când încă era mai degrabă interesat de realizarea filmelor decât de umplut buzunarele studiourilor).

AȘA GRAIT-A... JC DENTON

Expresionismul cinematografic german își are rădăcinile, la rândul său, într-o altă mișcare artistică născută la începutul secolului al XX-lea în domenii precum filosofia, psihologia, pictura, literatura și poezia: expresionismul. Curentul avea ca scop prezentarea lumii dintr-o perspectivă subiectivă, alterând-o și distorsionând-o pentru a evoca anumite idei. Principali inițiatori ai acestei mișcări sunt mari personalități precum pictorul Vincent van Gogh, poetul Walt Whitman, psihanalistul Sigmund Freud, sau romancierul Fyodor M. Dostoevsky. Oricât de mult apreciez lucrările ultimilor doi, aș dori să stăruiesc asupra unui filosof care a avut o contribuție considerabilă la apariția acestui curent: **Friedrich Wilhelm Nietzsche**. Citind o parte considerabilă din lucrările lui, n-am putut să nu observ unele similitudini cu cyberpunk.



Una dintre ideile care stau la baza filosofiei lui Nietzsche este fraza „Dumnezeu a murit”, după cum se întreabă profetul Zarathustra la întâlnirea unui bătrân în pădure care îi vorbește despre deitate: „Să fie cu puțință! Acest sfânt uncheaș n-a auzit vorbindu-se încă în pădurea lui că Dumnezeu a murit?”. Cel mai probabil acesta se referă la modul de gândire iluminist care a provocat așa zisa moarte a lui Dumnezeu și a produs un vid moral odată cu dispariția moralei creștine, **vid care poate duce la nihilism dacă nu se găsește o soluție**.

Dar trebuie luată în considerare și natura de răzvrătit a filosofului, faptul că nu era un mare fan al naziștilor și era un ateu convins, ceea ce ne face să concluzionăm că acesta nu agreea figurile autoritare, era un libertin și un inadaplat al vremurilor sale. Acest fapt este dovedit de viața sa tumultuoasă și de atitudinea disprețuitoare față de tot ce era conformist. Astfel, ceea ce Nietzsche sugerează prin această expresie este nu faptul că efectiv a existat un Dumnezeu și că acesta a murit, ci faptul că **biserica și creștinismul nu mai pot furniza valorile morale necesare societății** (or, nu acest lucru este și una din temele principale prezente în cyberpunk: imposibilitatea societății, a instituțiilor, statului sau a religiilor de a livra valorile morale necesare progresării unei comunități sănătoase și înfloritoare?).

În cazul lui Nietzsche, soluția se materializează prin alt concept filosofic, și anume acela al „**ubermensch-ului**” – cuvând compus în limba germană, cel mai bine tradus prin expresia „mai mult decât uman”. Menirea acestui supra-om este aceea de a sfărâma vechile valori morale morbide și de a genera altele proaspete și verosimile; de a contribui într-un anumit mod la crearea unei lumi evoluate, la rezolvarea unor probleme (sociale, culturale, etnice, economice, etc.) ale comunității și la îndeplinirea scopului omenirii de a transcende către ceva mai bun (or nu este acesta lucrul pe care încearcă să-l înfăptuiască Adam Jensen în „Deus

Așadar, iată cum unul dintre filosofii mei preferați a pus piatra de temelie la fundația unuia dintre cele mai îndrăgite genuri. Acum realizați de ce am spus că, aparent, acest curent artistic își are originea la începutul anilor 1960 – am putea cu ușurință să prelungim perioada până la începutul anilor 1870.

CYBERMEDIA

Lansarea filmului "Blade Runner" în anul 1982 și a romanului "Neuromancer" 2 ani mai târziu au deschis noi orizonturi pentru artiștii momentului (însăși William Gibson a afirmat la vizionarea capodoperei lui Scott că Los Angeles-ul din film este exact cum și-a imaginat Sprawl-ul din cartea sa; iar asta nu e de mirare, având în vedere că ambii au folosit aproximativ aceleași surse de inspirație). Fenomenul a devenit popular în literatură și în media, reușind să se extindă și în direcția industriei jocurilor video.

"Blade Runner" a fost urmat de filme precum "The Terminator", "Johnny Mnemonic", "Judge Dredd", "Gattaca", "The Fifth Element", "A.I.", seria "Matrix" și excelentul "Blade Runner 2049" – iar lista ar putea continua. Aș mai adăuga aici și anime-urile "Akira", "Gunnm" și "Ghost in the Shell", chiar dacă fac parte din cyberpunk-ul japonez care are origini și influențe puțin diferite.



Nu aș putea să închei acest articol fără să fac o scurtă referire la influența pe care a avut-o cyberpunk-ul asupra jocurilor video. Primul astfel de joc pe care am avut deosebită plăcere să-l butonez a fost "Deus Ex" și, cu micile lui minusuri (spre exemplu mă enerva la culme modul în care hack-uiai), a fost o revelație pentru mine. Protagonistul, liniile de dialog, designul de nivel care permitea îndeplinirea obiectivelor în numeroase moduri, setting-ul, atmosfera, faptul că îți implantai chipuri pentru dobândirea abilităților, misiunea în care redirectionai o rachetă balistică în capul inamicilor și posibilitatea de a vizita baza respectivă după impact și a vedea cu ochii tăi pagubele produse... toate lucrurile astea m-au făcut să mă îndrăgostesc irecuperabil de serie.

După "Deus Ex" am jucat toate jocurile cyberpunk pe care am reușit să pun mâna (bine, mai puțin "Invisible War", pe care l-am deinstalat după 2 ore). Au urmat

jocuri precum "Anachronox", "Shadow Run", "Deus Ex Human Revolution" și "Mankind Divided" (care m-a dezamăgit puțin) și "Observer" (printre altele), care au contribuit cu succes la agravarea obsesiei maladive care m-a cuprins.

Astfel, cyberpunk tinde să devină un fenomen cultural global și să își revendice locul binemeritat în mainstream. Dacă acest fapt este benefic sau nu, doar timpul o să decidă. Dar cu siguranță, în primavara lui 2020, cyberpunk va fi pe buzele și în inimile multor persoane.

Spuneam la începutul articolului că am tendința să clasific cyberpunk-ul ca un fenomen de sine stătător, și nu o subdiviziune a genului S.F. Asta pentru că prezintă unele diferențe majore. Spre deosebire de science fiction-ul clasic, unde acțiunea este plasată la mare distanță în viitor, într-o perioadă când problemele globale actuale și-au găsit o rezolvare (gândiți-vă la "Star Trek", unde

omenirea a descoperit formula motoarelor warp și soluția călătoriei cu o viteză chiar mai mare decât cea a luminii, a contactat diverse rase extraterestre și a reușit încheierea unor tratate și alianțe cu beneficii multiple. Ba mai mult, își concentrează resursele pe explorarea spațiului), acțiunea dintr-o operă cyberpunk-ul este plasată undeva în viitorul apropiat și presupune găsirea unor soluții pentru probleme actuale care devin stringente (în "Human Revolution", societatea se confruntă cu dilema morală a acceptării augmentării și cât de departe pot fi împinse limitele corpului uman; oare aceste augmentări ne fac să ne pierdem esența umană și trebuie respinse sau sunt o binecuvântare pentru că pot reda vederea unui orb și picioarele unui invalid, în ciuda naturii lor sintetice?). Acesta este unul dintre argumentele mele.

ON FANBOYING

Deoarece lansarea jocului Cyberpunk 2077 este la câteva luni distanță, doresc să fac câteva mici remarci referitoare la compania mamă, CD PROJEKT RED. Nu știu dacă ați observat, dar într-o lume a preorder-urilor, a DLC-urilor, a variantelor standard, premium, silver, gold, platinum, collector's edition, director's cut edition, a DRM-ului și a nu mai știu câtor măgării, băieții ăștia au cam rămas singurii care știu să-și respecte clienții.

Sunt convins că oricare altă companie i-ar fi tras un 4 în coadă lui "Blood and Wine" și vi l-ar fi vândut la 60 de euro ca joc de sine stătător, având în vedere cantitatea și calitatea conținutului. Așa că pe final vreau să fac o sugestie. Deși producătorii au precizat că preorder-ul nu e modul corect de a achiziționa un joc și ar trebui să așteptați până la lansare și până la apariția primelor review-uri, dați iama în magazinele virtuale și faceți precomandă pentru Cyberpunk 2077. Nici nu trebuie să vă bateți prea



mult capul, jocul vine doar în două variante. O variantă standard și una pentru colecționari – dar indiferent pe care o alegeți, conținutul in-game e neschimbat și toată lumea primește același lucru. Singura diferență dintre cele

două variante este că aceea pentru colecționari vine cu ceva bunătăți palpabile fizic și includ o super statueta. Aaa, și dacă tot faceți comanda, mergeți direct pe GOG, pentru că astfel toți banii intră în buzunarele producătorilor.

■ Silviu Raban



O MINUNATĂ LUME NOUĂ



NEXT LEVEL

Am terminat acum câteva zile de lectură "Minunata lume nouă", de Aldous Huxley. Romanul îmi era cunoscut, dar l-am evitat până când soția l-a citit și mi l-a recomandat insistent, laudându-l necontenit. Deși cartea stăruie asupra unor idei și teme reluate și reutilizate de la alți autori și filosofi, trebuie să recunosc că a fost o lectură interesantă. A reușit să-mi ridice câteva semne de întrebare și să facă roțile astea ruginite din interiorul cutiei craniene să se urnească puțin.

Întrucât trăim într-o eră în care politica studiourilor de la Hollywood încurajează peste măsură finanțarea oricărui proiect care adaptează un roman controversat sau de succes (în speranța adăugării câtorva zerouri la buget cu efort minim, de parcă originalitatea dăunează încasărilor), am zis să verificăm dacă există o astfel de ecranizare. Surprinzător, niciun studio gigant nu a realizat un film bazat pe cartea lui Huxley, dar există două producții pentru televiziune. Ne-am gândit că asta nu e neapărat un lucru rău. Au fost făcute filme independente care, datorită unui buget limitat, au compensat prin creativitate și originalitate.

Așadar, primul film a fost produs în anul 1980 de către Universal Television și a fost difuzat de BBC. Al doilea e mai recent, din anul 1998, și a fost difuzat de NBC. Am optat pentru a doua variantă, având în vedere că 1998 a fost un an bun pentru filme („Saving Private Ryan”, „The Big Lebowski” sau... „Shakespeare in Love”). Am făcut o alegere bună? Asta o să descoperiți în rândurile următoare, ruinându-vă experiența de a citi cartea sau de a viziona filmul. Dacă nu ați parcurs încă romanul sau nu ați văzut filmul și intenționați să o faceți, vă sfătuiesc să vă opriți din lecturarea acestui articol – **conține spoilere majore**. Acum că ați fost avertizați, haideți să intrăm în detalii!

ALDOUS, OMUL

Aldous Leonard Huxley s-a născut în anul 1894 în Anglia, într-o familie de intelectuali. A scris primul roman la vârsta de 17 ani, dar nu a fost publicat. În tinerețe acesta a locuit în Anglia, iar după Primul Război Mondial s-a căsătorit cu o refugiată de origine belgiană, alături de care s-a mutat în Italia. Pacifist și umanist, în această perioadă a compus romane precum „Galben Crom”, „Punct Contrapunct”, „Minunata Lume Nouă” și „Orb în Gaza”.

În anul 1937 se mută la Hollywood, unde întâlnește un swami hindus. Devine astfel un

adept al misticismului și scrie „Filosofia Perenă”. Chinuit încă din anii adolescenței de o boală a vederii, după perioade de ameliorări și agravări, în 1939 încearcă o terapie inedită care îl ajută foarte mult. Începe practicarea sedințelor de meditație, devine vegetarian, iar sub supravegherea psihiatrului său experimentează cu mescalina. Acest stil nou de viață îl inspiră în scrierea eseurilor „Ușile Percepției” și „Rai și Iad”. Se stinge din viață în 1963 când, pe patul de moarte, își exprimă dorința de a primi o doză letală de LSD. A doua sa soție facilitează injectarea substanței, iar Huxley are parte de o moarte ușoară.

BRAVE NEW WORLD
SOMAClaudia Bocu
WWW.CLAUDIABOCU.COM

NEXT LEVEL

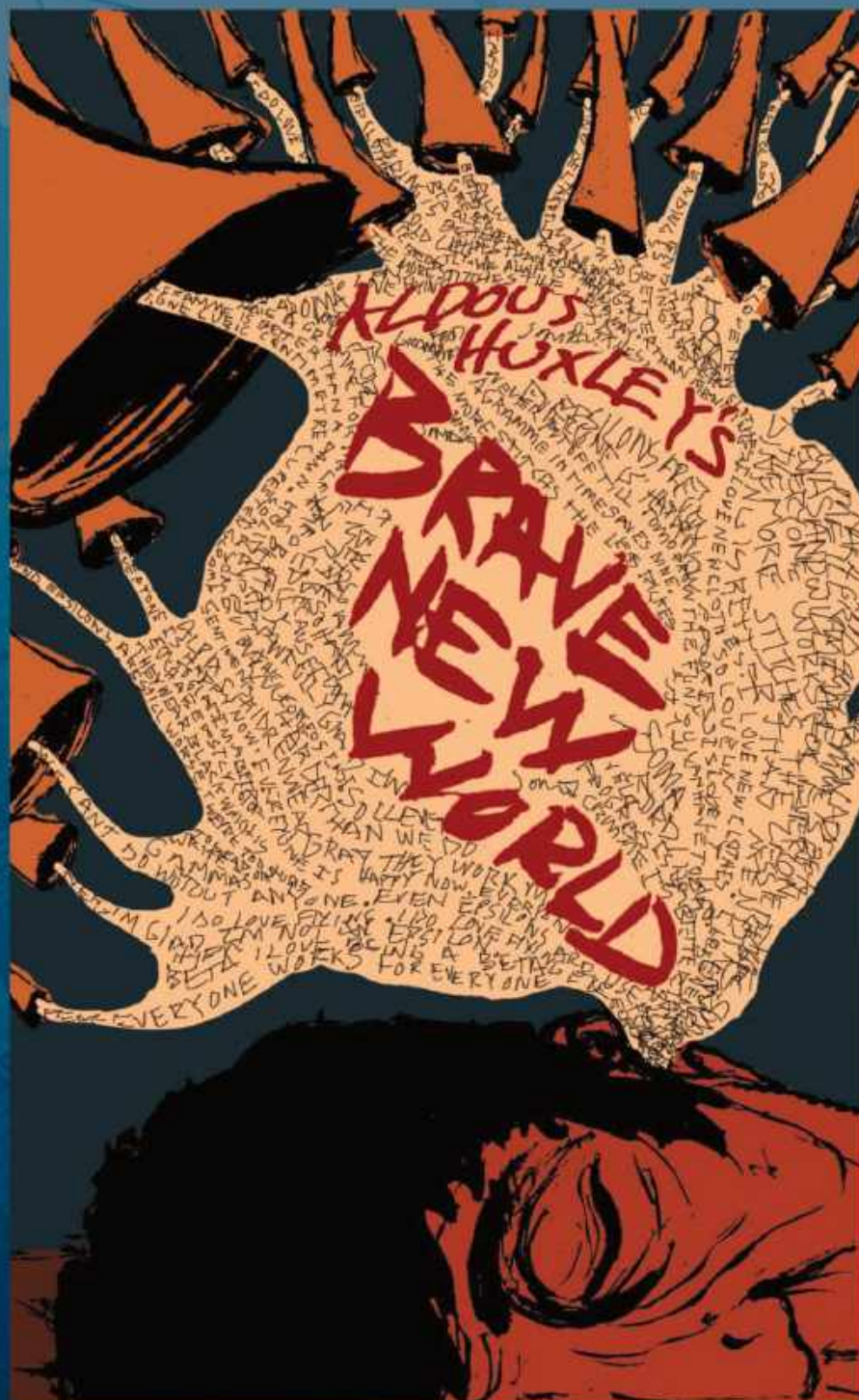
CARTEA

Romanul „Minunata Lume Nouă” a fost publicat în anul 1932. Influențele care stau la baza volumului au fost multiple: criza economică care a lovit Anglia în anii '30, romanele utopice ale lui H.G. Wells (în onoarea căruia este botezat un personaj secundar), autobiografia lui Henry Ford („Viata și opera mea”, pe care a descoperit-o întâmplător) și, nu în ultimul rând, stilul de viață al americanilor din acea perioadă – **consumerismul dus la extrem și promiscuitatea sexuală.**

Acțiunea este plasată în Londra, în anul 632 după Ford (cel mai probabil 2.579 în calendarul Gregorian). Întreaga planetă este guvernată de un Stat Mondial și organizată în regiuni prezidate de controlori.

Primele capitole au menirea de a ne familiariza cu lumea distopică zugrăvită de Huxley și regulile pe care aceasta se bazează. Romanul se deschide cu o vizită a unui grup de elevi la o fabrică de decantare a copiilor. În această eră progresistă, indivizii nu se mai reproduc sexual, ci **sunt proiectați și construiți cu ajutorul ingineriei genetice.** Aceștia sunt clasificați în cinci pătri sociale (două superioare – alpha și beta și trei inferioare – delta, gama și epsilon; fiecare dintre ele cuprinde alte subdiviziuni – plus și minus).

Copiii superiori au menirea de a ocupa locuri de lideri, conducători și manageri. Astfel, le sunt atribuite cu ajutorul modificărilor genetice toate caracteristicile necesare: inteligență superioară, inspirație. Cei inferiori sunt destinați muncii de jos și le sunt atribuite strict calitățile adecvate domeniului în care trebuie să profeseze. Spre exemplu, toleranță la temperaturi ridicate pentru cei care urmează să-și desfășoare activitatea într-o oțelărie, sau dexteritate crescută pentru cei care vor lucra la o linie de asambla-



re într-o uzină. Acești cetățeni de clasa a doua sunt inferiori din toate punctele de vedere.

Astfel, în timp ce indivizii din castele alpha și beta sunt mai arătoși, mai înalți, mai viguroși și mult mai inteligenți, cei din castele delta, gama și epsilon sunt scunzi și deseori respingători vizual și cretinoizi. Trebuie menționat faptul că oamenii din păturile de jos sunt obținuți din material genetic inferior prin **producerea la scară largă de gemeni identici**, utilizând procedeul numit **bokanovskificare**. Personalul unei întregi fabrici este compus din

același bărbat sau aceeași femeie, cu material genetic multiplicat atât cât permite știința.

După ce sunt decantați (denumirea procedurii prin care sunt obținuți copiii), **nou-născuții sunt trimiși în centrele de condiționare** unde sunt pregătiți să-și ocupe locul predestinat în societate.

În prima jumătate a romanului ni se face cunoștință cu unele dintre personajele principale. Bernard Marx este specialist în hipnopedie în cadrul Centrului de Incubație și Condiționare. Deși

genele îl fac un Alpha-Plus, este neobișnuit de scund. Este un exemplar nereușit al castei sale, care dă dovadă de o libertate în gândire ce probabil își are sorgintea într-un complex de inferioritate. Bernard se comportă ca un răzvrătit și stărnește furia șefului său, directorul centrului.

Lenina Crowne, o tânără și frumoasă tehniciană a aceluiași centru, are un **comportament promiscuu și jovial**. Spre deosebire de Bernard, ea își ghidează viața după sloganele prin care a fost condiționată.

Administratorul Thomas Grahambell, Director al Centrului de Incubație și Condiționare, este un individ plin de el și răzbunător, care nu acceptă deviații de comportament.

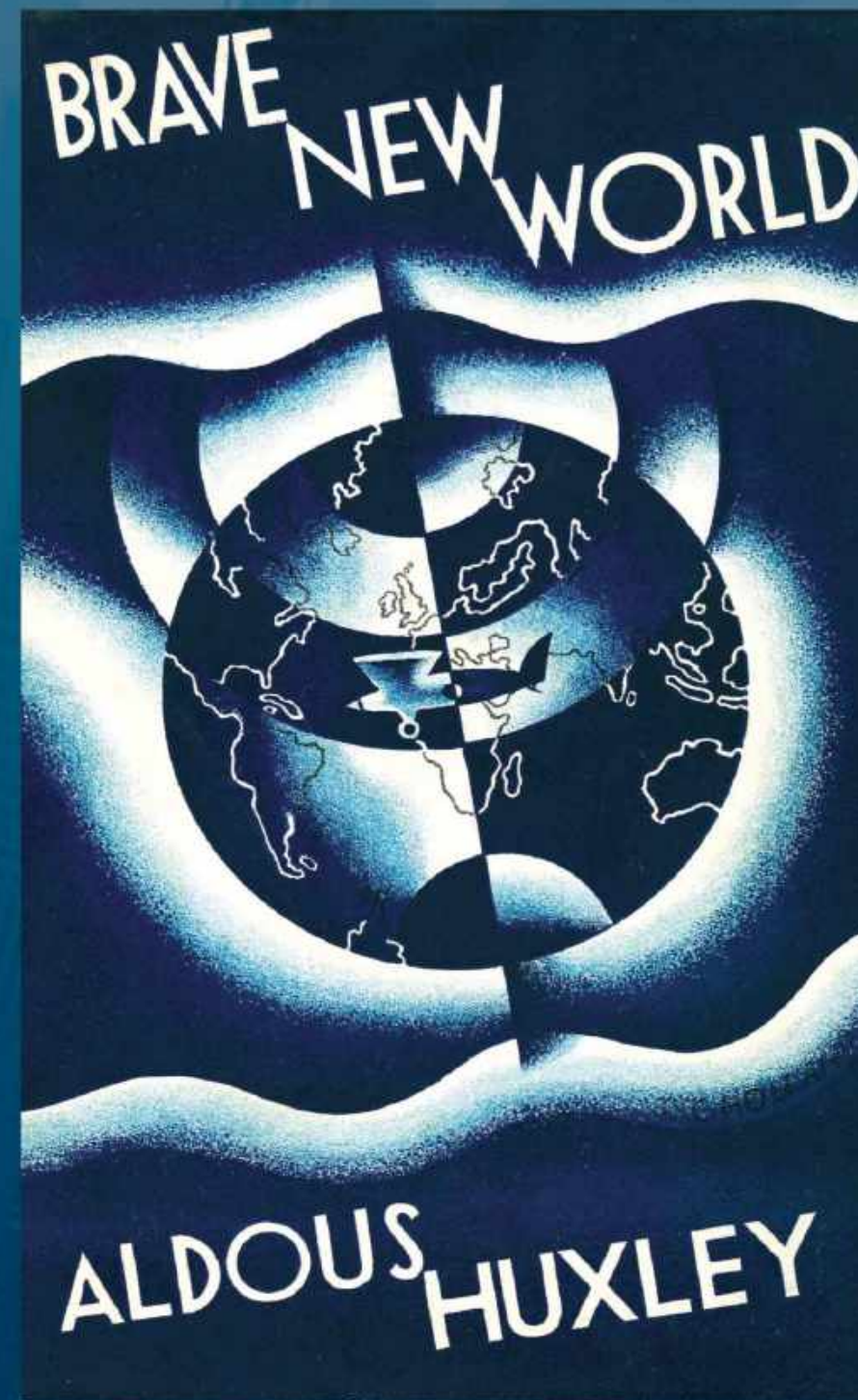
Pe de altă parte, Helmholtz Watson este un Alpha-Plus în adevăratul sens: **chipeș și inteligent, bun prieten al lui Bernard și conferențiar la Colegiul de Inginerie Afectivă**. Helmholtz este compozitor al aceluiași mizerii propagandiste, se simte neîmplinit și frustrat, se destăinuie unei singure persoane care îl înțelege și îi împărtășește simțirile.

Mustapha Mond, controlor mondial pentru Europa de Vest, un **bărbat sofisticat și versatil**, colecționar al manuscriselor și cărților vechi, înțelege valoarea operelor de artă, dar acceptă și aprobă concesiile făcute de omenire pentru atingerea fericirii supreme și permanente – chiar dacă acest nivel este superficial.

Henry Foster și Benito Hoove, colegi și parteneri sexuali de-aî Leninei, sunt ghidați negreșit de aceleași lozinci.

Fanny Crowne, prietenă și colegă a Leninei (împart același nume deoarece doar 10.000 de nume s-au păstrat la nivelul Statului Mondial), încurajează promiscuitatea acestuia și relațiile cu un număr cât mai mare de parteneri.

Dintre personaje, se distinge **Bernard** – solitar și marginalizat de ceilalți. Alți Alpha din jurul lui pun



trăsăturile sale atipice pe seama unui accident din timpul dezvoltării sale embrionare (vărsarea unei cantități de alcool în surogatul de sânge). Bernard se simte deranjat de atitudinea Leninei în ceea ce privește sexualitatea și dezaprobă comportamentul colegilor săi Henry și Benito, care o tratează ca pe „o bucată de carne”. În secret, el se simte îndrăgostit de Lenina.

Profitând de poziția sa profesională ce îi permite obținerea permisiunii de vizitare a unei rezervații de sălbatici, Bernard o invită pe Lenina să petreacă o vacanță cu el. Sălbaticii sunt per-

soanele care au rămas în afara ordinii mondiale și își trăiesc viața după vechile reguli și cutume. Ei sunt ghidați de religie, nu au acces la cărți și trăiesc într-un mediu plin de boli.

Astfel, în a doua jumătate a romanului, în interiorul rezervației, Bernard și Lenina iau parte la un ritual religios ce combină creștinismul cu alte religii locale amerindiene. Ei observă dansuri ciudate, incantații și chiar biciuiri – fapt care o îngrozește pe Lenina. Aici îl întâlnesc și pe protagonistul romanului John, împreună cu mama sa Linda. Linda este o fostă rezi-

dentă a Statului Mondial, o Beta-Minus, care s-a pierdut de grup în timpul unei vacanțe în rezervatie și a fost abandonată. Sarcina accidentală și rușinea rezultată au împiedicat-o să se întoarcă în Londra.

Singura alinare a Lindei sunt substanțele halucinogene și alcoolul. Prin ele încearcă să umple golul lăsat de lipsa drogului soma. Fiul ei John este respins și marginalizat de comunitate din cauza nuanței deschise a pielii, ce face contrast cu restul rezidenților negricioși. Întreaga copilărie și viață a lui John sunt modelate de obiceiurile, tradițiile și cultura amerindienilor printre care trăiește. Își construiește un cod moral în funcție de aceste convin-

geri și reguli de conduită (castitatea, monogamia, sacralitatea familiei, respectul și considerația față de cea care i-a dăruit viață), dar mai ales pe singura carte pe care o posedă și o citește la nesfârșit: **„Operele Complete ale lui William Shakespeare”**. Dramaturgul îi insuflă un puternic moralism naiv. John își trăiește și ghidează viața, emoțiile, sentimentele și trăirile sufletești prin piesele lui Shakespeare, pe care adesea le citează.

Corelând povestirile Directorului Centrului de Incubație și Condiționare cu situația întâlnită în rezervatie, Bernard realizează că John este fiul său, iar Linda este partenera pe care a pierdut-o într-o vacanță. Decide să-i ia pe cei doi înapoi în Londra și primește aprobare sub pretexte științifice,

dar intenția lui este de a-și denigra superiorul care intenționează să-l deporteze în Islanda din cauza comportamentului revoltător. Linda tânjește după soma, iar John este considerat un intrus și are parte de ostracizare din partea membrilor rezervației. Cu toate acestea, bărbatul acceptă entuziasmat perspectiva de a a vizita o „minunată lume nouă în care trăiesc astfel de oameni” (citată din „Furtuna” de William Shakespeare).

Ajuns la Londra, John descoperă o lume superficială, despiritualizată, văduvită de sentimente. O lume sterilă în care persoanele și-au pierdut identitatea, individualitatea, și mai presus de toate libertatea. **Această lume a plătit prețul dezumanizării, în încercarea de a atinge fericirea permanentă.** Linda moare în spital din cauza consumului unor doze tot mai mari de soma, iar John suferă o criză în timpul căreia aruncă pastilele cu drogul primit drept recompensă de către personalul medical, pretinzând că le eliberează.

John este adus în fața controlorului Mustapha Mond împreună cu Bernard Marx și Helmholtz Watson. Controlorul decide deportarea celor doi pe insule locuite de răzvrătiți care nu s-au adaptat sistemului. Sălbaticul John, după o lungă dezbatere referitoare la noua lume și la sinteticitatea ei, decide să trăiască în sihăstrie. Din păcate, acest lucru nu este posibil din cauza deranjului constant cauzat de curioși. Într-un final, intruziunile tot mai agresive în viața lui îl determină să se sinucidă.

IZOLAȚIONISM

„Minunata Lume Nouă” abundă de teme și idei care necesită ceva timp de digerație pentru a realiza adevăratul lor potențial. **Huxley ne prezintă o lume guvernată de un Stat Mondial totalitarist** care pare să fi găsit metodele perfecte de control. Una dintre aceste metode presupune izolarea indivizilor. Nu este vorba de o izolare fizică, ci de una emoțională și spirituală.

O modalitate de izolarea emoțională este dizolvarea conceptului de familie. Noțiunile de mamă și tată nu doar că nu mai sunt folosite, ci sunt transformate într-o vulgaritate. **Majoritatea femeilor sunt infertile, iar copiii sunt cultivați în laboratoare speciale.** Deși indivizii sunt îndoctrinați cu ideea de coeziune și prosperitate a comunității, interesul pentru semenii din jur este doar unul pur sexual. Formarea de legături emoționale este stigmatizată și considerată nocivă.

Altă modalitate de izolare este condiționarea. Condiționarea subiecților începe cu primele zile ale vieții, continuă până la maturitate și se realizează printr-o **tehnică pavloviană numită hipnopedie**. Tehnica hipnopediei presupune îndoctrinarea prin repetarea în timpul somnului, din primele zile ale vieții și până la maturitate, de slogane ce înrădăcinează anumite idei: că individul aparține celei mai bune clase, iar existența celorlalți este necesară pentru bunul mers al societății. Astfel tuturor indivizilor, în funcție de statutul pe care urmează să-l ocupe în societate, le sunt induse ideile și principiile ce trebuie respectate. În funcție de aceste idei induse, oamenii trebuie să-și ghideze viața și activitatea.

Controlul maselor se mai face prin încurajarea consumului unui drog psihedelic numit soma – element comun în viața tuturor, indiferent de statut. Astfel, când un individ resimte stări precum anxietate, depresie sau tristețe, consumă o doză de soma și este purtat pe culmile fericirii. Soma se folosește la scară largă și într-o multitudine de domenii: muncitorii fabricilor sunt recompensați cu soma, forțele de poliție folosesc spray-uri cu soma, iar bolnavii din spitale primesc o administrare cu aceeași substanță.

Izolarea spirituală se realizează prin dispariția religiei și a formelor de artă. Rolul religiilor și zeilor este luat de către profetul Henry Ford. Da, este vorba despre industriașul Henry Ford – a cărui viziune de a produce cât mai ieftin și la scară tot mai mare a fost adoptată de către stat. Societatea este încura-

jată să practice o filosofie de consum excesiv prin condiționare. **Simbolul creștinismului, crucea, este înlocuit cu un T** prin secționarea părții de sus în onoarea Modelului T produs și vândut în 15 milioane de exemplare de compania de automobile Ford. Acest fordism, care se referă la concepția lui Henry Ford de a produce în masă bunuri ieftine accesibile tuturor, împreună cu viziunea lui de obținere a păcii mondiale (și implicit a fericirii globale) prin consumerism pot fi considerate alegorii care descriu viața searbădă, lipsită de sens și insipidă a locuitorilor Statului Mondial.

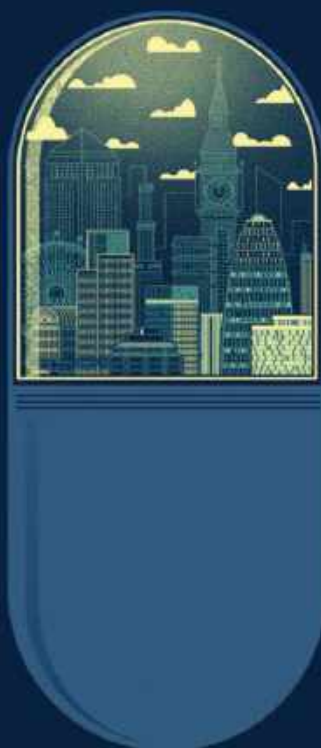
Despiritualizarea prin dispariția artelor din cotidian este altă metodă izolaționistă de control. Muzica și cinematografia

sunt înlocuite de orgii olfactive și filme senzoriale cu tentă pornografică, iar singurele cărți care mai există sunt cele științifice, care transmit mesaje propagandiste.

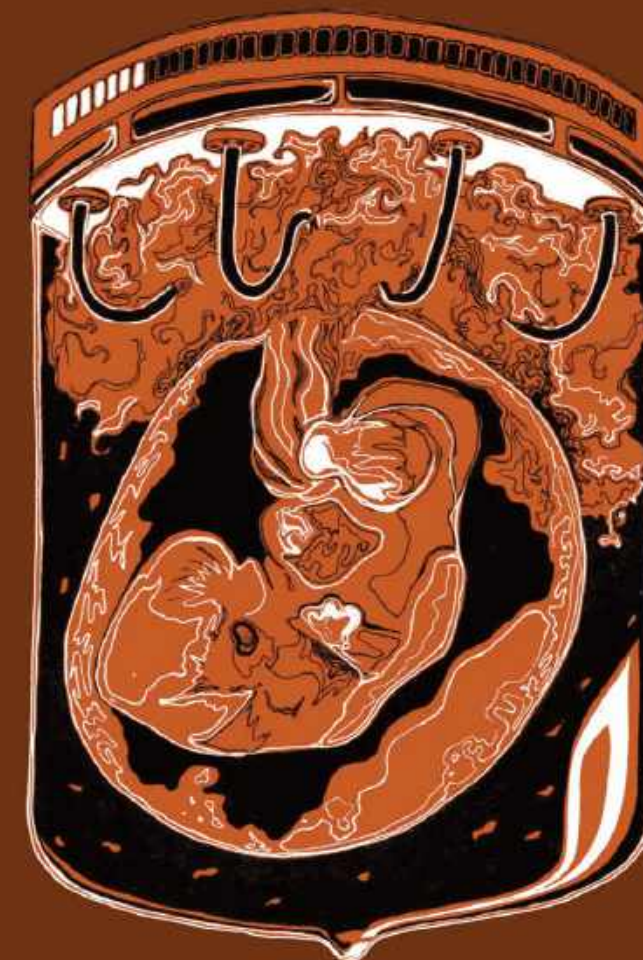
MR. SHAKESPEARE & MR. ANDERSON

Unul dintre cele mai bune elemente ale cărții mi se pare ideea perceperii lumii exterioare și ființelor înconjurătoare prin intermediul trimiterilor pe care John le face către lucrările lui Shakespeare. Fiecare gamă de emoții și sentimente experimentate de John va avea asociate câteva citate din opera marelui dramaturg. Fie că este vorba de teamă, entuziasm, furie, fiorii dragostei, resentiment, uluire sau

BRAVE NEW WORLD



ALDOUS HUXLEY



BRAVE NEW WORLD
THE HATCHERY

C. J. Gold
www.cjgold.com

regret, protagonistul respiră și trăiește prin Shakespeare. Autorul capodoperelor „Hamlet” și „Othello” devine astfel liantul dintre sufletul lui John și cele două lumi exterioare aflate în antiteză.

Prin Shakespeare încearcă să înțeleagă aceste două lumi și regulile pe care se bazează. Tot prin intermediul operelor dramatice, John își regăsește locul în societate și propria menire. La final descoperim că destinul lui este tragic și își găsește originile în „Romeo și Julieta” sau „Othello”.

Momentul culminant al romanului este reprezentat de confruntarea dintre controlorul mondial Mustapha Mond și sălbaticul John, ambii aflați la antipodi opuși din punct de vedere al statutului. Ideile remise de aceștia, la rândul lor, sunt în opoziție atât cu gândurile celuilalt, cât și cu propria poziție socială. Controlorul susține **necesitatea sacrificării noțiunii de familie, de empatie și a sentimentelor**, eradicarea legăturilor emoționale dintre mamă și copilul ei și înlocuirea acestora cu plăceri primare și frivole, precum și necesitatea sacrificării artei și identității pentru obținerea unei stabilități globale și unei fericiri permanente. John are idei opuse, susținând arta și implicațiile ce derivă din aceasta. Nu își dorește o fericire artificială și își reclamă dreptul său de a aspira la fericire prin sacrificii și prin suferință, **dreptul de a atinge o fericire autentică**, pentru care să nu sufere o dezumanizare sau despiritualizare și pentru care să nu-și piardă identitatea.

John subliniază necesitatea existenței dramei și suferinței și elogiază profunzimea fericirii astfel atinse prin trimeri la „Othello” („Furtuna tot mereu de mi-ar aduce atât senin, atunci să sufle vântul trezind moartea”). Pe de altă parte, Mond insistă că „...lumea noastră nu mai e aceeași ca a lui Othello... nu poți face tragedii fără instabilitate socială. Dar acum lumea e stabilă. Oamenii sunt fericiți; capătă ceea ce vor și

BRAVE NEW WORLD ALDOUS HUXLEY



nu cer niciodată ceea ce nu pot căpăta. Sunt înstăriți; trăiesc în siguranță; nu se îmbolnăvesc niciodată; nu se tem de moarte; voioși, nu le pasă de patimi și bătrânețe; n-au mame și tați care să-i necăjească și să-i sâcăie; n-au soții ori copii, ori iubiți și iubite care să le stârnească sentimente puternice; sunt condiționați în așa fel încât practic nu pot să se poarte decât așa cum trebuie. Și dacă ceva nu e în regulă, au la dispoziție soma”.

Prin intermediul lui „Hamlet” („Mai vrednic oare e să rabzi în cuget/A vitregiei prăști și săgeți/ /Sau sabia s-o ridici asupra mării/ /De griji - și să le curmi”), John conchide: „Scăpați de toate neplăcerile, în loc să învățați să le faceți față... Nici nu răbdați, nici nu

ridicați sabia asupra lor. Doar desființați praștile și săgețile. E prea ușor asta”.

Sălbaticul își revendică privilegiul de a fi nefericit, lucru ce m-a trimis la monologul agentului Smith din filmul „The Matrix”: „Ai observat-o vreodată cu atenție Morpheus? Eu i-am admirat frumusețea. Geniul. Miliarde de oameni trăindu-și viața în... ignoranță. Știai că prima Matrice a fost construită astfel încât să devină o lume perfectă pentru oameni? În care să nu fie loc pentru suferință, ci numai pentru fericire? A fost un eșec dezastroos. Nimeni n-a tolerat programul. Recolte întregi s-au irosit. Unii au crezut că ne lipsea limbajul de programare necesar pentru a descrie lumea noastră perfectă.

Dar eu cred că, de fapt, ca specie, **ființele umane își definesc realitatea prin suferință și nefericire”**.

Dreptul lui John de a fi nefericit mi-a amintit și de principiul budist al impermanenței lucrurilor. Conform acestui principiu, ființele umane își trăiesc viața căutând lucruri și încercând să atingă obiective care pentru ei echivalează cu fericirea. Dar aceste obiective sau lucruri, ca orice altceva din viața noastră de ființe tetradimensionale, sunt efemere (relații cu alte persoane, lucrurile din jurul nostru, persoanele dragi și chiar viața însăși). Din acest punct de vedere **viața nu este decât o continuă experiență de pierderi și suferință**, deoarece lucrurile după care tânjim se vor schimba sau vor dispărea. În momentul dispariției acestora, pornim într-o nouă călătorie de a descoperi noi și noi fericiri. Lecția pe care John ne-o predă este că **această călătorie este la fel de importantă ca și destinația**.

FILMUL

Filmul îi are în distribuție pe Leonard Nimoy (domnul Spock din „Star Trek”-urile mai vechi), pe mai puțin cunoscutul Peter Gallagher și mai include alți câțiva necunoscuți. Regia este realizată de...nici nu mai contează. Începutul rămâne fidel romanului și în deschidere ni se prezintă același laborator de producere a copiilor și aproximativ aceleași personaje, cu diferența că Lenina este un soi de profesor sau învățător al grupului.

Deși urmează cam același fir narativ, **filmul este extrem de diluat și nu se ridică la nivelul romanului**. Scenele inspirate din carte sunt simplificate și reduse la linii de dialog plictisitoare. Nici personajelor nu li se face dreptate. Directorul Centrului de Incubație și Condiționare este transformat într-un antagonist care încearcă să mușamalizeze aventura sa cu Linda. Pune la cale un complot pentru a-l ucide pe Bernard prin spălarea pe creier a unui muncitor dintr-o fabrică, determinându-l să comită crima.



La rândul său, Bernard este complet opusul celui construit de Huxley. Dacă în carte acesta este un tehnician introvertit, inadapdat și prea scund pentru casta sa, care nu își găsește locul în societate, în film acesta face parte dintr-un consiliu de conducere, ocupă o funcție mult mai importantă, este arătos, sigur pe el și transformat într-un macho-man. Este o fire mult mai nobilă care nu complo-tează împotriva superiorului său și care îi primește funcția. O invită pe Lenina să arunce o privire în rezervația sălbaticilor din elicopter. Din cauza unui accident pus în scenă ridicol (câteva cadre printre crengile unor copaci cu aparatul de zbor survolând o pădure, apoi câteva cadre cu el la sol și eroii noștri întinși pe iarbă), aceștia rămân prinși în rezervație și sunt atacați de sălbatici.

John îi salvează, îi conduce la locuința lui și le-o prezintă pe Linda. La scurt timp sunt reperați și readuși în oraș, unde decid să îi ia și pe cei doi sălbatici. Aflând că Linda a fost o rezidentă a orașului și că există posibilitatea ca fiul ei să aibă un tată din lumea nouă,

Bernard pornește o investigație pentru a-i descoperi identitatea. Directorul încearcă să-l împiedice, dar eșuează. Personajul lui John pică pe un plan secundar. Are câteva scene în care se folosește de citate din Shakespeare ce se vor a fi înălțătoare și evocatoare, dar care sfârșesc prin a fi doar ordinare. Urmează câteva scene cu Lenina, nici pe departe la fel de intrigante precum cele din carte, **iar scena morții Lindei nu impresionează**. După confruntarea cu Mond, acesta încearcă să se izoleze, lucru pe care nu-l reușește, și se sinucide.

Sfârșitul filmului îi arată pe Bernard și Lenina pe plajă, în afara lumii noi, împreună cu fetița lor. Da, Lenina rămâne însărcinată și da, filmul are un happy-ending. Cu câteva excepții (și sunt indulgent), **partea de actorie este monotonă, inexpressivă și nu stârnește nicio emoție**. Replicile sunt livrate ca într-o scenetă din clasa a II-a. Nu există niciun fel de chimie între interpreți și este imposibil să te atașezi de vreunul dintre personaje.

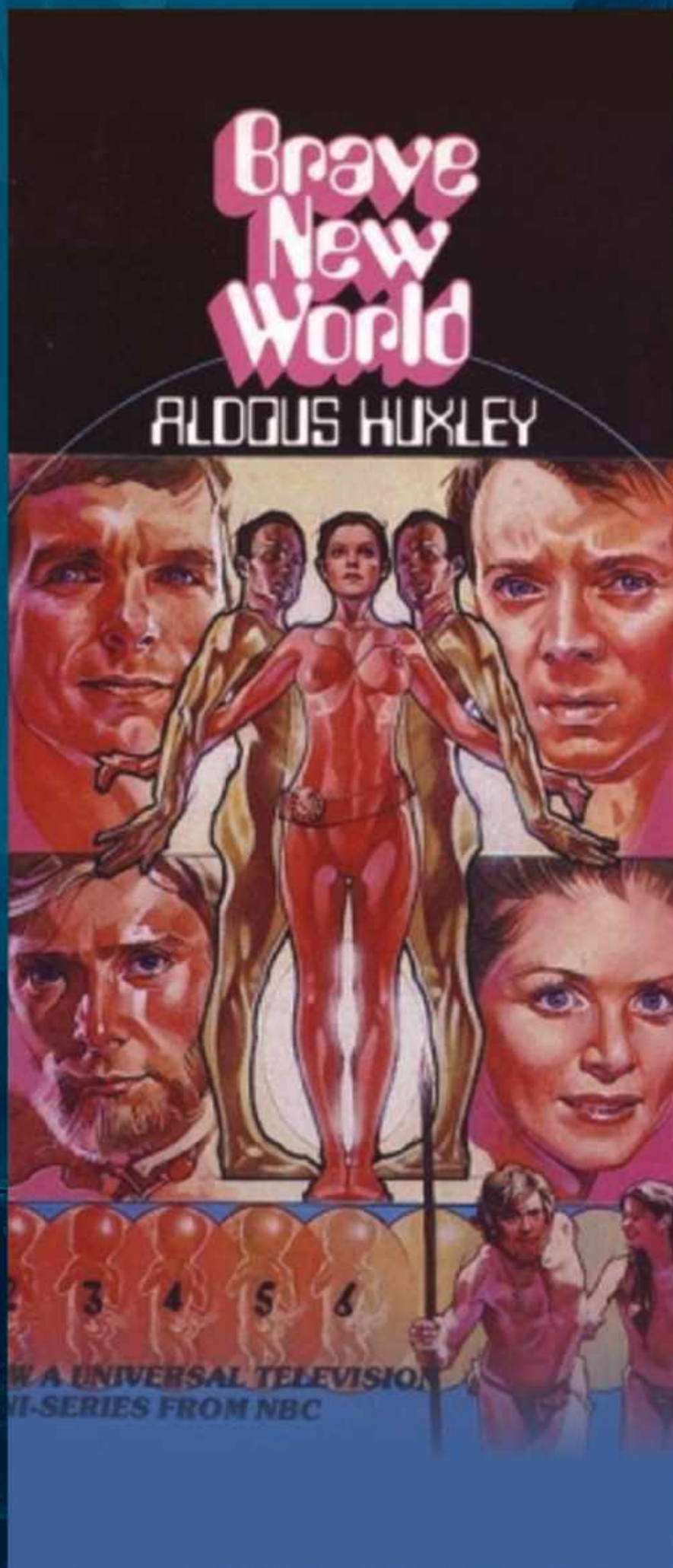
Știu că realizarea unui film presupune muncă și sacrificii colosale. Au tot respectul meu cei care se lasă prinși într-un proiect cinematografic și nu îmi place să-i denigrez... Însă **filmul are probleme și acestea sunt multiple**. Mi se pare că au tăiat multe idei care fac romanul minunat și au adăugat lucruri care nu erau necesare. Spre exemplu, ideea fordismului a fost înlăturată. Unele personaje nu au fost incluse în film. Știu și că atunci când adaptezi un scenariu, acesta diferă de cartea ce l-a inspirat. Însă **ideile care lipsesc sunt cele care îi dau romanului identitate și frumusețe, sunt cele care îl disting și îl pun în valoare**.

Totodată există prea multă expoziție în film. Aproape toate temele majore ne sunt mai degrabă povestite. Nu facem cunoștință cu ele prin intermediul dialogului și prin derularea evenimentelor. Folosirea somei ni se relatează în primele minute, spre deosebire de opera lui Huxley unde abia pe la jumătate realizezi ce este soma și la ce se folosește. Imaginați-vă că filmul "The Matrix" începe cu Neo în lumea reală, cea devastată de mașini, într-o continuă cursă de supraviețuire, iar ulterior ni se povestește despre matrice, despre conectarea clandestină la aceasta, despre culturile umane și despre cum a fost salvat protagonistul din lumea virtuală.

JOCUL

Întrucât NEXT LEVEL este o revistă despre gaming, nu pot să nu fac și câteva referiri la jocurile video. **Ceea ce caut la un joc video este să aibă o poveste matură**. Da, cu câteva excepții, sunt un amator și consumator de single-player. Iubesc personajele puternic conturate și cu caracter arc-uri executate ca la carte (nu ca în ultimul sezon "Game of Thrones").

Iubesc poveștile credibile, chiar dacă sunt situate în lumi incredibile. Iubesc jocurile care îmi oferă oportunitatea de a asista la o astfel de poveste (am pierdut



șirul playthrough-urilor la seria „Soul Reaver”) și nu pot să nu menționez tendința industriei de a ne livra din ce în ce mai rar o astfel de experiență. Dacă tot sunt la capitolul ăsta vreau să-mi exprim dezamăgirea izvorâtă din povestea delăsătoare și indolentă din „Wasteland 2”. Vrem mai mult de la tine, Brian Fargo.

Mi-am stors creierii în încercarea de a vă face câteva recomandări în materie de jocuri care să respecte rețeta cărții. Tot ce pot să vă recomand sunt jocuri în care sunt imaginate lumi inspirate din cea a lui Huxley. Unul dintre acestea este „Bioshock” și al său utopic Rapture unde lucrurile au scăpat de sub control. Altă opțiune care îmi vine în minte este „Beyond Good and Evil”, a cărui acțiune se desfășoară pe planeta Hyllis, guvernată de o dictatură militară. Lista poate continua cu „Half Life 2”, „Dishonored” și „Mirror’s Edge”.

GEORGE VS. ALDOUS

Nu vreau să închei fără a menționa o altă operă literară care pleacă de la aceleași premise ca și Huxley, dar este ca o reflexie în oglindă pentru „Brave New World”. Este vorba de romanul „O mie nouă sute optzeci și patru” al lui George Orwell. În universul orwellian, lumea este guvernată de un regim totalitarist care-și urmărește îndeaproape cetățenii, falsifică și modifică permanent evenimentele din trecut, iar execuțiile sunt la ordinea zilei. **Operele de artă sunt, la fel ca în opera lui Huxley, interzise**.

Deși modalitățile sunt complet diferite, scopul regimurilor din ambele lucrări este același: controlul. În cazul lui Orwell, **principala modalitate de a controla masele este prin teroare, prin frica constantă de a nu fi descoperit de către Fratele cel Mare**. Mijloacele de control includ violența și, în ultimă instanță, execuția (în urma cărora oamenii sunt șterși complet din istoria aflată în rescriere). Așadar, **metoda orwelliană include producerea suferinței**.

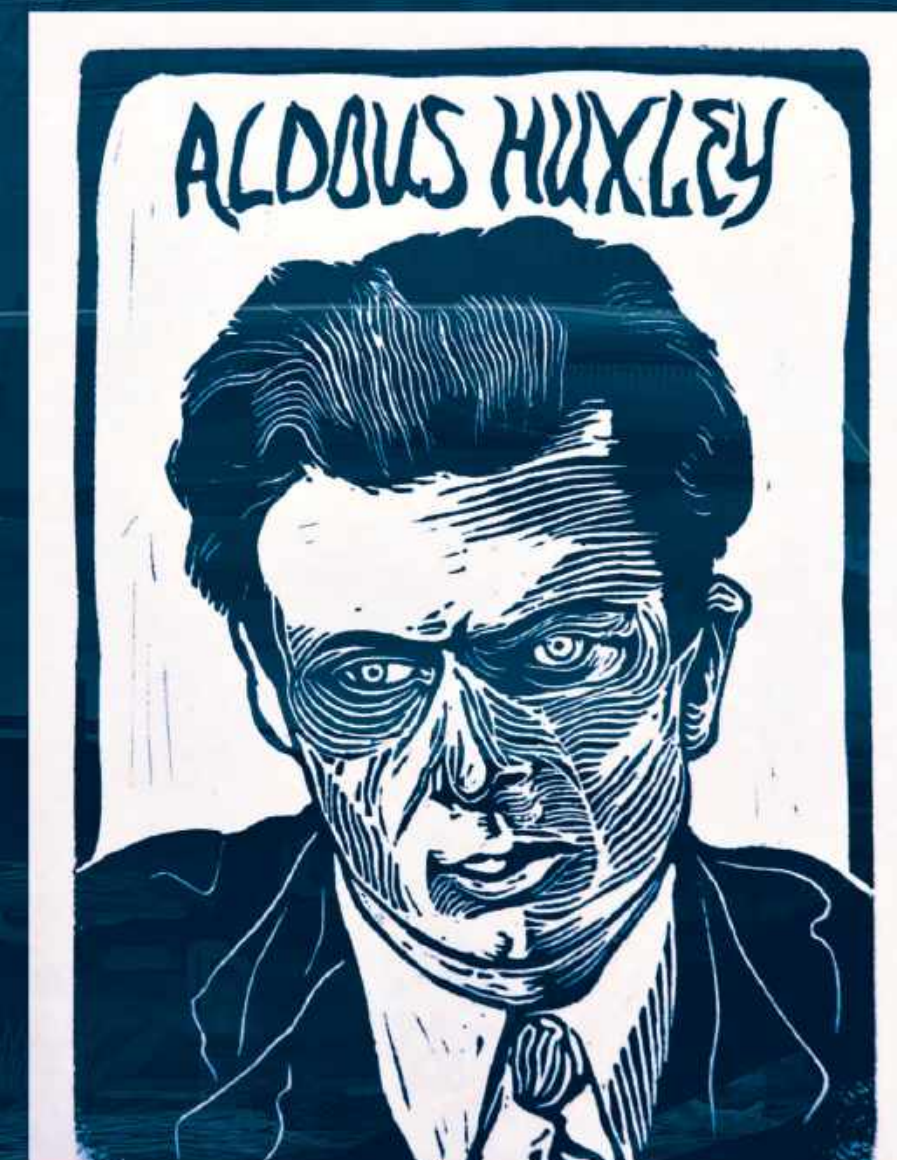
În cazul lui Huxley, controlul se realizează prin îndepărtarea tuturor poverilor, grijilor și chinurilor, prin eradicarea relațiilor sentimentale și responsabilităților ce derivă din acestea și prin promovarea plăcerilor frivole (**sexul fără obligații, practicarea sporturilor, consumerismul, filmele pornografice senzoriale**). Metoda este aceea a producerii de plăcere.

Dar de ce în ambele cazuri nu există arta și în special lucrările literare? Conform numeroaselor studii, persoanele care citesc, în special literatură, sunt mai predispuse să empatizeze cu oamenii din jurul lor, înțeleg mai bine emoțiile și motivațiile altora, devin persoane mai sociabile și au o înțelegere mai bună a modului de funcționare a unei comunități. **Pe scurt, cititul te transformă într-o persoană mai bună**. Însă un dictator te vrea conectat numai la el și deconectat de ceilalți, îți vrea

atenția concentrată asupra lui și relaționarea cât mai redusă cu cei din jurul tău. Un dictator nu urmărește o comuniune unită în idei și sentimente. De aceea în „O mie nouă sute optzeci și patru” cărțile sunt interzise, iar în „Minunata lume nouă” toate activitățile producătoare de plăcere au dus la un dezinteres total față de cărți – și, implicit, la dispariția acestora deoarece nimeni nu dorește să le citească.

Prin urmare, una dintre modalitățile prevenirii instaurării unui astfel de regim de guvernământ poate fi și simplul gest al deschiderii și lecturării unei cărți. După cum spunea și o mare personalitate cheală și plină de umor de la noi din țară: „mesajul este clar și nu se ndreaptă către Marte”.

■ Silviu Raban

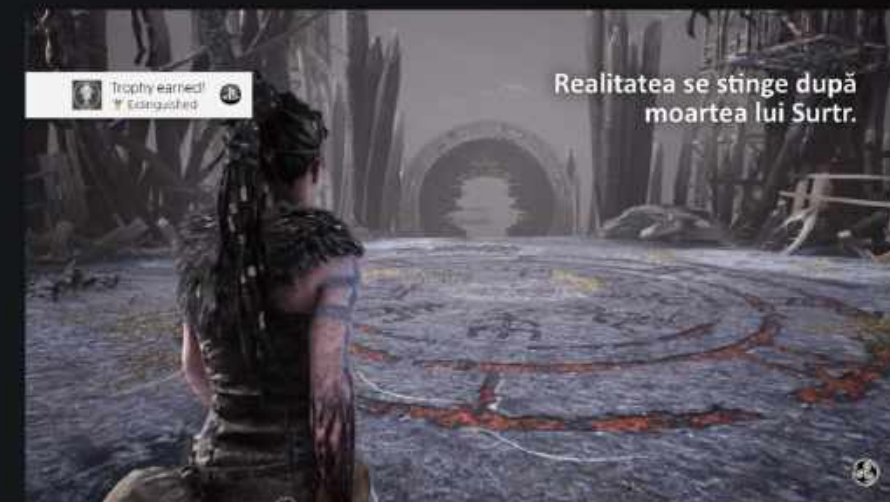


Testat pe: PS4
 Disponibil pe: PC, PS4, Switch, Xbox One
 Gen: Action-adventure
 Producător: Ninja Theory
 Distribuitor: Ninja Theory
 Data lansării: 08 august 2017

HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

Caracterul aparte al acestui joc face scrierea unei recenzii clasice, cu descrieri amănunțite ale mecanicilor, cu detalii și sfaturi despre abordare, precum și monologuri elaborate despre atmosferă și tematică, nu numai o misiune dificilă, ci, într-o mare măsură, indezirabilă. Mergeți pe încredere, "Hellblade: Senua's Sacrifice" ("H:SS") este un joc care merită achiziționat și jucat știind cât mai puține detalii în prealabil, un roller coaster audio-vizual splendid, în care merită să vă urcați fără avertizare sau analiză. O perlă de gaming, care s-ar fi putut pierde cu ușurință în vacarmul mediatic al industriei, chiar dacă a apărut într-o perioadă de relativă acalmie, în luna august a anului curent.

Cu o echipă de aproximativ douăzeci de oameni în spate, dezvoltat independent sub umbrela celor de la Ninja Theory (Heavenly Sword, DmC: Devil May Cry) pe motorul grafic Unreal 4 și cu un buget de promovare minimalist, "H:SS" a trecut pe sub radarul majorității gamerilor, seduși de mișcările de dans ale lui Antonio Brown. Hai să recunoaștem, ne-am cam obișnuit cu sclipiciul publicitar aruncat în exces pe toate canalele de comunicare, ca parte din efortul de promovare al unui titlu "serios". Standardele de promovare triplu A



au generat o formă de comoditate – dacă nu vedem afișe prin oraș, reclame pompatе în YouTube, diferiți starleți mișcându-și fesele sugestiv și, în general, cât mai mult târboi pe toate canalele Internetului, avem tendința să privim cu suspiciune lansarea unui joc. Dacă n-au avut bani de reclamă, probabil că nici nu e un joc important. E o formă de snobism, de care mă fac și eu uneori vinovat.

Și apoi se întâmplă să dau peste un titlu ca "H:SS".

Deși se încadrează la prima vedere perfect în paradigma action adventure-ului la persoana a treia, componenta de horror psihologic, precum și tehnica de "filmare" a personajului, așează

"H:SS" într-o ligă proprie, aflată la limita dintre joc și producție cinematică interactivă. Jocul alternează lungi segmente de exploring cvasi-linear, cu scene cinemactice scriptate, momente la fel de scriptate de combat și rezolvare de enigme. Vizual, asistăm la o galerie de artă, rezultată din interminabilele zile de muncă intensă a celor de la Ninja Theory, o îmbinare de talent artistic și tehnologie, o fărâma de noroc și multă pasiune pentru proiect. Nu mă refer la "pasiunea pentru proiecte" despre care auzim des vorbindu-se în multinaționale, sau pe care o vedem aruncată de complezență în fraze uzuale, ci la o reală iubire pentru ceea ce au creat, pe care o veți descoperi și recunoaște indubitabil jucând "H:SS". Despre



muncă la un proiect de suflet găsiți mai tot în articolul de față, despre fărâma de noroc însă, puteți afla mai multe urmărind jurnalul Melinei Juergens, despre cum a devenit Senua, cumva împotriva voinței, înfruntându-și temerile din viața reală.

Devine evident, încă din meniul de început, că nu contează atât de mult calea în sine, și nici unde duce, contează însă trăirea fiecărei clipe, prezența intensă în parcurgerea ei. Chipul expresiv al Senuai, (Melina Juergens) mărginit de întunecime fluidă, frapează și setează tonul pentru fărâma de destin pe care o veți împărți cu ea; nu vă faceți iluzii, rarele momente de culoare vibrantă pe care le veți descoperi, nu fac decât să pronunțe și mai apăsător contrastul față de paleta emoțională aflată între nuanțe întunecate de gri și negru, caracteristică pentru joc.

Parcurgem alături de Senua un drum sângeros în Hellheim, unde celtica pictă vrea să-i salveze sufletul lui Dillion, să-l smulgă dacă e nevoie din încheștarea Helei. Demult, când își dorea să scape de vocile din creștet, vocile lipsite de îngăduință, de milă și tăgadă, Senua a început o luptă periculoasă. **Dar asta se întâmpla demult, când fragmentele trecutului încă nu se încălțaseră în umbrele uitării.** Pe unele le va regăsi, pe altele le va refuza cu desăvârșire. Ninja Theory au apelat la consultanța medicală de specialitate, au participat chiar la



Pe drumul iluzoriu către Valravn

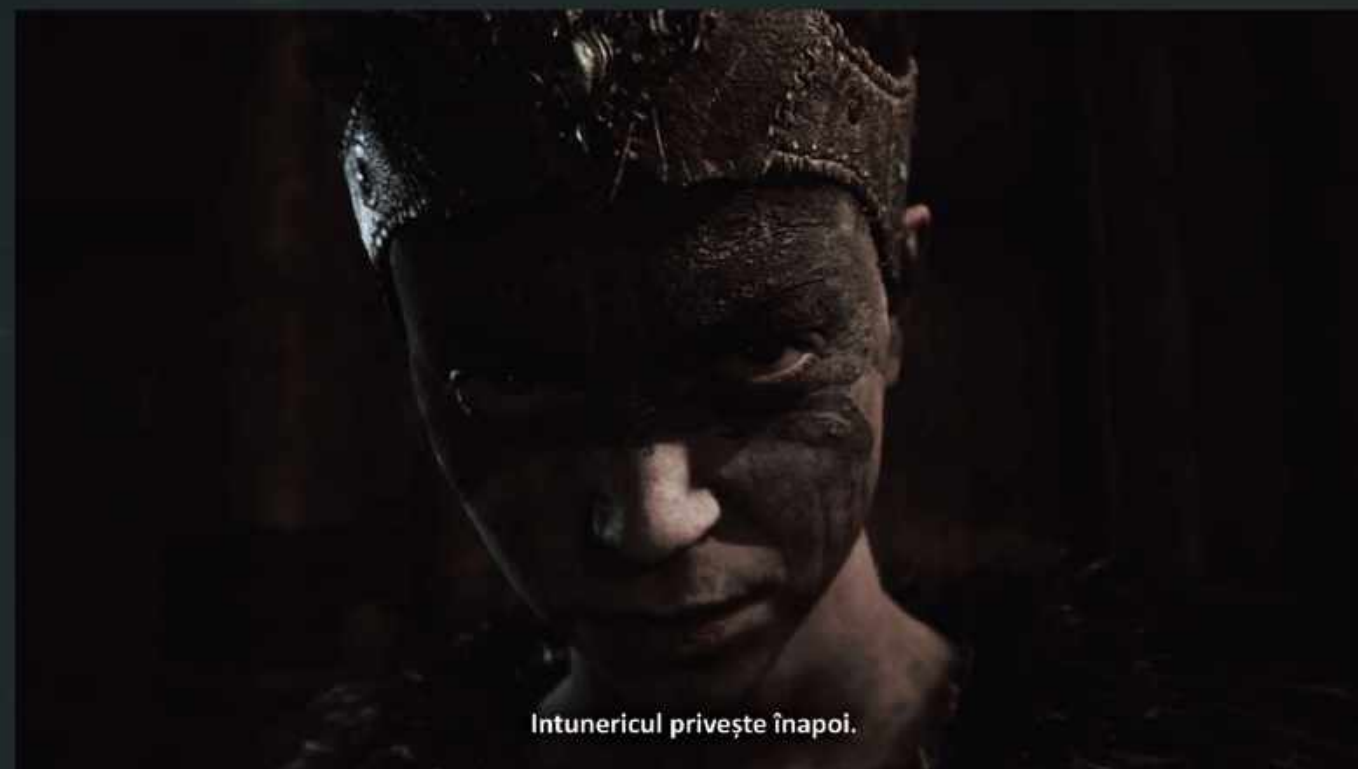


workshop-uri despre psihoză și efectele devastatoare pe care le are asupra percepției celor afectați. Pe de-o parte, pentru a nu cădea în derizoriul narativ de larg consum care, de multe ori, prezintă orice problemă mentală fără detalii, ca pe o generică nebunie, atât în filme cât și în jocuri și/sau cărți de beletristică. Pe de alta, pentru că își doreau să fie cât mai realiști în fața celor care se confruntă pe bune cu psihoza în viața de zi cu zi.

Tehnica de motion capture în timp real, aplicată în premieră mondială, a ajutat, desigur, nu numai la atingerea unei fidelități grafice de excepție, ci și la textura autentică a fiecărei secunde de actorie. **Demo-urile live ale actriței în devenire vorbesc sute de pagini despre cât de intens este Hellblade.** Da, "H:SS" este întunecat până la depresiv uneori. Alteori, discursul narativ nuanțează melancolia cu tristețea unei vieți trăită sub apăsarea psihozei, un constant colaps emoțional și mental în conflictul sinelui cu personalizarea și vocalizarea fricilor și a sălbăticiunii. **Jocul actoricesc al Melinei Juergens este stelar,** iar în contextul mecanicii jocului, a curgerii și a atmosferei sale, care suprasolicitează fiecare simț, nu ți se permite luxul de a fi doar parțial investit în ceea ce se întâmplă pe ecran. Dacă aveți chef de un joc ușurel, de parcurs cu o mână pe controller și una pe cafea/ / gogoasă/ecler, cu un ochi la știrile zilei sau nuduri, și o ureche la bârfele nevestii, atunci "H:SS" este cea mai îndepărtată opțiune



O primă poartă spre Helheim.



Intunericul privește înapoi.

de acest set-up. Fără îndoială, "H:SS" necesită 100% din atenția voastră, vă absoarbe în sălbăticia dezolantă a Senuai. Creatorii menționează clar că **jocul este făcut pentru a fi parcurs cu căști izolatoare 3D pe urechi.**

Și nu fără motiv, căci rare sunt jocurile în care sunetul joacă un rol atât de important precum în cazul lui "H:SS". Uneori vocile vă îngână, vă provoacă și vă admonestează, alteori vă avertizează sau vă ajută cu un sfat, iar ropotul cuvintelor lor este constant, nu numai în momentele de puzzle solving, ci chiar și în mijlocul încheștărilor viscerale cu viziuni grotești. Închipuiți-vă cum este să te afli în mijlocul unei lupte cu vreo trei

oponenți aflați în poziții diferite în jurul vostru, eschivând sau parând lovituri, profitând pentru a împunge sau a lovi repetat, când, brusc, în urechea dreaptă, o șoptă disperată, îngrozită, vă spune: "ferește-te acum!!". Și cu exact o sutime de secundă mai târziu, dacă nu reacționați, să primiți o lovitură de la o brută însângărată, acoperită de praf și smoală, care răcnește gutural blesteme de neînțeles. Sunetul și efectele sonore, în general, asigură mai ales imersiunea și atmosfera. Când pașiți prin pădurile crepusculare, în lumina difuză a soarelui care apune, sunete abia ghicite străbat pe fundal dimensiuni abisale, transformându-se în foșnet de frunze și

pale de vânt rece. Pe țărmuri, valurile mării se lovesc de ruine străvechi și carcasele scheletice ale navelor eșuate. **Ba șoptă, ba văzduh împins printre crengi, totul nuanțat cu măiestria unui povestitor iscusit.**

Mecanica de caft e simplistă. Eschivă, blocaj, lovituri rapide și grele, și cam atât. Poate doar un pic mai mult, însă din dorința de a nu cădea în spoilere mă opresc aici. Pentru cei care au trecut prin seria "Dark Souls" (sau au jucat "Bloodborne") nu e nimic nou. "H:SS" este doar un pic mai iertător, iar cele câteva variațiuni de oponenți au tipare de luptă ceva mai previzibile decât în slashfest-urile mai sus menționate. Nu vă așteptați să fie chiar simplu, însă. De fapt, am descoperit că pe măsură ce deveneam mai sigur pe reacțiile mele, s-a întâmplat să fiu surprins și nu de puține ori aproape înfrânt. Fie pentru că nu eram atent la pozițiile inamicilor, fie pentru că mă grăbeam să strecor câte o lovitură în plus, mă trezeam la limită. Din cam trei lovituri primite în plin, Senua îngenunchează – **percepția ei și așa bombardată de explozii de întuneric sau deopotrivă de culori și blur** -, devine și mai haotică, vocile îi urlă în urechi, reflexele-i sunt mult încetinite și cu greu o mai ridicați de jos. Apoi, pentru a



reveni la normal trebuie să execuți eschive și lovituri precise. Deci sfatul meu este să nu vă lăsați induși în eroare de simplitatea înșelătoare a mecanicii de luptă. Puzzle-urile runice și ... celelalte nu vor fi o provocare pentru veterani, deși unele s-ar putea să vă mănânce un pic din timp, mai mult datorită secvențelor complexe de mișcări pe care trebuie să le urmăriți, decât prin prisma dificultății lor. Iar aici mă refer mai ales la segmentul în care veți merge pentru a-l înfrunta pe Valrav, zeul iluziei.

Luptele cu cei câțiva boși sunt memorabile, intense, viscerele. În cazul lui Surtr, totul, de la momentul în care ajungeți în fața lui și-l vedeți în toată mărirea lui amenințătoare, tronând peste vreascuri și cadavre, pătat de sânge și vopsea de război, inflăcărat, parcă zeu și totuși parcă doar om, și până la ultima lovitură, când în sfârșit îi veniți de hac, totul rămâne imprimat pe retină. Din nou, veți simți cum jocul vă înghite pur și simplu, întinzându-vă bătăile inimii și mărindu-vă tensiunea. „H:SS” este un joc single player a cărui „campanie” durează între șase și șapte ore, depinzând de rapiditatea de progresie în puzzle-uri. Știu, asta poate fi din start



pentru mulți un motiv pentru a-l evita. Prețul lui pe Playstation Store este însă de 140 Ron. Ca și concept de marketing este o struțocămilă, un fel de titlu triplu A independent, de mare intensitate, foarte scurt, cu un preț pe măsură.

Merită fiecare cent. Sunt sigur că mulți îl vor parcurge într-o singură sesiune. **Însă după acea sesiune, cred că vor avea nevoie de o formă de terapie, sau măcar de o plimbare prin parc.** Personal, am fost atât de acaparat, încât am



petrecut momente lungi doar privind peisajul, bucurându-mă de fiecare moment de acalmie, ascultând fiecare sunet. M-am lăfăit.

În contextul duratei scurte, creatorii și-au permis să introducă conceptul de „permadeath”. Pe mâna dreaptă a Senuai se întinde un soi de întuneric. Cu fiecare moarte și uneori chiar cu fiecare victorie semnificativă, întunericul se aproprie mai mult de umăr și de creștet. Într-un final, **dacă ajunge la „scaunul sufletului”, moartea ei este definitivă**, jocul șterge automat salvarea progresului, și game-ul este cu adevărat over. Singurul meu reproș este acela că intensitatea și întunecimea lui nu-i asigură o rejucabilitate extraordinară. Deși a fost o experiență superbă, nu știu cât de curând mi-aș dori să-l parcurg din nou, e o lume în care intrați doar cu o stare de spirit măcar bună dacă nu optimă, și care la final reclamă o parte din voi.

Fără să încerc să fiu peste măsură de insistent, dacă puteți, vă rog să-l cumpărați. Pentru cei dintre voi care sunt un pic sătui de numitorul comun al gaming-ului de larg consum, de practicile nesimțite ale unei industrii din ce în ce mai averse de profit maxim pentru efort minim, „H:SS” este o șansă de a spune „așa da”.

8,5 ■ Flavius



GEOMETRIA
PERSPECTIVEI

Pentru a elimina din start problema unghiului de abordare, parafrazând dialectica lui Obi-Wan Kenobi cu privire la adevărurile de care ne agățăm și care, în mod imuabil, depind de punctul nostru de vedere, vă scriu mai întâi câte ceva despre mine. După vorbă, după port, sunt coșmarul marketingului viral (pentru cei cu gândirea vizuală, închipuiți-vi-l pe Mushu din Mulan, bine prăjit, pe umeri cu mutra mea, rostind clasicul "I am your worst nightmare"), mai ales când vine vorba despre achizițiile de jocuri. Sunt printre ultimii gameri care cumpără un joc, fie el și triplu A, excepții fac doar în cazul celor așteptate cu sufletul la gură, aparținând unor studiouri pe care insist să le susțin. Pe de-o parte, pentru că sunt sătul de surprizele neplăcute, pe de alta, pentru că refuz să plătesc impulsiv prețul integral al unui joc în ziua lansării, fără să fiu cumva 100% sigur de ceea ce cumpăr. Citesc mai toate recenziile obiective și nesponsorizate pe care le pot găsi, și în general îmi plănuiesc achizițiile în așa fel încât să fiu întotdeauna cu câteva luni (cel puțin) în urma main stream-ului consumerist. Practic, orice achiziționez se află la jumătate de preț pentru că a fost lansat acum aproape un an sau este în mijlocul unei oferte fulger. La mine nu funcționează nici marketing-ul digital, cu re-re-re-lansările de jocuri în ediții "speciale", cu toate DLC-urile, perechile de chiloți roz în plus și banduliera bonus pentru season pass. Cumpăr o dată și bine. Știu cel puțin două companii care se zvărcolesc în cuva criogenică a marketing-ului redundant, când se gândesc că există și cumpărători ca mine. Hhhhhhaaaaaaubssoftpciu! Aaahhhhaactivisionpciuuu ! Ptui, drace, e sezonul răcelilor csf, ncsf.

Și totuși, când a fost vorba de NIOH am năvălit asudat în magazin, tremurând din încheieturi, ușor bâlbâit, trezind subit interesul mașinii de ucis de la



Io mi-s badea samurau,
nu vă râdeți că vă taiu.



După cum zice achiev-ul,
statusuri de țanc

security (hint, peste 50 de ani, cu burtica de bere, leșină după prima încercare de-a alerga) și am aruncat cu banii precum Larry în strip club după o lună de post. Nu regret nici un piștar și, în cele ce urmează, vă explic și de ce.

ADN ȘI DIRECȚIE
ARTISTICĂ

Dezvoltat de Team Ninja (Ninja Gaiden, Dead or Alive) și publicat inițial exclusiv pentru platformele PS4 (din noiembrie 2017 avem însă și pe PC) de către Sony Interactive Entertainment, NIOH nu este doar un RPG de acțiune pursânge, ci unul cu un grad de dificultate ridicat, în care contează mai mult execuția mișcărilor și atacurilor decât calitatea echipamentului. Până și cel mai dificil boss din joc poate fi înfrânt cu echipament de calitate joasă, dacă execuția este perfectă. Team Ninja nu s-a sfiit să dezvăluie influențele, de altfel evidente, încă din alpha. Puternic imprimate în

ADN-ul jocului sunt elemente de gameplay din Dark Souls, Demon Souls și Bloodborne. Prin urmare, nu funcționează aruncatul cu injurii și priviri răutăcioase în direcția generală a inamicului, și nu te poți baza pe atributele pasive de pe bastârca mov-epică cu plus 100% atac critic. Supraviețuirea depinde de înțelegerea fină a tuturor mecanismelor de luptă, de exploatarea tiparelor de atac ale inamicilor, de ritm și echilibrul constant între atac, eschivă, poziționare și gardă.

Direcția artistică împrumută mult din seria Onimusha. Acțiunea se petrece în Japonia anilor 1600, în sângeroasă și tumultuoasă perioadă Sengoku, ea însăși sursă de inspirație pentru nenumărate titluri de cărți, benzi desenate, animații, jocuri și filme. Mi-a luat mult timp până să realizez cât de bogat este de fapt conținutul fidel istoriei reale, pe care îl puteți descoperi în NIOH. Personaje faimoase din războaiele clanurilor sunt menționate în treacăt, participă la linia narativă princi-

Testat pe: PS4
Disponibil pe: PC, PS4
Gen: Action-adventure
Producător: Team Ninja
Distribuitor: Sony Interactive Entertainment
Data lansării: 07 februarie 2017

NIOH
仁王

pală, sau le întâlnești în misiuni ca boși și veritabile provocări. Tachibana Muneshige de pildă (figură proeminentă din perioada Oda), este, în opinia mea, cel mai dificil boss din prima provincie a jocului. Ar trebui să mă prindeți și să mă îmbătați bine pentru a mă face să mărturisesc de câte ori m-a folosit pe post de servetele intime, până ce, într-un final apoteotic și exasperant, folosind tot ce aveam la îndemână și rămânând cu 10% din viață, am reușit să-l trimit în lumea poligoanelor drepte.

Desigur, toate personajele și locațiile istorice sunt interpretate din punct de vedere vizual și stilistic în spiritul caracteristic jocului, care aduce un puternic adaos fantasy. **Demoni, spirite protectoare, magie neagră, poțiuni, talismane și elixire magice** – toate fac parte integrantă din poveste. Niciodată însă nu am avut senzația că se produce un dezechilibru artistic, istoria și fantezia se întâlnesc și formează un tot unitar, echilibrat și complementar, nu se



cade în penibil. Arhitectura clădirilor și a locațiilor, precum și **design-ul armurilor și armelor, toate sunt realizate cu minuțiozitate și atenție maniacală la detaliu.** Nu știu ce buget ar trebui să aibă acel film care și-ar propune să transpună NIOH pe marele ecran, însă cu siguranță nu există destui armurieri iscusiți pe mapamond pentru a putea realiza în viața reală micile opere de artă dătătoare de moarte pe care le veți întrebuința pe parcursul celor **între optzeci și o sută de ore de joc petrecute în campanie** (depinde de stilul de joc – personal; am jucat toate misiunile principale, iar cu cele secundare am pierdut ceva timp în online co-op și în vasta enciclopedie a jocului).

Țin minte și acum ardoarea simțită când am parcurs primul Onimusha, acum mulți ani, pe PS2. Nu aș fi crezut că voi putea să redescopăr acea atmosferă apăsătoare, ocultă, alertă și covârșitoare în același timp.

Idiosincraziile artei grafice din NIOH sunt pur și simplu delicioase. Demonii sunt hidoși într-un mod cu totul diferit față de mediana design-ului întâlnit în gaming-ul contemporan, sunt ieșiți din comun și atât de tipici pentru penelul japonez încât te simți transpus într-un mediu diferit, incitant și în același timp periculos de necunoscut. **Fiecare întâlnire cu un nou adversar îți ridică simțurile la un grad enorm de alertă.** Aici contribuie și contrastul dintre înfruntările cu demoni și oponenti umani, cei din urmă fiind mult mai previzibili și, în mod înșelător, mai ușor de înfrânt. Când te afli în plină explorare a unui nivel, nu știi niciodată de unde sare la tine un zdrahon sau din ce unghi îți binecuvântează creștetul un topor. Vai de cei care vor juca NIOH cu animale de companie lăsate libere prin casă. Eu unul, nu aș vrea să scrie pe piatra mea de mormânt: **"Tată și soț devotat, ucis mișelește de Mitzi, prin forța frecării neașteptate de gambă".**

Cățeluș cu păr de-aur, să mă aperi de balaur...



DESPRE SAMURAIUL CU PĂRUL DE AUR

Pe plan narativ, NIOH are ca nucleu un scenariu neterminat aparținând lui Akira Kurosawa. Producătorul, Kou Shibusawa (responsabil pentru dezvoltarea unei pleiade de jocuri cu tematica istorică Sengoku) a păstrat însă foarte puține elemente din această sursă inițială și **a ținut dezvoltarea jocului într-un purgatoriu continuu timp de aproape 14 ani.** Timp în care, atât povestea personajului principal, cât și elemente de gameplay și echilibru s-au aflat într-un constant proces de îmbunătățire. Da, repet, în era campaniilor de 4 ore, parte din jocuri cu conținut descărcabil contra cost, în era jocurilor scoase pe bandă rulantă în diferite stadii alpha și eventual doar cu componentă multiplayer, numai pentru a lovi cu precizie data de vânzare și portofelele neinformate, cineva a ținut un joc superb în dezvoltare timp de 14 ani, deoarece, citez, **"nu eram multumiți de performanță, ne doream ceva cu adevărat diferit".**

În rol principal jocul găsim un personaj istoric, William Adams (navigator englez care a trăit între 1564 și 1620, ce a supraviețuit unui voiaj dificil spre Japonia, unde a devenit primul samurai de origine europeană) – da, **același personaj care l-a inspirat pe James Clavell în "Shogun".** În NIOH, povestea lui William este



schimbată, mult ficționalizată. Regina Elisabeta își dorește să obțină Amrita, o piatră mistică găsită în abundență în Japonia, pentru a o folosi în războiul împotriva Spaniei. Ajutat de spiritul gardian Saoirse, William evadează din Turnul Londrei, unde era ținut captiv, însă un personaj misterios o capturează pe Saoirse și fuge cu ea în Japonia. Determinat să o recupereze, William pornește într-o lungă călătorie, la capătul căreia doar unul dintre cele 5 vase ale expediției ajunge pe țărmurile Japoniei. Acolo, în plin război pentru supremație, **sângele vărsat a ridicat la suprafață Yokai, demoni teribili ce pârjolesc șiucid fără discernământ.**

De fapt, prima jumătate de oră constă în acest lung prolog, evadarea din Turnul Londrei, în care jucătorului i se dă șansa de a se obișnui cu schema de control. Deși foarte atmosferică și, până una-alta, destul de utilă, această

porțiune din joc mi-a lăsat o primă impresie îndoielnică. Controlul cu garda pe L2, triumful pentru atac puternic și pătratul pentru cel simplu, combo-uri ușor de legat, dublu X pentru eschivă. Nimic cu adevărat nou. **Poate cea mai mare problemă a mea a fost faptul că în prolog influențele Demon Souls sunt mult prea vădite,** iar NIOH nu-și dezvăluie nucleul de originalitate, nu vine cu nimic nou, nu te face să simți că ai descoperit ceva ieșit din comun. Prologul se sfârșește într-o luptă cu un boss deloc special, dificilă, dar cu nimic ieșită din comun. Din două încercări l-am feliat. Apoi însă, exact așa cum avea să se întâmple pentru următoarele ore, **NIOH m-a educat în spiritul cepei.** Multe straturi, mă-nțelegeți? Cu fiecare zece minute petrecute în joc, am descoperit un strat nou de adâncime, și esența RPG a jocului și-a spus cuvântul. Am trecut de la "meh" la **"toamne tumneseule ce face jocu' ăsta din mine",** m-au trecut florii.

MATEMATICA SUCCESULUI ȘI STRATURI

Componentele de progresie în nivel și atribuirea de puncte de dezvoltare, puncte de evoluție în artele samurai, în artele ninja precum și cele omnyo (magie), sunt extrem de importante. Chiar dacă în joc există metode prin care poți să resetezi toate cele de mai sus, procedeul costă destul de mult, iar costul crește enorm cu fiecare reset. **Nu-ți poți permite deci să experimentezi la nesfârșit cu diferite construcții de personaj (build-uri), ci ești nevoit să te limitezi la două sau trei încercări.** Reset-ul se face prin cumpărarea unui "Book of Reincarnation" – primul costă 10.000 de monede, următorul 30.000, cel de-al treilea ajunge la 100.000, și tot așa până ce costurile se ridică la peste un milion și devin absolut prohibitive fără un grind dement. În NIOH, nivelul maxim pare a fi 750, însă, în mod similar cu Bloodborne, punctul ideal este undeva în jurul nivelului 200, înainte ca investiția în timp și dezvoltare să aducă un adaos prea mic ca să mai merite.

Vă sfătuiesc ca imediat ce ați trecut cu succes de prolog și puteți evolua în nivel, să studiați cele opt categorii de dezvoltare (Body, Heart, Stamina, Strength, Skill, Dexterity, Magic, Spirit) și apoi, luând în considerare ce arme se potrivesc cel mai bine stilului vostru de joc, să investiți cu grijă. Am apreciat faptul că deși despre acest joc se vor scrie sute de pagini de wiki cu sfaturi, "build"-uri, ghiduri și strategii, iar fiecare componentă surprinde prin straturi peste straturi de adâncime, în fapt, nu aveți nevoie de niciun ajutor extern. **NIOH este extrem de detaliat și bine documentat în toate privințele, evoluția în nivel nefăcând nicio excepție de la această caracteristică.** Jocul oferă explicații detaliate pentru fiecare categorie, este de ajuns să nu vă grăbiți și să citiți cu atenție, pentru a descoperi toate



Altar pentru creștere în nivel și rugăciune. Fără moaște.



Să chem pe cineva în ajutor? O fi honorabu? O fi imposibru?

răspunsurile și, cum ar spune Frank Herbert, toate întrebările corecte.

Eu, de pildă, am ales să dezvolt un personaj axat pe "dual swords" și "swords", o alegere personală venită din dragostea pe care am avut-o dintotdeauna pentru katana, o armă pe care o consider elegantă, cu valențe profund spirituale. **William poate avea două arme diferite, echipate în același timp,** schimbând cu ușurință între cele două, chiar și în timpul înclăștirilor. Pentru mine, evoluția în Skill (îmbunătățește performanța în mănuierea a două săbii în același timp) și Heart (îmbunătățește mănuierea săbiilor și mărește bara de Ki) în mod principal, Body (pentru mai multă viață și rezistență) și Spirit (pentru mai multă eficiență în arme vii) în mod secundar, s-au dovedit a fi calea ideală. Pentru că am avut grijă chiar de la primul nivel să atribui în mod echilibrat punctele, nici acum nu am utilizat "Book of

Reincarnation" pe care l-am cumpărat, imediat ce am avut ocazia, ca o metodă de precauție. Probabil undeva pe la nivelul 150 voi face un reset complet, doar pentru a experimenta cu o altă construcție de personaj sau a-mi perfecționa build-ul de acum.

Dar ce este o armă vie? Ce-i cu punctele de dezvoltare în artele ninja, samurai și omnyo? Mai întâi, de îndată ce Saoirse îi este furată lui William, descoperă că **poate să invoce un alt spirit protector.** Inițial, puteți alege unul din trei, toate având capacitatea de a se manifesta în luptă sub forma armelor vii, care atunci când sunt activate, conferă câteva minute de invincibilitate și damage mărit exponențial. Nu se fac concesii prea mari nici în acest caz, dacă ești lovit în timpul utilizării unei arme vii, durata ei este scurtată pe măsura loviturilor încasate, chiar dacă nu pierzi din viață. Însă armele vii nu pot fi activate des, și te doare sufletul când vezi că în loc



Băiet îmbăiet. Băile termale refac bara de viață, dar sunt foarte rare.



O cavernă ominoasă, pe bune. Am murit imediat după screenshot.

să profiți de ele la maximum, pierzi o treime doar pentru că te grăbești și/sau uiți să te miști tactic. Din nou, subliniez, **NIOH recompensează execuția și nu lasă loc de echivoc în această privință.**

Artele ninja, samurai și omnyo sunt poteci de evoluție separate față de progresia în nivel și atribuțiile principale menționate mai sus, cum spuneam, o etapă mai adâncă a complexității jocului. Practic, prin aceste arte, sunt deblocate lovituri speciale, prepararea de poțiuni, talismane sau diferite unelte strategice, precum și abilități magice. Se pot asigura imunități temporare sau adăugarea de proprietăți de atac bazat pe elemente (foc, vânt, pământ, apă), se pot pregăti talismane pentru otrăvirea armelor etc. **De multe ori, fix aceste detalii fac diferența dintre victorie și înfrângere în luptele intense cu boșii.**

Paleta de dezvoltare obținută este atât de variată, încât sunt posibile build-uri incredibile. Am văzut de toate, de la cele mai tradiționale și simple concepte de luptă de aproape, până la build-uri axate pe spiritele gardiene, care prelungesc indefinit timpul de armă vie pe durata unei lupte, cu 75 de puncte investite în Spirit. Am văzut personaje care sfășie totul doar cu pumnii, fără arme. Am văzut samurai magi, care din câteva vrăji și două-trei lovituri macină viața unui boss dificil, dar și adevărate fortărețe mobile capabile să încaseze durere cu polonicul. Am descoperit chiar adevărați Ninja, extrem de rapizi și letali, veritabile fantome, dar care, după câteva palme mai dureroase, își dezlipesc protezele încrustate pe tavan cu șpaclul. Alegerile, variațiunile, posibilitățile sunt prea multe pentru a fi menționate într-o recenzie.

ȘI MAI MULTE STRATURI...

Pe măsură ce prima provincie își dezvăluie toate misiunile principale și secundare, sunt deblocate următoarele, iar harta se ridică la nivelul întregii Japonii. Toate misiunile pot fi refăcute oricând. Practic, de îndată ce o misiune a fost terminată, ea devine disponibilă pentru a fi parcursă din nou, inclusiv pe nivel de dificultate mai mare, cu loot mai bun. **Sistemul de loot este similar cu cel din seria Diablo.** Armuri și arme, precum și o panoplie de obiecte utilitare rămân în urma NPC-urilor învinse (boșii fiind, adesea, cei mai darnici), toate aflându-se pe o scară calitativă măsurată între Common (alb), Uncommon (galben), Rare (albastru), One of a Kind (mov) și Divine (bleu deschis). Motorul generează aleatoriu atât calitatea, cât și atribuțiile loot-ului.

Există inclusiv o zonă non-combat, un fel de oraș, în care pot fi cumpărate consumabilele, de la proiectile pentru armele de foc și săgeți pentru arcuri, până la armuri și arme vândute de fierar. **Fierarul are un meniu care poate fi covârșitor la prima vedere,** cu opțiuni complexe pentru făurirea de echipament nou, demontarea celui adunat pentru material. Pentru vanitoși, look-ul armurilor și armelor poate fi schimbat după pofta inimii. Există inclusiv o opțiune de a face echipamentul să



Natură roșie cu demon mare.

evolueze, prin "soul matching". Practic, dacă William primește o armă One of a Kind, al cărei nivel este depășit cu timpul, i se poate mări nivelul prin absorbția unei arme de nivel mai mare. Nici măcar gluma cu ceapa nu își mai are rostul, nu există termen de comparație pentru cât de complex și de vast este acest joc în fiecare privință. Am petrecut ore doar în meniu și în oraș, încercând să maximizez build-ul meu, căutând să storc fiecare gram de eficacitate, deoarece, indiferent cât de puternic poți ajunge să te simți, **NIOH îți poate reaminti printr-o moarte rușinoasă că, la final, execuția rămâne sfântă.**

Vorbeam mai devreme despre balansul gameplay-ului, despre felul în care poziționarea, eschiva și atacul sunt importante. Trebuie însă să subliniez că mai important decât orice în NIOH este întrebuintarea corectă a KI-ului. De altfel, încă din prolog, William se familiarizează cu propriile limite. Sub bara de viață (clasicul și expresivul roșu) se află bara verde de KI. KI, dacă vrei, este mai clasicul stamina. Când bara aceea este epuizată, în urma mișcărilor sau a atacului și eschivei, William obosește și rămâne lipsit de apărare pentru câteva secunde. **Secunde care, desigur, sunt de cele mai multe ori fatale.** Fapt interesant și absolut genial însă, toate NPC-urile au o bară de KI. Astfel, vital nu este doar să îți menții atenția asupra propriului KI, ci și asupra celui specific inamicilor, care, odată epuizat, lasă loc pentru execuții sângeroase și delicios de satisfăcătoare. KI-ul

poate fi recuperat la finele unui combo prin "KI pulse" (tasta R1). Este una dintre "artele" cele mai grele de deprins în NIOH, dar care odată asimilată și înțeleasă, vă va da un avantaj tactic enorm în orice confruntare.

ȘI MAI MULTE STRATURI???

M-ați crede dacă v-aș spune că nici acum nu am terminat cu detaliile? Mă opresc totuși aici, deoarece șarmul acestui joc constă tocmai în descoperirea treptată a complexității lui. **NIOH joacă o carte periculoasă, deoarece se pretează mai ales la o anume nișă de jucători.** NIOH nu este pentru jucătorul grăbit, dornic de satisfacția rapidă și kill-uri ușoare cu nemiluita. Dacă a muri în repetate rânduri, a persevera în pofida frustrării extreme și a căuta dezvoltarea nu numai a abilităților pasive ale personajului, ci și a puterii voastre proprii de execuție, tactică și strategie de atac, sună a



Nu știi care sabie să scot mai întâi.

prea mult efort, atunci, fără îndoială, NIOH nu este pentru voi. Dacă vreți să vă satisfaceți curiozitatea despre acest gen de joc, aflat pururea pe dificultatea "hard", tot pentru PS4 puteți achiziționa oricare dintre titlurile Demon Souls sau chiar Bloodborne. **NIOH nu este o clonă, ci preia acest concept și îl duce la un nivel superior.** Este treapta următoare, poate fi crud, brutal și monumental de frustrant pentru cei care rezumă gaming-ul la apăsarea repetitivă a butoanelor. Celor care însă reușesc să-i stăpânească sinuoasele metode, le este rezervat un sentiment aparte, o împlinire comparabilă cu măiestria unei arte.

PS4 PRO-UL PLECAT, KATANA NU-L TAIE

Jocul rulează foarte bine pe oricare dintre cele două platforme disponibile în acest moment de la Sony. PS4 și PS4 Pro își îndeplinesc misiunea fără probleme. Team Ninja au pus la dispoziție un meniu neașteptat de bogat în setări pentru un joc de consolă. Astfel, putem selecta între trei moduri diferite: Action Mode (menține 60 de FPS), Movie Mode (30 de FPS și focus pe grafică) și Variable Frame Rate (calea de mijloc între cele două). **Motorul grafic a fost construit de la zero pentru NIOH,** însă, din păcate, nu există informații clare cu privire la tehnologia folosită. Jocul arată excelent indiferent de modul ales, însă se poate observa o diferență grafică în Movie Mode și mai ales pe PS4 Pro. Cu alte cuvinte, deși



Tratament pe bază de sânge pentru unghii perfecte.

mă doare să recunosc, NIOH este un joc în care versiunea Pro își dovedește superioritatea.

Coloana sonoră este compusă de Yugo Kanno (compozitor renumit pentru activitatea în jocuri, filme, televiziune și anime), **cele 45 de melodii superbe pendulează între situațional și ambiental, formând un liant atmosferic și emoțional în sine.** De fapt, încă din ecranul de titlu devine evident că s-au investit mult timp și multă pricepere și la această categorie. În compania unui sistem de sunet decent sau cu niște căști bunicile pe urechi, imersiunea este completă. Sunetul are o excelentă definiție și adâncime, loviturile de arme reverberează în suflet, iar mugetele distincte ale demonilor răpuși și provocările oponentilor umani, pe fundalul flăcărilor din torțe, îi adaugă o nuanță de originalitate, caracter și atmosferă.

DIN TEACĂ DIRECT LA JUGULARĂ

Nu pot să nu mă înclin în fața lui Shibusawa și în fața celor de la Team Ninja. **NIOH este asemenea unei elegante și măiestre Katana, asemenea oțelului tamahagane, bătut și împăturit de 60 de ori.** O mică operă de artă în gaming. Știu, 14 ani de dezvoltare sunt un exces nepermis, dar rezultatul este indubitabil un succes. Atmosferic, imersiv, mustind de bun gust și

tăcăneală niponă în evoluția firului narativ, incredibil de complex și adânc în gameplay și abordare artistică, cu o cromatică bogată, NIOH este un must play, este acel "console seller" pe care PS4 ar fi trebuit să-l aibă pregătit la data lansării. Spiritul în care a fost dezvoltat, ghidat de o voință de fier și o viziune fără jumătăți de măsură, amintesc de acea treaptă morală care a așezat Japonia, încă din vremurile feudale, cu un nivel mai sus decât oricare altă cultură. Căutarea meticuloasă a perfecțiunii. Onoarea.

9

■ Flavius



NEXT LEVEL

NEXT LEVEL

blasphemous

Testat pe: PC
Disponibil pe: PC, PS4, Switch, Xbox One
Ofertant: Steam, GOG.com
Gen: Metroidvania
Producător: The Game Kitchen
Distribuitor: Team17
Data lansării: 10 septembrie 2019

Cine ești tu? Nimeni nu știe, dar acum ești aici, așa că fă-ți treaba! **Pune-ți coiful, ridică sabia și începe să suferi** pentru păcatele lumii ăsteia degradate. Cineva trebuie să moară în repetate rânduri ca să aducă mântuirea, și acela ești ori tu, ori creatura desfigurată din fața ta. **Mănuind o cruce de piatră, un bici sau un recipient cu otravă**, ea va încerca să îți îngroape oasele cât mai adânc posibil. Și tu vei încerca același lucru, cu mai mult sau mai puțin succes, de la caz la caz. Ce e clar e că din fiecare moarte virtuală ai ceva de învățat și capeți un motiv în plus de a-ți apropia degetele de tastele ALT și F4.

Blasphemous este un platformer 2D în care trebuie să îți croiești drumul printr-o **lume căzută în păcat, plină de simbolistică religioasă**. Creaturile pe care le înfrunți sunt scoase direct din coșmarurile figurilor bisericești (patriarhi, episcopi și poate chiar Papa din Vatican) și **vor avea grijă să scoată toți dracii din tine** în timp ce încerci să le trimiți înapoi la origini.

Este cu adevărat fascinant faptul că atmosfera se păstrează pe tot parcursul aventurii tale, ajutându-te să descoperi treptat zone diferite ca tematică și făcându-te să-ți dorești să mergi mai departe pentru a afla cum te mai poate surprinde jocul. Totul e împachetat cu ajutorul unui minunat **pixel art extrem de detaliat**, ce scoate în evidență modul sângeros de luptă, dar și peisajele și elementele îmbibate puternic cu apă sfințită.

DESPRE UN UNIVERS AL BLASFEMIEI

Odată cu începerea călătoriei tale descoperi de ce lumea a ajuns în starea actuală, în care **totul se află la mila Miracolului** – o putere departe de înțelegerea noastră, ale cărei reguli suntem obligați să le respectăm. Jocul te ajută să înțelegi încă din primele momente mecanicile de bază pe care le vei folosi, după care află ce vei avea de făcut în restul timpului: mai exact, **lupți cu forțele ce îți stau în cale**. Încă din prima clipă este evidențiată tematica religioasă crudă, în care sabia întâlnește sângele în mod regulat. Tu ești cel care trebuie să pornească această vărsare de sânge, ce devine cu timpul tot mai atractivă.

Personajele pe care le întâlnești în joc au toate un scop, participând la aventura ta într-un



Oasele știu trecutul și prezentul. Mai dificil cu viitorul

Exit

mod pasiv. Aceștia îți cer ajutorul, fiind oameni pixelați simpli, blocați în circumstanțe din care nu au scăpare. Dacă accepți să îi ajuți și, desigur, dacă vei găsi obiectele cerute de aceștia (ceea ce se întâmplă în mod natural în mare parte a timpului) **vei fi răsplătit cu sume considerabile de \$**.

PERLELE DIN SPATELE PEREȚILOR FALȘI

Multe dintre obiectele speciale pe care le poți echipa pot fi găsite doar dacă îndeplinești anumite acțiuni, ele fiind mai mult **surprize ascunse pentru cei ce au răbdare** și își dedică destul timp pentru înțelegerea substratului poveștii. De asemenea, și cei care dau o căutare pe internet vor afla răspunsurile la întrebările lor frământătoare, printre care se află prima care îmi vine în minte: **“Cum ajung la ‘The Good Ending’???”**. Ce-i drept nu am reușit să descopăr asta de unul singur. Pot spune doar că, după ce am aflat ce trebuie făcut, mi-am dat seama că treburile erau destul de complicate și



Peisaj misterios. Personaj misterios. Misterios...

că mi-ar fi luat multe ore în plus până să îmi dau seama de soluție – dacă mi-aș fi dat vreodată seama de unul singur.

Răbdarea nu mai e ce a fost pe vremuri, când nu găseai la fiecare colț de stradă jdemii de răspunsuri la întrebările ambigue legate de jocuri și mai ambigue. Sfătuiesc pe oricine are timp și se bucură de experiența jocului să evite căutarea răspunsului la această întrebare și să încerce tot ce îi trece prin cap. Până la urmă **posibilitățile sunt finite** și, când vei afla ce aveai de făcut, **mindblow-ul va fi cu atât mai satisfăcător**.

Revenind la discuția despre obiecte, pot spune că m-a surprins plăcut modul în care poți să evoluezi cu ajutorul lor. Toate acestea respectă tematica stabilită, **upgrade-urile principale făcându-se sub forma unor mătănii neobișnuite pe care le adaugi șiragului tău**. De asemenea, poți crește șiragul pentru a cuprinde mai multe mătănii, dar pentru a face asta trebuie să găsești un anumit personaj și să deții anumite obiecte – de preferință compuse din fibre dure, să nu se rupă la o simplă tăietură de sabie.

SKILL-UL BATE NOROCUL

Folosindu-te doar de ce ai învățat în prima zonă a jocului vei reuși, cu timpul, să te descurci în fiecare situație pe care o vei întâmpina. Pe parcurs vei reuși să capeti, sau mai bine zis să îți cumperi, anumite abilități noi. Acestea îți vor oferi șansa îmbunătățirii experienței de joc. **Vei deveni o armă de căsăpit pixelii** cu intenții violente ce îți stau în cale.

Jocul se bazează pe ideea că vei învăța din greșeli și vei putea trece cu un pas mai departe decât ultima oară, după care vei mai face încă o greșală și vei muri. De fiecare dată continui de la checkpoint-ul în formă de altar pe care îl găsești în fiecare zonă nouă. **După prima sută de greșeli, frustrarea a început să se mai domolească** și priveam fiecare provocare cu interes, satisfacția fiind sesizabil mai mare când o depășeam.

Și ce provocare poate fi mai mare decât însuși **boss battle-ul cel de toate zilele?** Spun cu mâna pe inimă că fiecare boss din această lume morbidă are un caracter al său, dat nu numai de partea vizuală, cât și de modul în care se petrece lupta cu el.

Am fost plăcut surprins să văd că această parte a jocului, vitală de altfel acestui gen, a fost tratată cu atenția cuvenită. În cazul fiecărui boss a fost nevoie de o cantitate bună de re-încercări, unii dintre acești **demoni pixelați** necesitând chiar învățarea unei **tehnici de luptă** cu care nu eram familiarizat până în acel punct – și anume pararea.



The clash of blades



Să-mi crape ochii-n cap, să mor eu de te mint

Înainte să îl joc aveam impresia că, pentru a para, **trebuie să fii un fel de mini zeu cu tastatura** pentru a nimeri momentul perfect când inamicul atacă. Părerea asta mi-a rămas de când am încercat să joc primul **“Dark Souls”** și am eșuat lamentabil.

În cazul lui **Blasphemous**, boss-ul de care aminteam poate fi înfrânt și fără a para. Însă odată ce înveți tehnica, fiecare moment al bătăliei devine satisfăcător. **Cu fiecare ciocnire a săbiilor deveneam tot mai încrezător** că pot duce la bun sfârșit lupta, fără de care nu poți avansa în poveste. Tocmai din acest motiv sfatul meu e **să vă înarmați cu multă răbdare și un set vast de verbalizări licențioase**.



Apus cu craniu și mască de aur topită



La porțile iadului... ahem, am vrut să zic raiului



Întortocheate sunt căile blasfemiei





DIN VÂRFUL MUNTELUI PÂNĂ ÎN FUNDUL HĂULUI

Peisajul nu ar fi complet fără să discutăm și despre diversitatea zonelor prin care treci. Acestea diferă, evident, din punct de vedere estetic. Dar factorul cel mai important este că aceste regiuni te pun față în față cu noi provocări ce

te iau prin surprindere și îți prezintă niște reguli noi. Pentru a trece mai departe, trebuie să respecti aceste reguli și să îți îmbunătățești abilitățile.

Toate zonele sunt conectate între ele, ducând la crearea unei hărți bine gândite, ce **leagă anumite puncte mai importante pe orizontală, dar și pe verticală**. Am considerat lucrul ăsta extrem de ingenios. Ajungi să descoperi că fiecare loc prin care ai trecut e conectat cu cel puțin altul și reușești în felul ăsta să vezi **o imagine de ansamblu a universului oribil** pe care îl

măcelărești de la un nivel la celălalt.

Ce ar fi putut să facă mai bine ține de ușurința de a citi harta sus-menționată. Sunt destule zone care par a fi de interes, dar nu există un mod prin care să le marchezi pe hartă. **Poți doar să fii old-school și să desenezi dreptunghiuri pe o coală de hârtie**. Sunt anumite regiuni unde trebuie să te întorci la un moment dat pentru a finaliza jocul. Iar acest aspect mi-a îngreunat gameplay-ul pe alocuri, fiindcă s-a întâmplat să uit în ce crăpătură anostă se afla negustorul de mătănii.



Lacrimile febioarei îngheață până și cele mai calde suflete

GÂNDURI DE SUB GHILOTINĂ

Am luptat cu mândrie pentru un motiv necunoscut, am curățat castele întregi de orătăniile ce sălășluiau înăuntru, am ajutat necunoscuții pe care i-am întâmpinat în calea mea, dar toate astea s-au sfârșit acum. **Aștept lama cuțitului rece să coboare** și să îmi reteze țeasta, căci ăsta e destinul celui care primește "The Bad Ending": va fi silit să reia jocul de la ultima salvare, în încercarea de a face ce este corect. Sau poate nu e chiar atât de rău să cauți alternativa pe internet, până la urmă **spiritul e liber să își aleagă calea**.

"Blasphemous" a fost o călătorie foarte satisfăcătoare, pe care sper să apuc să o mai fac din când în când în următorii ani. Cine știe, poate **trimiterile sacre din joc vor căpăta o altă semnificație**, mai profundă, când mă voi întoarce la ele peste ceva timp. Așa cum bine știți, **nici un om nu poate pași de două ori în același râu de sânge, căci nu va mai fi același râu și el nu va mai fi același om**.

9

■ Michael Dime



NEXT LEVEL

EXEMPLARIS
EXCOMMUNICATIONIS

NEXT LEVEL

Children of MORTA

Testat pe: PC
Disponibil pe: PC, PS4, Switch, Xbox One
Gen: Roguelike, Action-adventure
Producător: Dead Mage
Distribuitor: 11 Bit Studios
Data lansării: 10 septembrie 2019

Aceasta nu este o poveste despre eroi și eroine, despre fapte vitejești și întâmplări fabuloase, ci este o poveste despre familie. Nu am găsit alt mod mai bun de a începe acest review decât parafrazând această scurtă propoziție de la finalul jocului. Ea devine concluzia, dar și introducerea perfectă pentru întreaga experiență de care m-am bucurat în ultimele săptămâni.

Forțele răului bat din nou la poarta casei, pregătite să se răspândească în fiecare colțișor și să corupă tot ce a rămas pur în lumea asta. Cu ochii liberi le poți vedea crescând și se pare că nimeni nu are cum să le oprească. În clipa asta multe persoane se așteaptă să fim prezentați cu protagonistul super-erou cu uniformă colorată și colanți bine strânși pe musculatura sa vânoasă. Ei bine, jocul de față ne zice că nu a acceptat la preselectie astfel de staruri, ci a preferat oameni mai simpli, dar cu personalitate și o strânsă legătura afectivă.

Totul pornește de la un concept simplu: când ești băgat adânc în căcat, dar ai o familie iubitoare aproape, s-ar putea să faci față până și demonilor din al nouălea cerc al iadului. Asta din simplul motiv că mă-ta nu o să te lase să mori când te bați cu orătăniile malefice, că altfel te omoară ea a doua oară. Așa că hai la luptă... de mână, să nu ne rățăm.

Familie familie, dar cât de mare e până la urmă? Nici mare, nici mică. Nici sătră, nici orfan. Avem o bunicuță care își iubește din tot sufletul copiii, nepoții și toate rudele prin alianță cu aceștia. Fiind capul familiei, ea e și cea care prevestește venirea răului cu ajutorul puterilor sale magice. Se pare că spiritele protectoare au fost înlănțuite și e de datoria Bergsonilor să descopere cine sau ce a cauzat asta.

Primul membru pe care îl poți controla în luptă, însă, e tatăl. Un luptător care preferă metode clasice, care se simte mândru să își protejeze familia cu un scut și o sabie zdravănă. La scurt timp o



găsim și pe fiica acestuia, pierdută în pădure în timp ce vâna cu arcul ei de nădejde. Descoperind că sursa relelor este o forță misterioasă, și anume corupția, suntem pregătiți să călătorim în tărâmurii îndepărtate pentru a desluși motivele apariției ei, dar și metoda prin care o putem opri.

Până în acest punct sunt prezente toate elementele necesare pentru o poveste destul de captivantă, pe care dezvoltatorii o acompaniază cu un gameplay variat. Cu primele două personaje pregătite de luptă putem sări în mijlocul acțiunii, în mod single player sau co-op – în funcție de preferință. Unul din marile atuuri, pe care probabil îl voi aminti în repetate rânduri, e cât de bine este integrată tematica (în cazul în care ați uitat, e vorba de familie) în toate aspectele jocului. Chiar dacă am încercat doar single player, am simțit pe tot parcursul experienței că eram ajutat de ceilalți membri ai familiei și că luam parte la acțiune împreună cu toți, chiar dacă puteam juca doar cu câte unul singur o dată.

Uite că așa am adus și primul argument. Poți alege la începutul fiecărei plimbări prin dungeon cu cine ai vrea să joci. Nu numai că poți alege, dar ești și împins de circumstanțe să joci cu toți. Pe parcursul aventurilor, povestea va evolua și vei putea încerca până la 6 personaje, cu stiluri de joc diferite unul de celălalt. În luptele lor sunt afectați, ca majoritatea cetățenilor moderni, din cauza corupției. La fel ca în cazul cetățenilor moderni, cu cât sunt afectați mai tare, cu atât au mai puține puncte de viață. Diferența e că ei pot sta pe tușă pentru câteva ture ca să își revină, perioadă în care sunt în siguranță. În felul acesta ești impulsivat să vezi ce au de oferit și ceilalți membri ai familiei, vorbind strict de gameplay aici.

Țin să accentuez faptul că toate personajele diferă ca stil de luptă. Dar ca să înțelegeți la ce mă refer trebuie să vă povestesc câte puțin despre abilități în termeni generali. Avem binecunoscutul atac principal, care ne ajută să sfârțecăm și răsfârțecăm de fiecă-



care dată când abilitățile speciale au cooldown. Este prezentă și o abilitate secundară, ce te ajută să rezisti în bătălie sau să o eviți cu totul. Avem și o săritură/dash care oferă mobilitate în plus. În principal cam astea sunt, momentan.

La ele se adaugă un număr destul de mare de alte obiecte pe care le poți întâlni în drumețiile prin caverne. **Poți purta talismane divine care îți oferă o abilitate specială în plus, reutilizabilă.** Poți avea un număr nelimitat de relicve ce îți dau bonusuri pasive și încă un alt buzunar pentru obiecte de unică folosință. Nu vă așteptați la pahare din plastic, veți fi dezamăgiți. Mai punem pe deasupra și faptul că, pentru toate abilitățile personajului tău, inclusiv auto-attack-ul, **există rune ce adaugă și mai multe puteri frumos colorate.**

La ce conduc cele de mai sus? La ore întregi de joacă, care oferă satisfacție vizuală și auditivă, cu tactici de luptă diferite de la o sesiune la alta, în funcție de personajul ales sau de norocul cu obiectele găsite.

Cum toate lucrurile bune nu țin pentru totdeauna, trebuie să apară și punctul negru de pe pagina albă. În cazul lui **"Children of Morta"**, acesta vine sub forma hărților generate aleatoriu. Din păcate e o problemă destul de apăsătoare, mai ales când în restul timpului mă distrăm copios distrugând fiecare urmă de intenție inamică de pe ecran. În clipa în care am de alergat ca nebunu' jumătate de hartă ca să ajung la o poartă pe care am uitat să o deschid, începe să mi se acrească. Trebuie să recunosc, însă, că am observat încercări de a diminua această fugă în jurul cozii.



Când te întorci în zone în care se află cadavrele foștilor inamici, **există o șansă ca din ele să se nască alte creaturi corupte** care să încerce să îți pună bețe-n roate. Ai un motiv în plus să te întorci după acel cufăr la care îți lipsea cheia magică, acum știind că mai poți ferma puțin pe parcurs. De asemenea, odată ajuns în zona dinaintea trecerii la următorul nivel, întâlnești un cerc prietenos la care te poți teleporta din oricare punct al hărții. Senzația de backtracking e estompată și apreciez că developerii s-au gândit la metode de a rezolva această veșnică problemă.

Hărțile în sine nu sunt plictisitoare, configurațiile lor intersectându-se cu anumite camere cu activități speciale care rup din monotonie. Aici poți descoperi o comoară, un mini-game, o bibliotecă veche, un perete gravat de strămoși sau chiar un side quest. Când întâlneam cazul din urmă aveam de fiecare dată plăcerea să descopăr un fir narativ secundar care era legat de povestea principală, oferind credibilitate celei de a doua. **Simțeam**

că lumea în care mă aflu, deși cu un gameplay clasic hack & slash, trăia în continuare în spatele cortinei acoperite cu sânge și alte măruntaie.

În cazul în care erai biruit de forțele întunericului, nu aveai de ce să îți pierzi speranța. După vreo două înjurături te întorceai sănătos acasă, cu tot cu banii strânși până în acel punct și cu experiența aferentă. Ai crede că "acasă" e doar un hub intermediar, în care faci câteva upgrade-uri și apoi mergi mai departe la următoarea luptă. E și asta, dar mai mult de atât.

Ești întâmpinat de muzica lină care te face să simți că acum ești în siguranță. Află încă o pârțică de poveste legată de unul din membrii familiei, ceva ce s-a întâmplat cât erai plecat, sau poate exact după ce te-ai întors. **Te poți uita pentru un moment la viața lor din afara luptei,** la faptul că au pasiuni și vise, că obiectele pe care le-ai adus cu tine din aventuri și-au găsit și ele un loc în familie. Am stat de fiecare dată să admir peisajul acesta animat, realizat printr-un pixel art de calitate comparabilă cu operele de artă ale marilor maestri. Spun asta pentru că această limitare grafică, folosită cu cap, a devenit instrumentul cu ajutorul căruia sentimentele personajelor au căpătat viață. Poate pare puțin exagerat, însă am simțit din plin frica cu care se confruntau în momentele de răscruce, dar și pacea și bucuria din clipele mai fericite.

Ceea ce arată și mai clar legăturile puternice dintre membrii acestei familii este însuși sistemul de level up. Odată la fiecare patru, iar mai apoi șase puncte atribuite printre crengile skill-tree-ului capeti **o abilitate pasivă care își face simțită prezența în inimile tuturor personajelor.** Astfel ești încurajat, încă o dată, să îi accepți și pe cei care poate au stat până acum pe banca de rezerve. Mai adaug și că upgrade-urile, pe care le cumperi cât ești acasă, funcționează în același mod. Ele îți îmbunătățesc atributele generale, precum viața sau forța atacurilor, și nu trebuie neglijate, **devenind din ce în ce mai importante pe măsură ce avansezi în joc.**

Trebuie să recunosc că am fost cucerit de faptul că întreaga experiență, atât prin gameplay, cât și prin poveste, m-a făcut să îmi doresc să joc cu toate personajele. A fost modalitatea ideală prin care să aflu câte ceva despre fiecare. M-am simțit ca la un bufet în care am gustat la început puțin din toate felurile, după care am putut să mănânc din ce mi-a plăcut mai mult. Ce e și mai grozav e că mi-au plăcut toate felurile, înfruptându-mă din plin din întreaga gamă oferită, dar fără a avea parte ulterior de crampe abdominale. Acest mod de a face lucrurile se potrivește de minune cu stilul de joc și cred că devine și marca specifică prin care se distinge.

Pentru final vreau să vă las cu o impresie pe care am notat-o fix după ce am terminat jocul. A fost singurul moment în care am putut să trec prin toate acele sentimente

pe care acum cu greu le-aș mai putea descrie. Am încercat să editez cât mai puțin din ce am simțit să scriu atunci:

(slight spoiler alert)

~ Finalul a fost impecabil realizat. Povestea s-a contopit într-un moment extraordinar, în care cele două forțe care au creat universul vizibil aduc pacea înapoi pe tărâmul pe care ai luptat să îl salvezi. Totul nu este datorat unui erou anume, ci unei întregi familii care a luptat împreună. Asta mi s-a părut minunat, că totul s-a legat în sfârșit, toate micile poveștioare descoperite pe parcursul jocului, toate au condus la realizarea finală că numai prin eforturi cot la cot au reușit să schimbe ceva.

Poate iau acest final într-un mod prea personal, dar simt că a armonizat toate orele de joc, oferindu-mi satisfacția unei povești bine realizate, cu personaje vii, ce luptau unul pentru celălalt și făceau tot posibilul pentru a reuși împreună. O pot asemăna cu o carte de basme în care povestea, deși e simplă ca structură, îți oferă elemente și detalii auditive și vizuale care te poartă în acea lume pentru câteva clipe. Am

ajuns să respir alături de familia Bergson și să simt că am contribuit la realizările lor, că am făcut parte din acel basm al copilăriei. Sufletul mi-a zburdat departe, pe pajiștile proaspăt curățate de corupție, parcă observând în depărtare pe vârful unui deal familia alături de care mi-am creat amintiri. Și cum zice și naratorul: "Always remember". ~

9,5

■ Michael Dime



Testat pe: PC
 Disponibil pe: PC, PS4, Xbox One
 Gen: First-person shooter
 Producător: Infinity Ward
 Distribuitor: Activision
 Data lansării: 25 octombrie 2019

CALL OF DUTY MODERN WARFARE®

APETIȚIE PENTRU BATTLE ROYALE

Dacă cineva mi-ar fi spus, înaintea lansării lui "Call of Duty (Juma' de joc) Black Ops 4", că voi deveni dependent de el, i-aș fi răs în nas. Dar exact așa cum probabil ați aflat deja din review-ul publicat la noi pe site, jocul m-a prins mai tare decât aș fi crezut vreodată. Motivul? **Am descoperit cel mai consistent, dar în același timp și cel mai subestimat mod battle royale din istoria recentă a genului – Blackout.**

Nici măcar sistemul infect de recompense, ascunse în cel mai jegos mod posibil în spatele unui joc de noroc bazat pe loot box-uri, nu m-a împiedicat să îl joc în neștire.

Rețeta a fost simplă: **mecanici de joc mișto, gameplay fluid, arme de toate formele și mărimile** ce pot fi configurate în fel și chip, decoruri variate, opțiuni tactice inedite, precum și o comunitate locală în cadrul căreia încă îmi fac de cap.

Problema este că momentan îmi petrec veacul mai mult în "Call of Duty: Modern Warfare", căci "Black Ops 4" (și în special modul battle royale) **este infestat de cheateri.** Fenomenul trișorilor are amploarea cea mai mare pe PC, iar dezvoltatorului pare că nu îi mai



Pauză de țigară. RTX ON.

pasă de existența lor. Probabil zice mersi că serverele jocului încă mai sunt cât de cât populate, măcar atât cât să justifice niște salarii.

Și e păcat, căci imediat după lansarea lui "Modern Warfare", când Activision s-a cam lepădat de "Black Ops 4", **sistemul de recompense a devenit ceea ce trebuia să fie de la bun început** – mai prietenos și sincer cu jucătorul, oferindu-i în același timp țeluri mult mai ușor de atins. Pentru mine a fost însă prea târziu: cu toate că mă întorc ocazional în "Blackout", în speranța că nu voi da nas în nas cu echipe de cheateri. Iar **atunci când speranța devine realitate, îl joc din nou cu aceeași plăcere**, chiar dacă serverele nu mai sunt atât de populate cum erau odinioară.

LA VREMURI NOI, TOT MODERN WARFARE

Reinventarea celui mai reușit joc din seria "Call of Duty" nu a fost o idee rea. "Call of Duty 4: Modern Warfare" **este în continuare un titlu de referință în istoria genului:** atât din punct de vedere al campaniei solo deosebit de intensă și înțesată cu momente memorabile, cât și din perspectiva componentei multiplayer. Remember Pripyat?

Din păcate, **componenta solo** din noul și reinventatul "Modern Warfare" **nu reușește să se ridice la nivelul originalului.** Sunt doar două momente în care a reușit să mă



Ghici cine s-a-ntors!

impresionează pozitiv. Primul este marcat de scena în care producătorul a recreat cât se poate de credibil salvarea unui copil (care ești chiar tu) din dărâmăturile unei clădiri distruse de un bombardament. Panica generală produsă imediat după bombardament și iminența unei replici sunt elemente care adaugă cu succes tensiune fiecărei clipe de supraviețuire.

Reproducerea fidelă a haosului în care renumitele Căști Albe reușesc să salveze vieți nevinovate într-o țară sfâșiată de un conflict civil tencelat și transformată în poligon de tragere pentru marile puteri, te face să empatizezi la un nou nivel cu suferințele poporului sirian. În eventualitatea în care te informezi despre evenimente doar din feed-ul Facebook-ului, vei avea parte de o surpriză dramatică. E drept că în "Modern Warfare" țara respectivă este una fictivă (Urkistan), dar sursa de inspirație este cât se poate de evidentă.

Al doilea moment care m-a impresionat în timpul campaniei solo este marcat de infiltrarea, pe timp de noapte, într-o vilă ce adăpostește un lider terorist și alaiul lui de fideli. **Misiunea este intensă, iar obiectivul pe care trebuie să îl îndeplinești impune o "scoateră din circuit"** în liniște deplină. Nu trebuie să ucizi copiii și femeile terorștilor, dar trebuie adăugată mențiunea că pot apărea surprize. Sursa de inspirație, în acest caz, este cât se poate de evidentă: eliminarea sperietoarei Americii, Osama bin Laden. Dintre toate misiunile relativ scurte pe care trebuie să le îndeplinești la



adăpostul întinericului, acest asalt discret surprinde cel mai bine tensiunea specifică unei astfel de intervenții militare.

Întreaga campanie solo este, de fapt, o înșiruire de evenimente inspirate din misiuni, filme inspirate după acele misiuni și situații reale. Toate sunt adunate laolaltă într-un mod relativ coerent pentru a servi contextului, însă rezultatul final este unul banal. Oricât de mișto ar fi pac-pac-ul de-a lungul celor aproximativ cinci ore cât ține campania single player, **lipsa totală a imaginației este frapantă.**

Mai mult decât atât, în toată așa-zisa luptă pentru libertate în jurul căreia este îngrămădită acțiunea, producătorul a decis de cuviință să creeze și controverse incluzând o misiune inspirată dintr-un eveniment real (dar evident, schimbând actorii). În misiunea "Highway of Death", în care jucătorul își arată talentul de lunetist pe scăfârliile unor soldați ruși, **contextul este foarte asemănător cu evenimentele petrecute în 1991 pe autostrada 80, ce leagă Irakul de Kuwait.**

Atunci, soldații americani au prins unități irakiene într-o ambuscadă și au făcut un adevărat măcel. În joc, forțele americane au fost înlocuite cu luptători pentru libertate locali, dar sprijiniți de patrioți americani de profesie... iar forțele irakiene au fost înlocuite cu soldați ruși.

Nu neg faptul că ar sta în obiceiul Rusiei să invadeze tot ce prinde, dar sunt sigur că antagonizarea ei în acest mod este penibilă. La fel de **penibilă precum misiunea pe care cu greu o pot numi de tip stealth**, în care trebuie să te furișezi printre soldați ai trupelor de ocupație rusești ca să arunci în aer două elicoptere. Cum? Cărând pur și simplu bolovani dintr-o parte în alta, fără niciun scop anume, laolaltă cu nefericiții locali. **Misiune îndeplinită.**

Și ar fi putut fi singura misiune din "Modern Warfare" care mi-a insultat inteligența, dacă nu aș fi fost **pus în pielea unei fetițe de clasa a doua, având misiunea de a ucide cu foarfecele un soldat rus de 120 de kilograme înarmat până-n dinți.** Namila o aleargă prin



propria ei casă cu gândul să-i facă de petrecanie, iar ea este mai abilă decât Macaulay Culkin în primul film "Singur Acasă". **Dacă așa se nasc luptătorii pentru libertate de mâine, îmi cer scuze.**

Din fericire, cum spuneam, pac-pac-ul este ce trebuie. Pe deasupra, **actorii care au dat viață eroilor principali și-au îndeplinit sarcinile cu brio, în ciuda scenariului șubred.** În plus, mediul de joc arată, în cea mai mare parte, mai bine ca niciodată. Pentru un mic plus de imersiune, dar cu condiția să ai o placă din generația Nvidia RTX sub capotă (am folosit o Nvidia GeForce 2080 Ti), poți activa opțiunile ray tracing, ca să ai parte de iluminare mai realistă. Pe alocuri, dar numai pe alocuri, diferența chiar se simte, dacă ești suficient de inspirat să te oprești ca să belești ochii și să faci comparații. On, off, on, off...

"ONLINE VA FI MEREU MAI BINE"

În noul Modern Warfare, online-ul chiar este o reușită, iar studioul Infinity Ward reușește să **împrospețeze componenta multi-player** a seriei cu mecanici de joc care te fac să vezi franciza (cel puțin pe linia "Modern Warfare") într-o lumină nouă.

În primul rând, așa-zisul time to kill este semnificativ mai scurt, comparativ cu versiunile prezente în celelalte jocuri "Call of Duty" de până acum. În general, asta înseamnă că jucătorul care apucă

să tragă primul are cele mai multe șanse de succes – evident, condiția fiind aceea de a și atinge ținta. Este o chestiune de secunde... două, maximum.

În al doilea rând, gunsmith-ul, adică atelierul virtual în care îți modifici armele în fel și chip, prin atașarea de componente sau schimbarea lor cu altele pentru a le adapta stilului tău de joc sau situațiilor specifice date de layout-ul unor hărți, **este un joc în sine.** Unde mai pui că ai inclusiv opțiunea de a schimba

loadout-ul chiar în timpul meciului, adaptându-te, cum s-ar zice, din mers!

Evident, ca să ai ce atașa trebuie să joci la greu, să crești în nivel și să deblochezi atașamente noi, specifice fiecărui model. De fapt, **gunsmith-ul este atât de bine gândit, iar opțiunile pentru fiecare armă în parte sunt atât de variate, încât nu mai conțin cu experimentele.** Poate sună aberant (și chiar este), dar pe un pușcoci cu

țeva retezată poți pune inclusiv lunetă!



Chestiunea e că nu există încă un echilibru total, dar mai ales logic între arme, iar unele sunt de multe ori frustrant de inconsecvente. Acum pui un adversar cu cracii în sus din câteva gloanțe, dar în schimbul următor de proiectile s-ar putea să ai nevoie de un încărcător, în ciuda condițiilor similare. Dezechilibrul este cel mai evident în cazul pușcociului 725 (și alte drăcii din aceeași categorie), care se pișă la propriu pe orice SMG în cazul rafalelor la distanță scurtă și relativ medie. Mai mult decât atât, bagă-i pe țeavă cartușe cu proiectil unic de tip slug, atașează-i apoi o lunetă, și cu puțin antrenament **vei putea apoi ucide nefericiți aflați la 500 de metri distanță. Cu un shotgun! Dintr-un foc!** În asemenea manieră, sunt sigur că nu voi folosi un shotgun niciodată... însă recunosc că 725-ul mă distrează la culme. Mai puțin atunci când e în mâinile unui adversar care apucă să tragă înaintea mea..



Cu orice loadout ai prefera să joci însă, un lucru este cert – **luptele din noul "Call of Duty" sunt mult mai intense**, mai ales atunci când ți se aliniază toate planetele, în funcție de stilul preferat. Din nefericire, o serie de hărți combinate cu anumite moduri de joc încurajează campatul excesiv. Iar acest fapt schimbă situația drastic. Nu de puține ori mi-a fost dat să dau nas în nas cu același jucător în mod repetat, mereu pitit în același colț, mereu flancat de două mine antipersonal și mereu cu un shotgun sau lansator de rachete la ochi. Iubesc 725-ul, dar **prefer să alerg și sar ca un ninja după adversari**, nu să dorm pe mine într-un singur loc. În situații precum cea descrisă mai sus, am impresia că jocul în sine își pierde din scop.

Evident, în moduri de joc precum "Domination" sau "Cyber Attack" (plantează bomba, dezactivează bomba), nu poți proteja eficient

obiectivele fără a campa măcar într-o mică măsură. Problema apare atunci când unii încearcă să ducă stilul ăsta de neajoc la rang de artă... iar dacă respectivii par că folosesc și cheat-uri, e mai **sănătos pentru sănătatea ta mintală să părăsești meciul în cauză imediat** – dar nu înainte de a apela la butonul Report. Pentru orice eventualitate.

Altă chestie faină care s-a întâmplat cu "Modern Warfare" este că poate fi jucat în compania sau împotriva unor jucători care folosesc platforme diferite de a ta. Astfel, "Call of Duty: Modern Warfare" reușește cu succes să aducă la un loc jucători de pe trei platforme diferite: PC, Xbox One și PS4. **Singura problemă e că voice chat-ul integrat în joc nu strălucește în materie de funcționalitate...** și cum pe console nu prea ai acces la o soluție third party precum Discord, pot apărea probleme de comunicare. Mai important este însă că Activision a arătat că se poate, cu condiția să ai și sacul ăla



de bani necesar realizării unui joc cross platform de asemenea anvergură.

Păcat că hărțile de multiplayer sunt relativ puține și că niciuna dintre ele nu excelează la vreun capitol în afară de estetică. Același tip de hărți pe trei linii, aceleași probleme legate de sistemul de respawn, aceleași puncte defensive neinspirate care îmbie neajutorul la câmpat precum o mușcă atrasă de căcat, de stau și mă întreb cum naiba au reușit devii să conceapă un gunplay atât de fain, în timp ce restul elementelor de joc sunt atât de dezechilibrate. Poate că nici ei nu știu cum au reușit, caz în care n-are sens să mai sperăm la cine știe ce îmbunătățiri majore. **Mai bine ne bucurăm de ceea ce avem deja.** Poate vom primi mai mult conținut la următorul Season Pass, în speranța că nu vom avea din nou parte de un set de hărți reciclate sau remasterizate, ci mai degrabă nisaiva material original (de preferat și echilibrat).

Ca o paranteză, noul "Modern Warfare" este cel mai proaspăt deținător al titlului de "Cea mai proastă hartă multiplayer din istoria shooterelor", căci mai rar găsești o hartă atât de plină de detalii și brizbrizuri inutile (precum Piccadilly), care-ți pune dificultăți în distingerea adversarilor. Mai mult, în forma sa inițială, în combinație cu modul "Domination",



unul dintre cele trei puncte de dominat era practic imposibil de capturat sau apărat... pur și simplu era amplasat atât de prost.

Ce-i drept, nici cu remake-ul "legendarei" Shipment nu mi-ar fi rușine: **o hartă atât de mică și înghesuită încât încap maximum patru jucători**, dar pe care

producătorii au decis să lase doisprezece. **Nu o poți îndrăgi decât dacă ești un maniac schizofrenic.** Iar atunci când unii jucători reușesc să obțină suficient de multe killstreak-uri pentru a debloca accesul la VTOL-uri (elicoptere de asalt sau bombardamente), **terenul de joacă se transformă în iad.**

GUNFIGHT, GROUND WAR, SPEC OPS SAU REALISM?

Noutățile notabile în materie de moduri de joc pentru franciza deținută de Activision sunt Gunfight (2v2, ocazional 3v3) și Ground War. Cel din urmă reprezintă încercarea prin care seria "Call of Duty" vrea să ia pâinea de la gură seriei "Battlefield".

Gunfight împarte partidele în reprize scurte (dar deosebit de intense) și îți permite să joci cu arme pe care poate nu le-ai deblocat încă (presupunând că nu ai parcurs un Battle Pass până la punctul în care acestea îți apar în inventar sau nu ai făcut suficient grind).

Diferența dintre Gunfight și celelalte moduri de joc este că ești obligat să joci cu loadout-uri alese de joc, iar hărțile pe care se desfășoară ostilitățile sunt semnificativ mai mici. Excepție face doar aberația Shipment, care pupă modurile greșite de joc. Cu siguranță, Gunfight este cel mai competitiv mod de joc din "Modern Warfare" și cel mai intens în egală măsură. În cazul meu, este și singurul în care am transpirat.

Ground War, pe de altă parte, adună la un loc 64 de jucători pe hărți mai mult sau mai puțin vaste, cu layout-uri mai mult sau mai puțin reușite (cea din urmă variantă predominând în mod clar), unde cele două echipe luptă pentru controlul unor obiective pe hartă. Echipa care reușește să controleze numărul cel mai mare de obiective în intervalul de timp cel mai îndelungat câștigă. Pentru a acoperi mai bine distanțele mari, precum și pentru o putere sporită de foc, jucătorii au la dispoziție diverse vehicule: transportoare blindate, ATV-uri, tancuri, SUV-uri, camioane și elicoptere.



De cele mai multe ori, ai de-a face cu un haos generalizat în care o parte dintre jucători aleargă alandala după obiective, în vreme ce alții stau la pomană pe înălțimi sau în case, ascunși în spatele lunetelor. Iar dacă echipa ta are ghinionul să nu avanseze prea mult din bază, sunt șanse mari să nu mai iasă deloc: mai ales dacă lunetiștilor și pândacilor din tabăra adversă le dă prin cap să înconjoare punctul fix în care primești respawn și nicidecum să apere obiectivele pe care le controlează deja.

Problemele legate de punctele de respawn, împreună cu un control greoi și sunetul inconsecvent al unor vehicule (blindatele sună precum niște mașinuțe teleghidate ale căror baterii trag să moară), fac din Ground War o experiență mai puțin previzibilă decât te-ai aștepta – și nu într-un sens bun.

Ca un făcut, coordonarea între jucători lipsește adesea cu desăvârșire. Mulți dintre ei fie nu

vor să comunice, fie n-au cu ce, fie vorbesc limbi diferite, fie nu vor să înțeleagă că este un joc de echipă. Iar în Ground War, unde lipsește un sistem de alertare a coechipierilor precum în Battlefield, comunicarea este cu atât mai vitală. La rândul lui, sistemul de respawn este atât de anevoios și neinspirat, încât nu de puține ori m-a convins să închid jocul.

Cu siguranță e loc de mai bine, dar mă îndoiesc că până la lansarea următorului joc din serie, pe linia "Modern Warfare", vor apărea modificări substanțiale în bine pentru modul Ground War. Iar până atunci, "Battlefield V" poate sta liniștit.

Comunicarea nu este însă o problemă mare în Spec Ops, modul de joc care îți permite, alături de trei prieteni sau necunoscuți, să parcurgi diverse misiuni împotriva unor horduri aproape interminabile de inamici controlați de inteligență (cough!) artificială a jocului. Am parcurs două dintre ele și mi-a trecut.

Pe scurt, singurul motiv pentru care ai parcurge misiunile Spec Ops ar fi dorința de a obține operatori pe care altfel nu îi poți debloca. Altfel, hărțile și scenariile nu sunt nici măcar interesante și se pot dovedi aproape imposibil de dus la bun sfârșit dacă nu aleg toți membrii echipei loadout-ul potrivit. Cea mai mare problemă este cauzată de faptul că inamicii atacă în valuri nesfârșite, cu o putere de foc superioară. Mă gândesc că așa te penalizează jocul dacă te oprești să fumezi o țigară. Dificultatea este dată, de fapt, de felul cretin în care apar inamicii pe hartă. Omori doi, iar în locul lor răsar ca din pământ patru. Îi pulverizezi și pe ăia, în locul lor rămâne doar vânt, te întorci ca să-ți vezi de drum, iar în secunda următoare încasezi, din același loc, gloanțe din zece încărcătoare. Vai de spinare, așa că mai bine, nu.

Pentru cei care vor o doză mai consistentă de realism, "Modern Warfare" vine și cu un mod de joc care le permite să ducă experiența la extrem, lipsindu-i de elemente de interfață. Mai mult, acest mod permite și jocul pe timp de noapte, cu sau fără ochelari pentru vedere nocturnă. Personal, găsesc fuga pe timp de noapte interesantă, dar cam obositoare pentru ochii mei gingași. Alternativa mai sănătoasă stă în meciurile pe sistem Hardcore, unde cazii ca secerat dacă te atinge o simplă pană...

Prin urmare, am rămas ancorat în gunfight și multiplayer-ul clasic, cu ale sale Team Deathmatch, Kill Confirmed, Domination, Cyber Attack și variațiuni ale acestora. M-au atras mai puțin Capture The

Flag, Free For All, Headquarters și Hardpoint (bleah!). Dar am petrecut deja atât de mult timp cu ele, încât m-am cam săturat. Din fericire, Season Two a adus în sfârșit modul battle royale. Adio, viață!

NOUA „REȚETĂ” A SUCCESULUI ACTIVISION

Până nu demult, ideea de a oferi periodic și gratuit noi hărți și arme, sub forma unor așa-zise Battle Pass-uri, părea aberantă pentru conducerea Activision. Compania din Santa Monica, California părea mereu aflată într-o goană nebună după profituri suplimentare. Dar a venit ziua în care paharul s-a umplut, hate-ul a început să curgă în direcția potrivită, iar odată cu lansarea lui "Call of Duty: Modern Warfare" (2019) sistemul de micro-tranzacții a devenit brusc mai prietenos. În plus, nici măcar sistemul de recompense nu mai este unul cretin, care să se ascundă în spatele unor loot box-uri. Surpriză: uite că poți face o tonă de bani și dacă ești cinstit!

Battle Pass-urile aferente fiecărui sezon le oferă celor ce le achiziționează șansa să parcurgă conținutul mai rapid și includ și posibilitatea de a debloca mai repede noi arme, blueprint-uri, operatori, skin-uri și diverse alte bling bling-uri pur cosmetice, pe

sistemul "Fortnite". Altfel conținutul relevant, ce vine sub formă de noi hărți, arme și moduri de joc cu fiecare nou sezon, este accesibil tuturor chiar din ziua lansării. Mai mult decât atât, dacă achiziționezi un Battle Pass la preț întreg și îi parcurgi toate etapele până la lansarea următorului, acumulezi suficient de multe puncte pentru a achiziționa și continuarea. Prin urmare, eforturile de a explora universul jocului te ajută să obții conținut suplimentar fără a mai scoate alți bani din buzunar.

Noul "Modern Warfare" este bun și nu prea... dar este un prim pas în direcția bună. Mai rămâne ca viitoarele titluri din serie să-i urmeze modelul, dar cu mai puține probleme tehnice la lansare, versiuni inițiale mai complete, mecanici de joc mai consecvente și cu mai multe momente memorabile în campaniile solo. Ah, ce vise...

■ KIMO

7





DISCO ELYSIUM

Testat pe: PC
Disponibil pe: PC
Ofertant: Steam, GOG.com
Gen: RPG
Producător: ZA/UM Studio
Distribuitor: ZA/UM Studio
Data lansării: 15 octombrie 2019

What the fuck is Disco Elysium?!" — Am auzit întrebarea asta de foarte ori în ultimele câteva săptămâni, imediat după ce le răspundeam celor care mă întrebau ce mă mai joc. Probabil sunt câțiva dintre voi care se întreabă același lucru. Ce e ciudățenia asta și de ce e în revistă și ce-i cu artwork-urile astea? În următoarele pagini, sper să reușesc să vă răspund. De fapt, nu să reușesc doar să vă răspund, ci să vă conving să îl cumpărați, pentru că avem neapărat nevoie de mai multe jocuri de genul ăsta.

WHAT IS DISCO? EVERYTHING.

Răspunsul scurt ar fi că Disco Elysium este un adventure/CRPG izometric cu **reguli similare D&D-ului în care depinzi foarte mult de skill-uri și de zar**. Doar că e mult, mult mai mult de atât. E un proiect început în urmă cu vreo 10 ani de o mână de oameni, artiști, antreprenori, scriitori și activiști: o mișcare culturală care a creat ZA/UM Studio și care s-a transformat dintr-o campanie de D&D jucată între prieteni, într-unul dintre cele mai bune jocuri video pe care am pus mâna vreodată. La început, s-a

numit "**No Truce With The Furies**" și am scris despre acest titlu un preview atunci când am început să scriu pe NIVELUL 2. Din fericire, au luat decizia să îmi schimbe numele în Disco Elysium și consider că alegerea este mult mai reprezentativă și mai ușor de recunoscut. Cu toate astea, pe măsură ce joci, îți dai seama totuși cât de potrivit ar fi fost și "**No Truce With The Furies**", **PENTRU CĂ UNEORI EFECTIV N-AI CUM SĂ TE ÎMPACI CU FURIILE, ORICÂT ÎNCERCI, FIR-AR AL DRACULUI.**



INLAND EMPIRE

Jocul s-a lansat pe 15 octombrie 2019, iar eu aveam să încerc cât pot de mult să intru în caracter, că doar vorbim despre un RPG adevărat. Unul cu role-play. **Așa că am cumpărat 4 beri, am dat dublu click pe icoana de pe desktop și...**

M-am trezit cu cea mai de căcat migrenă care a existat vreodată pe fața pământului. Efectiv e atât de rău încât s-a dus p**ii de suflet orice urmă de conștiință și tot ce a rămas e creierul de reptilă care zace în fiecare dintre noi. Tot ce înseamnă evoluție și umanitate a dispărut complet de pe fața pământului. Bănuiesc că asta se întâmplă când încerci să umpli vidul ăla care îți ține loc de suflet cu orice formă de alcool și droguri pe care ai reușit să pui mâna. Vocile din capul meu încep să se stabilizeze, știu că am 4 la inteligență, 3 la psihic, 3 la putere (adică 9. Nu, stai, e 3) și doar 2 la orice înseamnă funcție motrică – capacitatea de a mă mișca, ceea ce probabil explică de ce zac cu fața în jos pe covor. **Mai știu și ceva de Inland Empire, care mă face să SIMT chestii.** Unii îi zic instinct, dar e ceva mai mult decât atât și știu că mi s-a părut o chestie super interesantă pe care TREBUIE să o am în playthrough. Stai, ce-i

ăla playthrough? **Ce dracu se aude?**

...deschid ochii. Decorul pare să fie echivalentul complet al haosului și durerii din creierul meu. În primul rând, sunt dezbrăcat și e frig. Par a mă afla într-o cameră de hotel. Mă rog, poate e cam mult spus. Par a fi rămășițele unei camere de hotel. Sunt sticle goale peste tot, miroase absolut îngrozitor și nu e un obiect în încăperea asta care să mai fie întreg. Totul arată ca după o invazie barbară, în timpul căreia ostașii au jefuit și au violat tot ce a rămas. Aș încerca să-mi amintesc ce s-a întâmplat, dacă n-ar dura atât de rău. **Ce doare?**

Totul.

Oare de-aia beau?

TOTUL.

Mă ridic și încep să mă uit în jur, tremurând. Găsesc haine aruncate prin toată camera. O cămașă. O pereche de pantaloni. UN pantof. Doar unul. Ce ciudat, parcă lucrurile astea veneau în perechi. E o cravată agățată de ventilator de care mi-e frică. De ce mi-e frică de cravată? Sunt absolut sigur că dacă nu sunt atent, o să încerc să mă omoare. **Nu fii bou, nu poate să te omoare o cravată!**



Ești sigur? Universul ăsta nu e ca oricare altul.

Reusesc să-mi pun cămașa, sacoul, pantalonii, UN PANTOF și cravata începe să vorbească cu mine. Pare că vrea să se distreze. Nu, nu râde de mine, râde cu mine, e ok. Îmi place cravata asta, are idei proaste care mi se potrivesc.

Mă duc în baie. Nici baia n-a scăpat de dezastru. Ceva inuman s-a întâmplat în camera asta de hotel. Mă uit în oglindă și o față hidoasă pe care nu o recunosc se uită înapoi la mine și mă sperie groaznic. Nu e normal ca un om să arate așa. Sunt om oare? Cu expresia asta, nu pot să fiu sigur de nimic. Încerc să scap de ea, dar nu-mi iese, oricât aș încerca. Mă uit mai în detaliu la fața din oglindă și încerc să aflui cine e alcoolul ăsta care se uită la mine, dar cu cât încerc, cu cât doare mai tare.

WHAT IS ELYSIUM? EVERYTHING.

Ies din baie, ignor dezastrul, văd geamul spart, dar nu-s în stare să fac legătura, e ok. Sunt desculț. Oare unde e celălalt pantof? Nu e nicăieri în cameră. Ies din camera de hotel și ajung pe hol. O damă ascultă muzică. Un radio scoate ceva sunete. E ceață. Doar în capul meu, dar e ceață. O scrumieră. Țigări. Mmmmm, țigări. Trebuie să fac neapărat rost de țigări. **Nu știu cine sunt, unde sunt, sau cum mă cheamă, dar știu că TREBUIE să fumez o țigară ACUM.**



Mă bag în seamă cu dama, avem o discuție interesantă, am impresia că mă cunoaște, dar nu vrea să zică. **Mmm, miroase bine.**

Trebuie să o am. Trebuie să încerc. Dau greș, migrena devine o explozie și nu mai sunt în stare să-mi controlez gura în timp ce scoate cuvinte aleatoare și ajung să o întreb dacă e de-acord să arunc un f***t în ea, sau ceva pe-acolo. Izbucnește într-un râs isteric și mă roagă să repet, iar eu ca prostul,

mai zic o dată aceeași tâmpenie. E mai ciudată ca mine, pare flătă cumva prin tot amuzamentul și hohotele de râs și mă refuză politicos. Sincer, mă așteptam la ceva mult mai rău.

Îmi zice că sunt polițist. Probabil glumește. În stadiul ăsta, e imposibil. Îmi zice că nu e vinovată și că o să regret că am fost sincer cu ea, după care se întoarce în camera ei.

Cobor. Scenă. Karaoke. TREBUIE SĂ FAC KARAOKE. Neapărat. E pe listă, la fel ca fumatul.

Sunt polițist. Sunt dependent de țigări și karaoke și alte substanțe pe care urmează să le descopăr.

În spatele hotelului atârână un cadavru de o creangă de copac de o săptămână, iar eu sunt polițistul trimis să deslușească misterul. Ce hilar. **Eu am cea mai mare migrenă din istoria acestui univers și îmi lipsește un pantof.**



VOLUMETRIC SHIT COMPRESSOR

Cam așa a început aventura care avea să mă poarte pe străzile Revacholului timp de vreo 28 de ore, atât cât a durat primul playthrough. Ca să deslușesc misterul crimei, am hotărât de la început să folosesc aceeași abordare pe care am folosit-o în viața reală de fiecare dată când am obținut un job: **m-am prefăcut că știu despre ce e vorba.**

Cum altfel ai putea rezolva o crimă când ești amnezic? Până la urmă, am găsit pantoful, am cumpărat țigări cu primii bani pe care i-am găsit, am făcut karaoke, am descoperit o specie nouă, am refuzat să-mi bag un deget în cur ca să devin Honor Cop și **am încercat să nu devin un fascist rasist, un comunist, un homeless sau un dependent de droguri.** Și abia aștept să termin cu scrisul pentru revistă și să reiau jocul de la capăt de vreo două ori ca să devin toate acele lucruri.

Prin mecanicile de joc pe care le abordează, **jocul reușește să garanteze o experiență complet diferită la fiecare rejucare.** Sunt 24 de skill-uri diferite, câte 6 pentru fiecare dintre cele 4 abilități principale ale personajului: Intelligence, Psyche, Physique și Moto-



rics. Câteva dintre ele sunt clasice și le veți recunoaște imediat din alte RPG-uri, dar altele sunt complet atipice și vor asigura momente inedite în joc. Înland Empire e unul dintre preferatele mele, pentru că îți amestecă realitatea cu visele și duce la opțiuni de dialog care pot părea complet absurde, dar care adaugă o groază de farmec. **Te ajută să profiți de instinct și așa numitele "gut feelings".**

Alt preferat e Shivers, care te ajută să simți anumite chestii neobișnuite din mediul înconjurător. Poate un sunet care are un indiciu, poate ceva din trecut, poate un pericol care te pândeste după colț. Fiecare dintre ele e util și trebuie să alegeți cu grijă, pentru că skill-urile funcționează un pic diferit față de alte RPG-uri.

Cam orice acțiune/interacțiune importantă se bazează pe un skill

check. Dacă ați jucat vreodată D&D, sunteți familiarizați cu acest concept – ai în față o provocare și îți trebuie, să zicem, 12 puncte ca să îți iasă cu succes, așa că se iau punctele pe care le ai deja în acel skill, se dă cu zarul, se adaugă punctele cu suma cifrelor de pe zar, iar dacă totalul e mai mare decât 12... bam, succes, ți-a ieșit! Dacă nu, lucrurile pot deveni foarte, foarte interesante. Unele skill check-uri pot fi repetate, deci consecințele nu sunt neapărat grave dacă dai greș – dar altele sunt permanente, iar **dacă dai greș, trebuie să trăiești cu rezultatul.**

În Disco Elysium, lucrurile au tendința să ia o turnură extrem de interesantă atunci când dai greș și chiar recomand să nu vă feriți de fail-uri, ci să mergeți înainte și să vedeți ramificațiile pe care le pot avea. Destul de clasic RPG-istic până acum.





Dar skill-urile influențează mult mai multe lucruri. De exemplu, pot vorbi cu tine. Pot vorbi între ele și poți să ai două skill-uri care îți dau sfaturi diametral opuse. Pot fi păcălite de personaje sau de alte situații și niciodată nu poți să ai 100% încredere în ele. Chiar dacă ai foarte multe puncte în logică, de exemplu, **nu e obligatoriu să tragi concluziile corecte pentru că logica poate fi păcălită** și se recomandă să asculți și alte opinii. E o chestie care e mult mai mișto în practică decât reușesc eu să o explic aici, sincer... dar e o chestie care adaugă enorm la farmecul lui Disco și îl scoate din tiparele RPG-urilor obișnuite.

Încă o mecanică interesantă de joc o reprezintă Thought Cabinet-ul. Funcționează destul de simplu - mergând prin lume, sesizând chestii și vorbind cu oamenii, îți vin tot felul de idei pe care poți alege să le aprofundezi sau să le ignori.

Gânduri precum Volumetric Shit Compressor, de exemplu. Sau anumite genuri absurde de muzică, sau dacă superioritatea rasială chiar e o chestie, sau tot felul de alte lucruri. Chestiile astea nu sunt doar de formă, ci influențează skill-urile și abilitățile pe termen lung. De altfel, tot skill points sunt folosite pentru a achiziționa

slot-uri noi în thought cabinet sau pentru a uita anumite gânduri duse până la capăt ca să eliberezi un slot și să pui altă idee la marinat. Iar cum skill points nu sunt niciodată destule, o să treceti prin joc de vreo 3 ori ca să descoperiți tot ce e ascuns acolo.

Sunt niște mecanici simple care asigură o rejucabilitate enormă - practic, două playthrough-uri nu vor fi niciodată identice, iar doi oameni nu vor avea aceeași experiență - după cum sper că veți citi și în rândurile de la Marco; chiar vorbeam cu el a doua zi după ce s-a lansat jocul și aveam experiențe foarte, foarte diferite in-game.

Pe lângă toate astea, în funcție de dialogurile pe care le

ai și acțiunile pe care le ieși, poți fi **Hobo Cop, Apocalypse Cop, Superstar Cop, Honor Cop, Sorry Cop** și probabil mai sunt câteva trait-uri pe care le-am ratat. Fiecare din astea or să vină cu consecințe, iar lumea se va comporta diferit, chestie care nu doar că deschide, ci sparge porțile către rejucabilitate. Ok, la primul playthrough m-am comportat cumva relativ normal, cu câteva excentricități, dar abia aștept ca în viitoarele să fac roleplaying de Hobo Cop, de exemplu. **Sau de ce nu, my own Fear and Loathing cop și să bag toate drogurile și băuturile pe care le găsesc în mine și să văd ce se întâmplă.** Jocul n-o să dea game over decât dacă muriți și nu există nicio obligație să te ții de main quest.



"I HAVE STAYED HIDDEN THROUGHOUT FOUR FORMS OF GOVERNMENT AND TWO SCIENTIFIC REVOLUTIONS. UNTIL I WAS ACCIDENTALLY DISCOVERED BY A DETECTIVE OF THE CITIZENS MILITIA IN REVACHOL, DISTRICT OF MARTINAISE, MARCH, 51."

Indiferent de ce fel de polițist alegi să devii, ai destule mistere de rezolvat. În primul rând, să îți dai seama cine ești și cum te cheamă. Chiar și când o faci, trebuie să fii precaut, pentru că transformările prin care trece personajul nostru pot fi extrem de radicale în comparație cu fostul lui stil de viață - **sunt amintiri care pot să te omoare.** În general, unul sau două skill-uri or să te îndrume să fii prudent când e vorba de descoperit amintiri.

Celălalt mare mister este lumea în care se petrece acțiunea, Revachol. Capitala unei țări răvășite de conflicte. Oricine a trait în România va fi în stare să găsească niște similitudini. Din cauză că majoritatea artiștilor implicați în joc sunt cetățeni ai unor țări ex-comuniste, **sunt anumite scene din povești care lovesc foarte, foarte aproape de casă.**

Depinde de tine cât de mult ești interesat să afli de istoria Revacholului, informația disponibilă e peste tot. După o perioadă prosperă de monarhie, comuniștii au preluat puterea și au ruinat țara. După multe decenii, au fost înlăturați de la putere de către Coalțiie, care a adus liniștea, ordinea și capitalismul. Fiind la marginea continentului, **Revachol-ul încă încearcă să-și definească identitatea printre ruinele fiecărui stil de viață în parte.** Sună... familiar?

Pe parcursul jocului vei avea parte de enorm de multe dialoguri cu personaje care se regăsesc în spectrele politice definite mai sus, iar dialogul nu se ferește de anumite adevăruri și nu se cenzurează în spatele political correctness-ului. **O să poți fii parte a oricărui gen de mentalități** - deși dacă alegi să te implici activ, o să găsești o versiune extremistă a respectivei ideologii.

Sunt foarte multe detalii despre oraș, iar grafica reușește să reprezinte foarte bine atmosfera de cartier rău famat, pentru că ești

un polițai eficient în the shittiest part of town. Cu un mix de artwork-uri digitale și pictură în ulei, jocul arată genial și atmosfera e de zile mari. **Steampunk futuristic lăsat în dezolare, cu accente de anii 50 și influențe optzeciste cum ar fi DISCO.** And Disco it is, cu soundtrack-ul absolut epic și mai

puțin disco decât ați crede. Disco is the mindset.

Locațiile prin care ne vom plimba sunt foarte detaliate și destul de diverse, deși harta nu are dimensiuni foarte mari. E posibil ca spre sfârșitul jocului să vi se ia un pic de plimbat, dar nu e chiar atât de rău.



SHE WAS HELL ON EARTH. IT DOESN'T TAKE A THREE-METER STICK INSECT TO TELL YOU THAT.

Nu știu dacă toate chestiile pe care le-am scris până acum v-au convins să îi dați o șansă, așa că o să încerc să pun pe hârtie niște idei și sentimente pe care mi le-am notat în timp ce jucam, ca pregătire pentru review. **Îmi asum riscul ca unele din ele să pară abstracte. O să încerc să evit spoilerurile.**

Spune-i managerului că arată ca un barman. Se oftică. Vrea să plătesc distrugerile, îmi vine să fac pe Vadim și să-l bag în mă-sa, dar sunt alături de partenerul meu, Kim, și parcă nu-mi vine să mă fac de râs. Kim e unul din tipii buni. Știe meserie și o face de mult, mult timp. Mereu e cumva vocea rațiunii, când am nevoie de el.



Am o alegere de făcut. Încerc să aflu cine am fost, sau încerc să fiu omul pe care l-am visat întotdeauna, cel care vreau să devin?

Poate nu e cel mai rău lucru să-ți pierzi memoria și poate nu e rău că te pot omorî amintirile. Poate e un privilegiu și o șansă. **Toată lumea din oraș pare blocată în roluri.** Rasistul, fascistul, cerșetorul, săracul, bețivul, comunistul, artistul. Poate e rândul poliștilor să iasă din rând și să-și câștige viața mai bună. Poate n-o să fie totul legal, dar o să ajute clar la rezolvarea crimei.

Am găsit niște Speed. Nu l-am luat, deși câteva celule

din mine îmi repetau că au nevoie de el.

Singurele vicii pe care i le-am permis organismului meu îmbătrânit prematur sunt o țigară sau două pe zi și ocazionala sticlă de vin, la sfârșitul programului. Nu poți trăi 100% curat, o iei razna.

Am explorat o biserică abandonată la miezul nopții. Creierul de reptilă se ceartă cu sistemul limbic și mă fac să mă întreb cine suntem noi, ca oameni, ca specie. Unde ne îndreptăm oare? De unde venim și de ce suntem așa? Pentru că e frumos. Cu ce văd, cu muzica, cu atmosfera. **Ce e disco? Disco e totul. Disco a schimbat totul.**

Alcoolul, țigările, fumul și sexul, disco-ul din fundal și simți transpirația. E uman. E uman și frumos.

YOU'RE THE SON OF THE WORLD AGAIN [...]

Simți fumul și durerea imediat după ce ai auzit bubuitura. Nu știi dacă e fumul din țigară sau din țeava de pistol. Sunt întinși oameni în jurul tău și Kim încearcă să te păzească. Cu ultimele forțe îl vezi pe unul în spatele lui și îl avertizezi. Auzi încă o bubuitură și e întuneric.

[...]

Karaoke și o piesă tristă.

Dintotdeauna ai visat să ai curajul să faci asta, iată-te pe scenă. Piesa curge și toată lumea aplaudă. Ai reușit. Chiar dacă ea nu e acolo să vadă. Cine e ea? Las-o în pace, îți zic simțurile din trecut. A fost de mult. Chiar a fost de mult.

Melodia se termină în aplauzele publicului. Ieși afară la o țigară, plouă și e frig. E un început de primăvară târzie. Docurile sunt la nord, închise și blocate de greva sindicaliștilor.

În spatele hotelului e creanga tăiată a copacului de care atârna primul om mort cu care ai vorbit. Și Cuno, puștii care încearcă să-și exprime identitatea într-un mod violent. **E multă violență în lumea asta, iar tu ți-ai pierdut arma și nu ai găsit-o nici până acum.** Și mai ai tupeul să te numești polișt.

Ai ascuns un cadavru în pivniță [...]. Ai găsit un alt cadavru pe [...] și a trebuit să-i dai vestea văduvei. Viața de polișt nu e ușoară și nu e pentru cei slabi de inimă, asta e clar. Poate de-aia am avut nevoie să uit. Poate de-aia am avut atâtea nevoie de alcool și poate de-aia știu atât de multe despre droguri. **Oricine poate să-ți pună moralitatea la îndoială,** dar până la urmă câți dintre ei sunt în stare să rezolve problema?

Deschizi ochii. Trăiești. Trăiești pentru că ești încăpățânat și mergi în continuare. Trăiești pentru că nu știi să te oprești. Trăiești și afli că majoritatea concluziilor pe care le-ai tras sunt înșelătoare, doi dintre suspecți au fugit de tot și ceilalți sunt morți, la fel ca majoritatea surselor tale de informare. **Trăiești pentru că ești prost.**



BEHOLD, THERE ARE MILLIONS OF THEM DOWN THERE. THE FIRST TIME, THE LAST TIME. THE SMOKE IN HER MOUTH, THE POTTED FLOWERS, THE FACES: TURNING, CHANGING.

Un mic avertisment, Disco Elysium este un joc în care peste 95% din activitatea ta se desfășoară prin citit. În afară de plimbat între locații, tot gameplay-ul este bazat pe citit text. Inclusiv "combat-ul" este un skill check. Producătorii spun că sunt peste 1 milion de cuvinte în joc, ori după 28 de ore petrecute în el, am tendința să-i cred. Extrem, extrem de mult dialog, majoritatea de cea mai bună calitate văzută în vreun joc video. Unele chestii posibil să fie în plus, dar țineti cont că nu trebuie să mergi pe absolut toate liniile de întrebări într-o conversație.

Dacă sunteți genul de player care dă skip peste cutscene-uri în jocuri, Disco Elysium nu e pentru voi. **Dacă ați jucat vreodată un D&D sau vreți să vedeți dacă Disco detronează Planescape, atunci e must-play.**

Mă tot joc de peste 20 de ani, așa că pot să zic că am prins anumite jocuri pe care le numesc "de generație". Jocuri ca Planescape Torment, seria Neverwinter Nights, seria Icewind Dale și seria Baldur's Gate. Cât de mult am tre-

cut de vremurile când ieșeau trei jocuri pe care le pot numi de generație pe an. Acum, nu sunt sigur că pot numi trei jocuri de generație în ultimii 3 ani.

Când le numesc așa, mă refer la faptul că jocurile astea sunt atât de bune încât vor fi jucate mai departe timp de generații. Cum toți am jucat Pac Man, ceva urmaș al lui Space Invaders, Pinball, o formă sau alta de Mario sau Pokemon.

Pentru mine, Disco Elysium este un joc de generație, pe lângă jocul anului 2019. **Îndrăznesc să spun că e probabil jocul**

deceniului (2010-2019). E apărut exact la momentul potrivit, exact pe sfârșitul unei epoci, înainte de începutul alteia care pare atât de futuristică. E apărut exact în momentul în care libertatea de exprimare începe să fie din ce în ce mai sugrumată, în care extrema dreaptă adună simpatizanți în număr record. Sau în momentul în care un sondaj ne arată că 70% din tinerii intervievați ar susține comunismul. **Viitorul trecut îndeplătit nu mai sună atât de fără sens, în context.**

Avem nevoie de mai multe jocuri ca Disco Elysium. Avem ne-



voie să înțelegem oamenii și genul de întrebări pe care trebuie să ni le punem ca oameni. Sau să ne lase să le ignorăm complet.

Scritura este excepțională și matură din toate punctele de vedere. **Am râs cu lacrimi la unele chestii, altele m-au întristat, iar altele m-au luat prin surprindere.** N-am simțit în niciun moment dezamăgire. Chiar dacă au contribuit la scris toți oamenii care au lucrat la joc, indiferent de funcția lor, au reușit să păstreze cumva tema. Ajută când tema permite nebunie completă. Cred că am mai zis-o în articol, dar nu mă deranjează absolut deloc tonul de text, mai ales că e așa de bun.

THE FASCISTS WERE RIGHT ABOUT ROCK AND ROLL. IT IS DEGENERATE, HIP-GYRATING MENTAL ILLNESS MUSIC.

Detalii, poveste, grafică, sunet, cuvinte, suflet. Disco. O aventură inedită, spusă frumos de alegerile tale. Loc de greșeală la fiecare pas, greșeală pe care abia aștepti să o comiți și să vezi unde o să te ducă. Elysium.

12 ani în facere, 5 ani în producție, vreo 2 ani de așteptat, a venit aici și mi-a marcat sfârșitul unei ere. Posibil să fiu un pic pătitor din punct de vedere emotional, dar e jocul perfect la momentul perfect. Nu așteptați reducere, cumpărați-l acum. Da, merită chiar și o pauză de RDR2 sau orice altceva. **E cel mai bun joc pe care l-am jucat în ultimii 10 ani,** și le-am încercat cam pe toate alea bune. Nu de alta, dar n-au fost chiar așa multe.



Puteți să-l jucați și pe cuptorul cu microunde, nu lăsați pc-ul slab să vă descurajeze. Eu l-am jucat bine mersi pe laptopul de serviciu, deși are placă video integrată Intel. La anul, o să-l puteți juca și pe console. Și nu-l lăsați pe Marco să se plângă de timpii de încărcare, aia e doar versiunea de pe filelist care face așa. Originalul de pe Steam are tranziții insesizabile. **Încă un motiv să dați banii pe el: dacă îl cumpărați, chiar merge.**

În încheiere, dacă nu v-ați săturat de bălăriile mele de 8 pagini, l-am rugat și pe Marco să contribuie, pentru că știu că n-are timp să contribuie mai mult și vreau să-i apară și lui numele în revistă. A, și scrie mișto.

Cât despre joc, eu o să-i mai dau new game de vreo două ori și de data asta n-o să mă mai grăbesc, că review-ul pentru el deja l-am finalizat. Sper că am convins măcar un om să-i dea o șansă, și sper să mai avem cel puțin un joc așa mișto pentru generația 2020-2029.

Știu, Cyberpunk. Știu că-l așteptați toți. Eh, ce vreau eu să vă zic e că Disco Elysium este jocul care poate umple foarte bine golul și timpul de așteptare pentru Cyberpunk. Și e și referință la Night City în joc. Și la Pillars. Și la vampiri, că tot au amânat VtMB2 din cauza Cyberpunk.

Până la Johnny Silverhand, dați-i o șansă și lui [...], detectivul nostru pasionat de Disco.

10

Adrian Dobrescu

MORE DEAD COPS

Sad news the district of Martinique as the bodies of two police officers are found floating in the canal. It is believed the officers were pursuing a murder investigation but got caught in the dockworkers strike and were gassed down under unclear circumstances.

"Such needless loss of life is truly tragic," a local union leader Foran Claire commented and added that although the event is truly horrid, we can expect similar incidents to follow if right-wing vigilantes are allowed to run around uncontrolled and try to wiggle their way into well-organized neighbourhoods.

NEXT LEVEL

NEXT LEVEL

Înainte de toate, aş vrea să clarific faptul că textul de față nu este o recenzie propriu-zisă. Luați-l ca pe un soi de addendum mai mult sau mai puțin structurat, care completează analiza excelentă a lui Adi.

O dată la câțiva ani, apare câte un produs media care mă marchează atât de puternic încât ajunge să-mi domine viața. Acum zece ani am descoperit **"The Sopranos"**. În 2015, îmi începeam fiecare zi ascultând **"To Pimp a Butterfly"** al lui Kendrick Lamar și o încheiam cu serialul **"The Americans"**. Din octombrie 2019 încoace, de când am primit mult-așteptatul mail de lansare de la Steam (nu-l ascultați pe răutăciosul de Adi, contul meu de Filelist e rezervat exclusiv jocurilor de la EA), **"Disco Elysium"** s-a alăturat listei mele de obsesii incurabile.

Îmi este foarte dificil să elaborez într-un mod coerent și disciplinat de ce **"Disco Elysium"** este o capodoperă, chiar și după 40 de ore de joc și două luni în care am avut timp să-l rumeg. Spre deosebire de majoritatea jocurilor, care sunt relativ ușor de deconstruit în componentele lor principale pentru a fi analizate mecanic și "la rece", **"Disco Elysium"** este singurul care se apropie de perfecțiune. Să ne înțelegem: nu este lipsit de defecte precum timpii de încărcare. Însă până și această problemă a fost rezolvată între timp de un patch. OK, ADI?? Însă dacă te referi la **"Disco Elysium"** ca la un întreg, **efectiv nu ai ce să-i reproșezi**.

Motivul real care face acest joc greu de privit cu un ochi critic este că nu avem niciun alt punct de referință din trecut. Cu siguranță nu sunt nici primul și nici ultimul om care o să declare cu mâna pe inimă că nu a mai jucat niciodată ceva ca **"Disco Elysium"**.

Este diferit și out of the box, dar în același timp familiar și natural; este înrădăcinat adânc în realitățile sociale, politice și economice curente, dar în același timp atemporal; este trist, melan-



colic și deprimant, dar nu se ia niciodată în serios; îți înaintază cele mai crâncene dileme morale și filozofice, dar **nu ezită să-ți trântască câte o referință stupidă la DMX sau Snoop Dogg** în cele mai neașteptate momente.

"Disco Elysium" te face să te întrebi revoltat de ce dracului nu s-a gândit nimeni să facă un asemenea joc până acum. Și ce să vezi: tot **"Disco Elysium"** îți răspunde la această întrebare, în cel mai meta mod posibil, atunci când descoperi un centru comercial abandonat în primele ore de joc.

Așa cum a scris și Adi mai sus, **"Disco Elysium"** este un RPG izometric pe rit vechi care urmărește în mare parte regulile de joc D&D. **Dacă sunteți familiari cu D&D sau orice CRPG construit după modelul D&D ("Baldur's Gate", "Divinity: Original Sin", "Pillars of Eternity"), o să vă simțiți ca acasă în "Disco Elysium"** – în sensul că o să vă inspire același sentiment de familiaritate ca, să zicem, apartamentul vostru după ce Stasi-ul a dat cu niște zersetzung în el. Deși teoretic totul arată normal, ai o vagă bănuială că cineva ți-a deplasat canapeaua cu câțiva milimetri și ți-a înlocuit plicurile de ceai de fructe de

Spre deosebire de RPG-urile tradiționale, ale căror sisteme simulează competențele și limitările fizice și mentale ale personajului tău (strength, agility, intellect, etc), **"Disco Elysium"** adoptă un model ceva mai cerebral. Majoritatea stats-urilor în care investești puncte se leagă mai mult de planul mental decât de cel fizic.

Spre exemplu, ai un stat numit **"Shivers"** care te "conectează" la oraș și-ți oferă niște **flavor text** parcă desprins dintr-un roman noir polițist de-al lui Peter Cheyney. Un alt stat numit **"Inland Empire"** funcționează ca un soi de gut feeling – e practic creierul tău de reptilă care te atenționează, într-un mod mai mult sau mai puțin ezoteric, că un element din poveste nu se leagă. **Ar mai fi și "Savoir Faire", care reprezintă abilitatea ta intrinsecă și naturală de a fii cool (da, știu).** Preferatul meu este **"Esprit de Corps"**, care îți oferă niște scurte viniete cu întâmplări de la secția de poliție, pe principiul Meanwhile at the Precinct. Numărul acestor secvențe crește pe măsură ce sunt investite puncte în el.

Ce mi se pare cu adevărat uluitor este că aceste stats-uri nu sunt doar niște 0-uri și 1-uri în care investești puncte pentru a primi diverse bonusuri. Sunt vii. La fel de vii ca tine pentru că, în esență, tu ești acele stats-uri. Sunt părțile componente ale psihologiei tale. **Fiecare stat în parte este o roțiță care pune întregul mecanism al conștiinței tale în mișcare.**



În consecință, stats-urile respective comunică direct cu tine și între ele și se vor lupta constant pentru atenția ta. Dacă **"Authority"** te împinge să insiști pe o anumită linie de interogatoriu, **"Empathy"** o să te sfătuiască s-o lași mai ușor pentru că persoana respectivă este vizibil traumatizată de experiența prin care a trecut. **"Logic"** o să-ți comunice faptul că ai epuizat toate piste posibile, în timp ce **"Volition"** o să te sfătuiască să mai treci o dată în revistă tot ce-ai descoperit, că poate poate ți-a scăpat ceva.

Este un sistem extrem de ciudat, dar care devine foarte natural de îndată ce jocul își intră în mână. De fapt, întreaga arhitectură a jocului, de la poveste până la gameplay și level design, este construită în jurul acestui sistem.

Dar pe cât de unice sunt aceste mecanici de RPG, întregul sistem s-ar fi prabușit în flăcări dacă nu ar fi existat o scriitură a cărei calitate să fie pe măsură. **"Disco Elysium"**

este, fără doar și poate, cel mai bun joc pe care l-am... citit. După cum a spus și Adi mai sus, dacă nu vă place să citiți, feriți-vă de acest joc. **"Disco Elysium"** nu se zgârcește absolut deloc cu numărul de cuvinte – și doar 40 % din text este narat (voice-acted).

Totuși, i-aș îndemna chiar și pe oamenii care au o aversiune viscerală față de citit (serios, nu vă judec) să încerce **"Disco Elysium"**. **Proza curge ca un roman scris de Fitzgerald într-o zi bună și își menține calitatea pe tot parcursul jocului.** Impactul a fost cu atât mai mare pentru mine pentru că sunt genul de persoană care privește scrisul ca pe o chestiune mai mult tehnică decât artistică.

Proza din "Disco Elysium" este meșteșugită până la ultima silabă, cu atenția, minuțiozitatea și dragostea unui om care construiește machete de nave în sticle. Nu cred că am citit în viața mea o proză mai imersivă decât cea din acest joc – nu numai că te transportă în

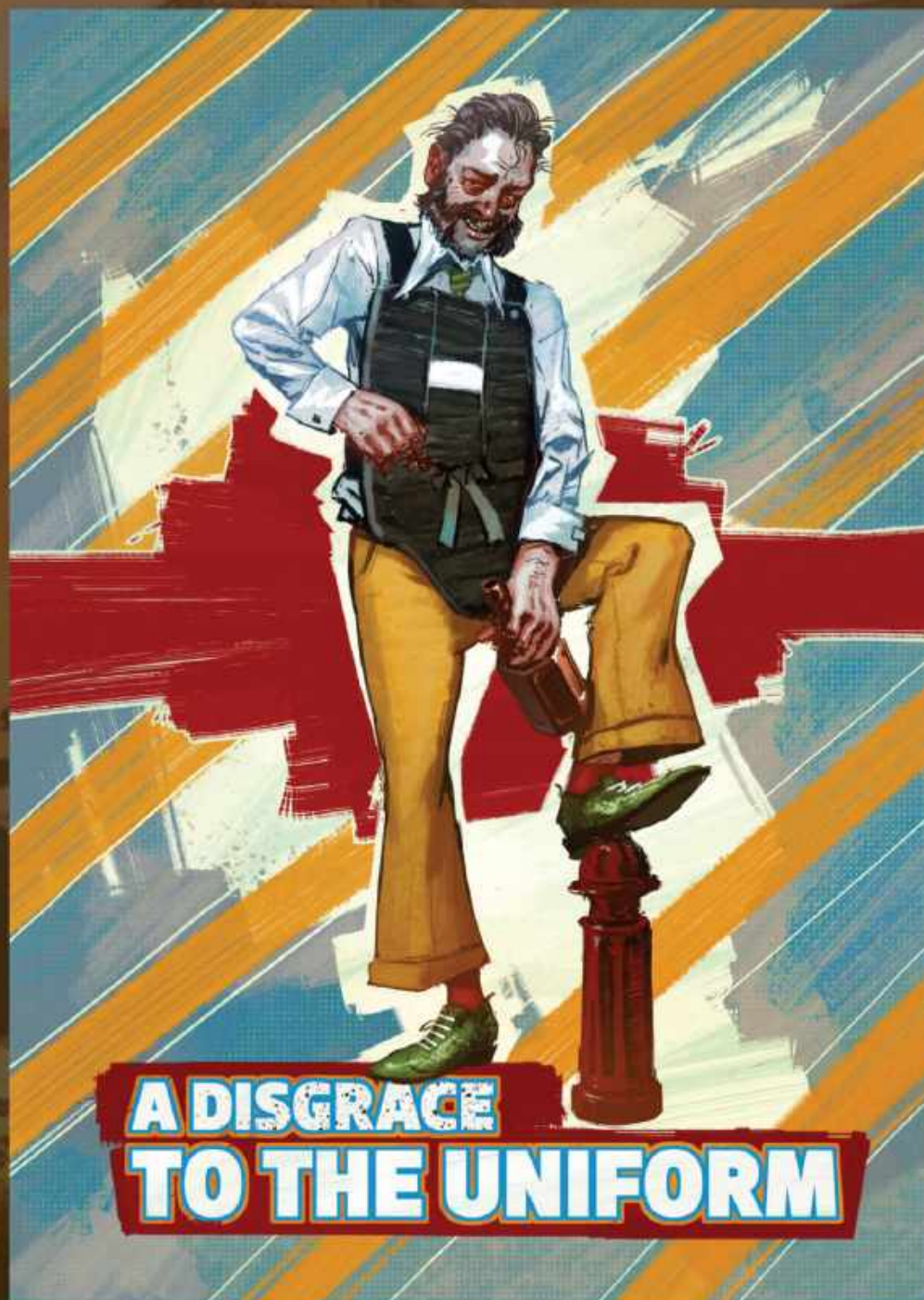


lumea aia marcată de crize economice și sociale, dar te face să simți fiecare părtică din ea, indiferent cât de trivială ar fi.

Să nu mai zic de modul empatic, uman în care **scriitura** abordează chestiuni precum alcoolismul, consumul de droguri și tendințele auto-destructive. Prin urmare, mică mi-a fost surprinderea când am aflat că însuși lead designer-ul jocului, **Robert Kurvitz***, este un scriitor renumit în scena literară alternativă a Estoniei și un alcoolic aflat în recuperare.

Numai un om care a trecut prin iureșul mental provocat de dependența de substanțe poate să o redea într-un mod atât de uman și lipsit de judecată. Gestul lui Robert Kurvitz și al celorlalți opt scriitori de a aborda aceste chestiuni într-un mod atât de deschis și sincer este cu atât mai curajos din moment ce dependența și sănătatea mintală sunt încă subiecte tabu în Europa de Est. Dacă ați trecut la un moment dat prin experiențe de genul ăsta, o să vă regăsiți cu siguranță în câteva momente, fie ele tragice sau amuzante.

**Robert Kurvitz a publicat în 2013 romanul "Sacred and Terrible Air", care se petrece în același univers ca "Disco Elysium". Din păcate, este scris în estoniană. Din fericire, traducerea în engleză o să*



apară undeva pe la începutul lui 2020.

Da, ați citit bine. Subiectele grele din "Disco Elysium" sunt infuzate cu un umor pe care numai un om care a trăit acele experiențe pe viu ar putea să-l posed.

Un mic exemplu: Te trezești mahmur după trei zile de beție în camera ta distrusă de hotel. Reușești cu greu să arunci niște haine pe tine și să-ți târăști hoitul în barul de la parter. Vrei să-ți cumperi ceva de băut, dar ești falit. Care e primul lucru pe care jocul te îndeamnă să-l faci? Să lingi romul uscat și murdar de pe teigheaua unde doarme un bețiv. Este o scenă amuzantă luată individual, dar tragică într-un context mai larg.

Acea scenă descrie perfect spiritul jocului. Oricât de grele ar fi tematicile pe care le abordează – rasismul, extremismul politic, sănătatea mentală, depresia, etc – nu se ia niciodată prea în serios și scoate constant în evidență absurdul existenței noastre. "Disco Elysium" îți oferă opțiunea și toate motivele pentru a adopta o anumită orientare politică (ultra-liberal, fascist, comunist), dar în același timp nu ezită să ți-o prezinte exact așa cum e – o extremă pe atât de ridicolă, absurdă și stupidă ca și celelalte.

"Disco Elysium" este cel mai important joc din ultimii zece ani și un adevărat punct de turnură în această industrie. Reprezintă un joc de referință atât de unic și atât de diferit încât are potențialul de a-i convinge și pe cei mai înrăiți



sceptici că jocurile sunt, într-adevăr, artă. Știu că sună clișeic și poate pompos, dar dacă un joc în care te poți angrena într-o partidă de dat din cap cu partenerul tău devine atât de intensă încât îți rupi gâtul și primești -1 health nu este demn de a fi considerat artă, atunci nimic nu e.

■ Marco Giuliani





Testat pe: Nintendo Switch
Disponibil pe: Nintendo Switch
Ofertant: Nintendo
Gen: Tactical role-playing game
Producător: Intelligent Systems
Distribuitor: Nintendo
Data lansării: 26 iulie 2019

Ti-ai dorit vreodată să-ți iei Harry Potter, să-l bagi în blender alături de tactici turn-based, să presari ceva praf de anime pe deasupra și să vezi ce fel de smoothie iese? Ei bine, rezultatul este "Fire Emblem" – iar eu l-am dat pe gât, am făcut gargară cu el și nu m-am spălat pe dinți până nu a dispărut de la sine gustul din gură.

Ce separă "Fire Emblem" de restul jocurilor de tip tactical turn-based este faptul că absolut fiecare unitate pe care tu o vei controla în joc este un personaj de sine-stătător, cu povești de origine, țeluri, năzuințe și secrete în spate. Iar între lupte, ai posibilitatea de a-i cunoaște pe fiecare în parte, ceea ce face și mai dificil momentul în care cineva cade pe câmpul de luptă: conform tradiției, jocurile din seria "Fire Emblem" includ conceptul de moarte permanentă.

TREI CRAI DE LA RĂSĂRIT DE FÓDLAN

Îți vei asuma rolul lui Byleth, fiu de mercenar și protagonist mut în povestea plină de mister și intrigi politice, religioase și/sau amoroase care urmează să se desfășoare pe ecranul consolei Nintendo Switch.

Byleth și cu tătâne-su, Jeralt (nu din Rivia), sunt întâmpinați de doi puștani și-o puștoaică care cer ajutorul în legătură cu ceata de bandiți aflată pe urmele lor. Ca orice mercenar care se respectă, tu spui da înainte să ceri vreun ban, ba chiar te bagi în fața unui topor care era ținut către puștoaică și mori... Sau cel puțin trebuia să mori. O entitate cu numele Sothis și aspect și personalitate de fetiță răzgăiată îți explică faptul că împărțiți același corp fizic și dă timpul înapoi destul cât să oprești atacul și să salvezi ziua.



Cei trei puștani: Dimitri, Edelgard și Claude sunt fiecare pretendenți la tronurile celor trei regate ale continentului Fódlan, dar și studenți la Garreg Mach – un fel de Hogwarts/mănăstire care servește ca sediu al Academiei de Ofițeri și a Bisericii lui Seiros. Menționez Hogwarts pentru că academia este împărțită în trei case similare celor din universul "Harry Potter" (având șefi chiar pe cei trei crai de la răsărit). Mai mult, mănăstirea fortificată Garreg

Mach prezintă asemănări fizice izbitoare față de castelul menționat mai sus.

Salvând puștimea de bandiți, descoperi că Jeralt (nu din Rivia) are un trecut misterios: a făcut parte cândva din Cavalerii lui Seiros (corpul militar al religiei) și a avut ceva legături personale cu Rhea, liderul spiritual al Bisericii lui Seiros. Acum Rhea vrea ca tu să iei locul unui profesor în cadrul academiei... pentru că asta fac mercenarii, se pare.

EXTEMPORAL LA TACTICI TURN-BASED

Fără ajutorul Jobenului Magic, îți alegi casa căreia îi vei fi diriginte și ieși sub aripa ta de tactician mercenar 8 studenți. **Acești tineri au minți proaspete, numai bune de modelat după build-ul și asemănarea ta.** Eu am ales casa Golden Deer (având ca șef de clasă pe Claude), în ciuda faptului că devenise evident că toți cei trei lideri (Edelgard, Dimitri și Claude) aveau motive ulterioare în timp ce încercau să îmi influențeze decizia. Dar mi-a plăcut felul cum Claude era singurul care nu avea bășini de aristocrat.

La începutul fiecărei săptămâni poți seta manual subiectele studiate de fiecare personaj, poți face sesiuni de meditații unu'-la-unu' cu studenții, sau le poate face jocul pentru tine dacă nu ești fan al micromanagementului în jocuri.



Fiecare student, deși are preferințele sale în privința materiei studiate (lupta cu spada, sulita sau toporul, magie neagră sau albă, călărie, armură grea sau autoritate), **sub îndrumarea profesorului Byleth poate deveni abil în orice** – cu mențiunea că fiecare student are materii preferate și ceva neinteresant pentru individ va fi mai greu de învățat la început. Ba chiar studenții vor veni la tine

ocasional să ceară schimbarea materiilor studiate. În momentul în care studentul îndeplinește cerința minimă de nivel și de proeficiență în materiile cerute, poate da un examen pentru promovarea sau schimbarea clasei (arcaș, cavaler, spadassin, mag, etc).

La fiecare sfârșit de lună, Rhea îți dă o misiune pe care trebuie să o faci împreună cu clasa (un fel de practică de asistență socială; diferența majoră este că aici hrăniți inamicii cu oțelul armelor și ceva chiftele de foc de la cei care studiază magia), iar tu trebuie să îți împarți timpul între educarea tineretului și socializarea cu studenții și profesorii.



NU MAI VĂ UITAȚI CHESTII ÎN BANCĂ... SAU PRIN TUFÎȘURI!

În partea de explorare a mănăstirii, Byleth se poate plimba prin campus, unde poate interacționa cu studenții și profesorii. Aceste secvențe dezvăluie mai multe despre personaje și reflectă impactul pe care misiunea precedentă l-a avut asupra Fódlan-ului.

Este important să crești nivelul de relație cu personajele din Garreg Mach. Pe de-o parte, contează pentru că în luptă, unitățile cu support level mai mare primesc bonus de hit rating, damage, critical chance, dodge, etc. Pe de altă parte, **Byleth va putea recruta studenți din alte case sau profesori cu o mai mare ușurință.** Cea mai folosită metodă de a crește nivelul de suport este luatul prânzului cu personajele respective, căci așa crește și nivelul de motivare consumat în timpul lecțiilor.

O altă modalitate de a reface motivarea studenților este prin sistemul de daruri. Byleth va găsi obiecte pierdute de studenți, răspândite prin toate colțurile și ungherele mănăstirii, și le poate returna proprietarului, sau poate cumpăra daruri mai generice din magazin. Aceste obiecte achiziționate pot fi utile pentru că nu sunt destinate unui singur personaj specific. **Mecanica asta m-a scos din sărite grav** pentru că nu poți returna obiectul altcuiva decât pramatiei care l-a pierdut. Găsești foarte multe obiecte deodată și ajungi să faci câteva ture de mănăstire (mai întâi trebuie să găsești, apoi să returnezi), după care ieși 42 de personaje în parte și învârti cele 26 de obiecte pentru a găsi proprietarul de drept. De la mercenar, la profesor și până la femeie de serviciu, toți trebuie luați la rând...

NOTICE ME, SENPAI!

Dintr-un oarecare motiv, există și opțiuni de relaționare romantică în joc, odată ce două personaje ajung la support level rank S. Spun dintr-un oarecare motiv, pentru că mă așteptam ca acestea să aibă un impact asupra gameplay-ului sau măcar al poveștii. În **"Fire Emblem: Awakening"**, exista un sistem prin care puteai „împerechea” personaje, copiii lor moștenind abilități de la părinți, iar povestea continuând, avându-i pe plozi drept personaje principale. Și e păcat că au renunțat la mecanica asta, mai ales că în **"Three Houses"**, unele personaje au Creste (un fel de caracteristici genetice speciale, voi intra mai târziu în detalii) pe care speram să le pot transfera către noi personaje. În ceea ce privește impactul asupra firului narativ, este inexistent.

Probabil că sună ciudat că Byleth, profesor fiind, să aibă posibilitatea de a romanza studenți/studenți. Însă țin să vă reamintesc că **"Fire Emblem"** este un joc făcut de japonezi – care sunt notorii pentru fetishizarea relației dintre profesori și studenți. Măcar au avut bunul simț să îl facă pe Byleth de-o seamă cu studenții și să bage opțiunea de romanzare abia după un time-skip în care personajele ajung la maturitate.

DECERNAREA PREMIILOR CERBUL DE AUR

Personajele din Fire Emblem urmăresc arhetipurile clasice folosite de japonezi în anime-uri, ceea ce nu este neapărat un lucru rău: arhetipurile există tocmai pentru că funcționează, iar la Garreg Mach le ai aproape pe toate în același campus.

Aflat mai mereu în prezența celor din Golden Deer, am ajuns să mă atașez de micul grup. M-am apropiat chiar și de cei care mă scoteau din sărite la începutul



jocului: în speță Lorenz, care este chintesența a ceea ce am evitat când mi-am ales casa căreia să-i predau. Are fițe și figuri de aristocrat. Nu cred că există personaj mai plin de el în tot jocul... dar cu timpul, ajunge să se mai potolească.

Mai e Leonie, roșcata cu părul scurt care se declară fana numărul unu a lui Jeralt și care mai are un pic și mă ia la bătaie dacă îi vorbesc idolul de rău. Marianne, fată sensibilă, cu frică de Seiros, este cea care mi-a ținut clasa în viață pe toată durata jocului. Lysithea, preferata mea, geniu al magiei, are probleme de inteligență socială și un apetit pentru dulciuri și prăjituri. Hilda este eleva care se folosește de tactici de seducție ca să scape de responsabilități. Raphael, gigantul blând, este mereu cu gândul la mâncare, antrenament, sau sora lui mai mică. Ignatz, căruia i-am stricat atât de tare buildul încât mult timp am încetat să-l mai folosesc, m-a dus mereu cu gândul la tăierea porcului. Și nu în ultimul rând, Claude, șeful clasei, în care nu prea aveam încredere la început, s-a dovedit a fi un prieten de nădejde și un lider cu scopuri nobile.

"Fire Emblem" urmărește mai multe fire narrative deodată: originea necunoscută a lui Byleth și legătura lui cu Sothis, Jeralt, Rhea și Biserica lui Seiros; rivalitatea dintre case și, în cazul meu, planurile de viitor ale lui Claude; împăratul de Foc este inamicul misterios care amenință bunăstarea din Garreg Mach și



posibil stabilitatea întregului Fódlan. În același timp, pe parcursul jocului se vor identifica și niște povești secundare numite Paralogues, în care personajele apelează la ajutorul Byleth ca să-și rezolve problemele personale cu familia, statul sau biserica (după caz). Aceste secvențe îi oferă jucătorului o fereastră către viața personajului în afara zidurilor Garreg Mach (și o armă unică).

PIATRĂ-SABIE-HÂRTIE

Punctul forte al jocului îl reprezintă nivelul avansat de personalizare a unităților. Pe lângă punctele de atribute comune RPG-urilor, personajele au și slot-uri de abilități pasive, pe care le descoperi crescând în nivelul clasei sau al proeficienței. Fiecare unitate are un inventar propriu, limitat de greutatea maximă pe care o poate căra. Astfel, un personaj poate dispune de un număr mai mare de arme, scuturi, poțiuni și alte obiecte. Armele sunt organizate într-un sistem de piatră-foarfece-hârtie (sabia bate toporul, toporul bate sulița, sulița bate sabia, etc.), pot avea efecte secundare (eficace împotriva cavaleriei, atac dublu, șansă crescută de lovituri critice, etc), iar armele unice (numite Relics) pot fi devastatoare dacă se află în mână

cuiva care are Crest-ul potrivit. Mai există și un slot de echipare a unui batalion, care ia forma unei abilități active, cu număr mic de folosiri, dar care nu primește contra-atac.

Personalizarea atât de detaliată a unităților duce la niște build-uri interesante, mai ales la finalul jocului, unde, spre exemplu, poți avea unități proeficiente în toate tipurile de atac tip meleu (eliminând astfel orice posibilitate ca inamicul să fie rezistent la tipul de atac specific armei), spadasi care pot la fel de bine să trosnească un fulger în capul infanteriei înainte să se aproprie, sau, preferata mea, Lysithea – un mag proeficient în ambele tipuri de magie, dar căreia am reușit să îi măresc raza de acțiune de la două pătrățele (standardul pentru orice atac la distanță în joc), la un uluitor număr de șase pătrățele (cu ajutorul a câtorva pasive, a unui inel și a unui Relic).

TRECEȚI BATALIOANE FÓDLANE CARPAȚII!

Am păstrat ce era mai bun pentru final: combat-ul. Deși la început pare destul de simplist, pe măsură ce povestea progresează, crește și complexitatea luptei: prin combinațiile de obiective, tipuri de teren, număr de inamici/aliați/întăriri și dorința de a-ți ține unitățile în viață, se va ajunge la niște bătălii de proporții epice. Așa am ajuns să stau o oră jumate la o misiune în care trebuia să protejez orașul de atacul unei hoarde aparent interminabile de pirăți. Poziționarea, ordinea acțiunilor și terenul ocupat sunt detalii critice în luptă, dar la fel și cunoașterea momentului oportun în care să te retragi.

Un moment și mai memorabil a fost apariția primului inamic de tip Demonic Beast – o monstruoasă creatură care este în stare să îți distrugă întreaga echipă dacă nu ești atent la ceea ce faci. Bestia ocupă 2x2 pe grid-ul câmpului de luptă, și poate avea până la trei straturi de armură pe fiecare pătrățel. Armură care, deși cade la fiecare atac, se regenerează

complet în momentul în care bestia își folosește abilitatea specială. La fel ca armura, inamicul dispune și de două sau trei linii de viață. În momentul în care pierde o linie de viață, următoarea va fi mai lungă, iar bestia va primi un bonus baban la unul dintre atribute. Singura modalitate de supraviețuire este ca întreaga echipă să își concentreze atacul către aceeași țintă. Unitățile pot atrage următorul atac asupra lor dacă folosesc abilitatea oferită de batalioane, iar prin distrugerea completă a unui strat de armură, bestia nu poate ataca o tură, dar poate ataca din nou dacă s-a distrus o linie de viață.

O singură bestie dintr-asta îți poate strica toată lupta dacă apare brusc pe câmpul de luptă. Acum imaginează-ți că în Paralogue-ul Mariannei este o pădure deasă, plină de ceață (vizibilitate la doar 2 pătrățele în fața personajelor) și plină de bestii, iar la fiecare trei ture mai vin câte trei. Aici am stat două ore jumate.

"Fire Emblem" are trei grade de dificultate: Normal, Hard și Madness – dar așa cum am aflat după câteva experimente scurte, numele corecte ar trebui de fapt să fie Easy, Normal și (Insane Madness)². Eu am jucat pe Hard; la Madness prima bătălie e atât de hardcore, că după o oră jumate am abandonat. Iar la bătălia finală, a trebuit să schimb dificultatea la Normal (poți face o singură dată schimbarea în fiecare joc) pentru că boss-ul final nu primește damage decât de la Relics, iar eu nu mai aveam posibilitatea de a-mi repara Relics-urile și rămăsesem cu doar trei folosiri pentru aceste obiecte.

S08E03

Din păcate, finalul jocului lasă de dorit. Povestea care s-a chinat atât de tare să clădească o lume întreagă cu intrigi și conspirații și mistere, se termină subit. Am avut parte de cea mai previzibilă și anticlimactică concluzie posibilă: un cutscene scurt și un epilog text. Durerea a fost maximă și dezamăgirea inconsolabilă, dar deja am trecut prin asta cu sezonul 8 din Game of Thrones... așa că era un sentiment familiar peste care știam deja cum să trec.

Mi-a stricat jocul? Da. Îl mai recomand? Da. Chiar dacă s-a terminat atât de meh, jocul în sine m-a ținut lipit de JoyCon-uri. Iar cu opțiunea de New Game+, în care îți poți folosi puncte de renown din jocul precedent ca să îți îmbunătățești rapid personajele, am luat-o de la capăt și de data asta am ales să predau în casa Black Eagle, condusă de Edelgard.

7,6

■ Mihnea Niță



LIE IN MY HEART

The engine was cold, Marie does not seem to have gone anywhere. I wonder if she really has seen a doctor...

Testat pe: PC
Disponibil pe: PC
Ofertant: Steam
Gen: Visual Novel, Adventure
Producător: Expressive
Gamestudio
Distribuitor: Cogaming Rising
Data lansării: 04 octombrie 2019

IT'S NOT ALL FUN AND GAMES

Chiar dacă e mai mult un concept decât un joc în sine, "Lie In My Heart" reușește să își atingă scopul și să te facă să trăiești experiența prin care a trecut creatorul său, folosind un mix de *adventure* cu *visual novel*. Dacă vi s-a părut că **alegerile pe care le aveți de făcut în "The Walking Dead" erau dificile**, poate e momentul să treceți la următorul nivel și să trăiți **autobiografia lui Sebastien, personajul principal și creatorul jocului**.

Jocul începe brusc și cu un factor de șoc – **fosta soție a lui Sebastien are un episod psihotic și se sinucide**, iar voi veți încerca să recreați acțiunile care au dus la această tragedie, în timp ce **vă refaceți viața alături de Theo, fiul de doar 2 ani al cuplului**.

N-o să vă dau mai multe detalii despre poveste, pentru că merită experimentată. Chiar dacă scriitura este pe alocuri slabă și în special dialogurile dezamăgesc, sunt destule lucruri de învățat. **Jocul reușește să spună o poveste matură și să fie destul de fidel vieții reale**. Ca în orice relație, veți trece prin amintirile fericite din

relație, momentele când vă faceți planuri plimbându-vă prin natură și momentele mai puțin frumoase, când **apar certuri, conflicte și în cazul de față, din păcate, problemele psihice**.

Nu știu exact cât va putea relaționa fiecare cu jocul ăsta, poate unora li se va părea o porcărie, dar dacă ați avut vreodată experiențe asemănătoare, **it's going to hit really close to home**. Pentru mine, cel puțin, așa a fost, pentru că **viața nu e întotdeauna perfectă**.

Deși nu am fost de acord cu unele dintre alegerile pe care le-a făcut personajul principal în viața reală, pot să apreciez că e sincer în legătură cu ele și că nu am trăit exact situația respectivă. Mă bucur, în schimb, că am putut să fiu chiar și observator la această experiență și că **m-a făcut să-mi pun niște întrebări**.

Când ziceam că unele alegeri pe care trebuie să le faci în joc sunt dificile vorbeam serios. **Cum îi explici copilului tău că mama sa nu mai trăiește?** Cum îi explici că s-a sinucis? Cum poți să faci să o

ajuti cât trăiește, atunci când logica și rațiunea nu au efect? **O să iei jucăriile din camera copilului, unde s-a sinucis mama sa, sau o să le arunci?** O să cureți așternuturile unde s-a scurs tot sângele, sau o să chemi o firmă să se ocupe, plătind costuri foarte mari și riscând să rămâi fără bani pentru a hrăni copilul?

Știu, sună morbid și știu, nu e un subiect ușor... dar nu v-ați săturat ca toate personajele din jocuri să fie unidimensionale? Cred că pot număra pe degetele de la o mână jocurile care aleg să fie altfel. În primul rând, cred că e o idee bună să-l jucați fie și pentru un *insight* în viața unei persoane cu probleme psihice. **Pentru că în România cel puțin, țin minte că mereu subiectul a fost tabu**.

"E nebun/nebună, tre' dus la Bălăceanca, la Spitalu' 9, cămașă de forță!" și alte porcării de genul ăsta fac parte din vocabularul cotidian și cred că e bine să pricepem odată pentru totdeauna că persoanele cu probleme psihice **nu aleg** să trăiască cu ele – ci sunt nevoite. Trebuie să pricepem că există tratament pentru acești oameni, că au nevoie de sprijin și de încurajare de la persoanele apropiate și nu de judecată superficială. Cred că **"Lie In My Heart" poate fi un exercițiu bun** ca să pricepem asta.

Alte jocuri de același tip pe care mai pot să le recomand: **"Hellblade: Senua's Sacrifice"**, un titlu extrem de laudat de către critici tocmai pentru felul veridic prin care prezintă manifestările

schizofreniei. Regretatul nostru coleg **Flavius**, care a plecat din rândul nostru în urmă cu fix doi ani, **a scris un review foarte bun, pe care îl puteți citi chiar în paginile acestei reviste**.

Alte jocuri de același tip pe care mai pot să le recomand:

"Hellblade: Senua's Sacrifice", un titlu extrem de laudat de către critici tocmai pentru felul veridic prin care prezintă manifestările schizofreniei. Regretatul nostru coleg **Flavius**, care a plecat din rândul nostru în urmă cu fix doi ani, **a scris un review foarte bun, pe care îl puteți citi chiar în paginile acestei reviste**.

"To The Moon" și **"Finding Paradise"** sunt alte două exemple foarte bune de experiențe narrative care fac referire la probleme psihice, chiar dacă abordează tema din exterior. Sunt totuși **două jocuri la care eu, bărbat în toată firea, am plâns**.

"Firewatch" este încă un exemplu foarte bun în care personajul principal nu știe cum să se descurce cu o experiență psihică traumatizantă. Tocmai asta e ideea, că atunci când suntem puși în fața situației, cel mai **sincer răspuns pe care putem să-l dăm este că nu știm**. Nu știm cum să ne comportăm, pentru că nu suntem pregătiți pentru asta.

Poate am ști mai bine dacă ar exista mai multe experiențe gen **"Lie In My Heart"**. Poate am ști mai bine dacă mai mulți oameni care au trecut prin genul ăsta de

experiență ar împărtăși-o, fie și prin jocuri. Mi se pare un mediu foarte bun prin care să poți transmite un mesaj. **Poate am ști mai bine dacă am învățat să ascultăm persoanele care se confruntă cu probleme și dacă am încerca să le ajutăm, atât cât putem**.

Sper să rămână ceva cu voi din review-ul ăsta și poate, cândva, o să încercați jocul. E disponibil pe Steam la un preț modic, echivalent cu un pachet de țigări. Poate o să luați o pauză de la serialul vostru preferat într-o seară și o să-i acordați o șansă. Poate o să vă puneți niște întrebări și poate, dacă se întâmplă să fie în jurul vostru o persoană care suferă și care nu știe nici ea cum să treacă prin suferință, o să o ascultați. **Poate că a venit timpul ca mediul ăsta să nu fie doar pentru entertainment și grafică ultra-realistă**.

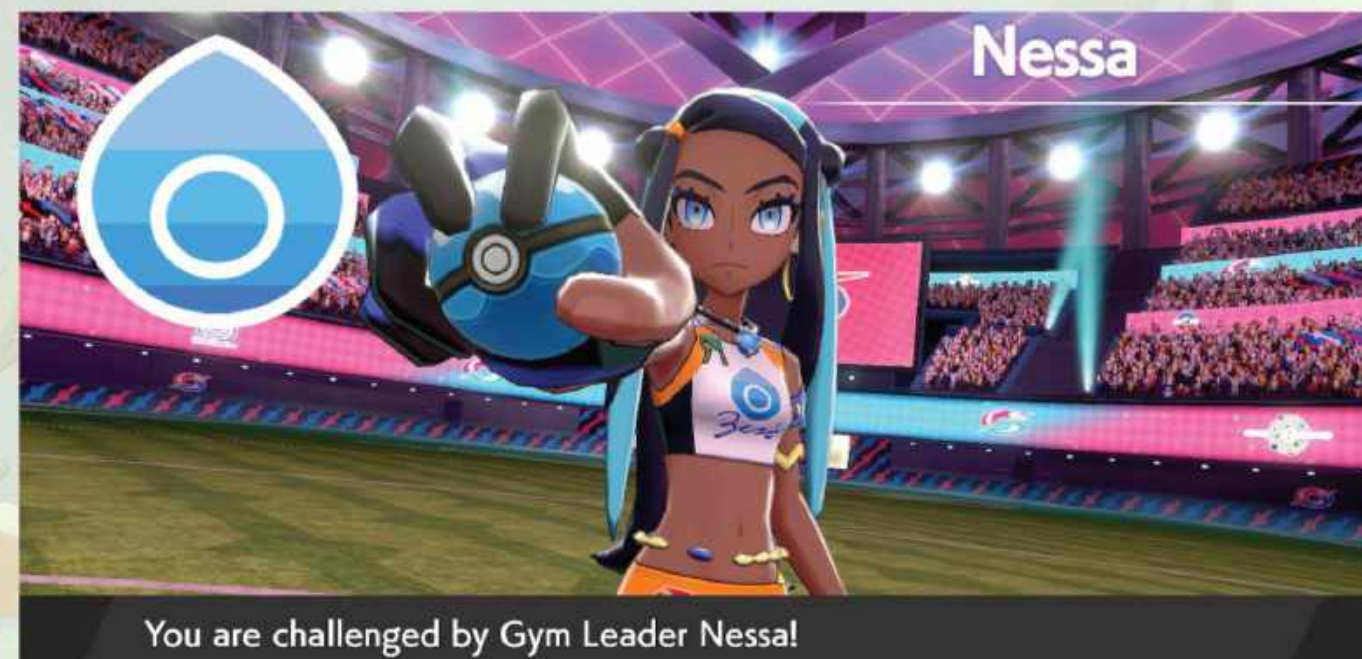
N-o să-i dau notă, chiar dacă e review. În viață nu evaluezi experiențele mai mult sau mai puțin traumatizante dându-le 10/10, ci **privești în urmă spre ele și încerci să înveți ceva**.

■ Adrian Dobrescu





Testat pe: Nintendo Switch
Disponibil pe: Nintendo Switch
Gen: JRPG
Producător: Game Freak
Distribuitor: Nintendo
Data lansării: 15 noiembrie 2019



Seria Pokemon a avut mereu un loc special în inima mea. Am copilarit cu seria televizată și am colecționat, împreună cu colegii din școala primară și restul copiilor din scară, **surprizele de la cornulețele Chipicao**, iar pentru câțiva ani, a reprezentat un subiect universal de discuție pentru cei de-o vârstă cu mine, așa cum a fost Minecraft cândva pentru alți puștani de clasa a II-a și așa cum a ajuns Fortnite să fie pentru generația actuală.

Așa cum este normal cu orice tip de joc, muzică sau film care a avut un impact emoțional puternic în anii formativi ai cuiva, **Pokemon a devenit pentru mine un trigger involuntar de nostalgie acută**. Din acest motiv nu îmi place să judec prea aspru tendințele de consum ale noilor generații. Cu toții avem cel puțin un joc pe care îl jucăm din motive de nostalgie, în ciuda defectelor evidente. Fiecare iterație a seriei m-a readus, pentru cele câteva zile de gameplay, în starea de copil inocent care stătea dimineata în fotoliu, cu un bol de lapte cu cereale în poală și o expresie de entuziasm real pe față în timp ce fredona genericul desenelor animate, în unison cu televizorul, singura grijă a lui fiind cea că luni începe școala.

Ceea ce face foarte greu de zis ce urmează să zic: **Pokemon Sword/Shield este, cel mai probabil, ultimul joc al seriei pe care îl voi juca.**

DIN SERIA JOCURILOR COMERCIALE, CITIRE..

S-a mai zis și se tot zice de ani buni, așa că nu mai intru în subiectul ăsta, dar există jocuri care devin populare din motive mai mult sau mai puțin întemeiate și ajung să se vândă din inerție, etapa de creație și producție fiind neglijată din ce în ce mai mult, de la un titlu la altul. Pokemon este unul dintre aceste jocuri.

Game Freak, studio-ul care se ocupă exclusiv de producerea acestei serii încă de la concepția sa, **folosește aceeași rețetă necondimentată de 20 de ani**. Cu fiecare generație de console Nintendo, mai îmbunătățește nițel grafica, mai adaugă un gimmick ieftin care nu impresionează pe nimeni, bagă bani în buzunar și se retrage în concediu până la următoarea consolă. E ca atunci când mergi la colindat și primești



portocale. Da, acum 20 de ani era mare lucru, pe lângă covrigii uscați și merele înțepenite, portocalele erau dulci, zemoase și parfumate. Dar acum, în era în care industria zahărului e la putere și dulciuri de toate formele și aromele se găsesc în fiecare butic amărât, **Nenea Game Freak ne aruncă în desagă o portocală zbârcită și trecută și ne mai și ia la înjurături că nu suntem recunoscători pentru ce primim.**

Asta este Pokemon Sword/Shield: o portocală zbârcită și trecută, la preț ieftin de 60 de euro (că pe vremea lui Nintendo, nu existau reduceri pentru portocalele exclusive). Mi-am călcat pe inimă și l-am cumpărat, deși știam că e defect din fabricație. Am zis că așa e tradiția și încerc să mă bucur cât pot de mult de el, **că na... o dată pe consolă e Pokemon.**



CUM GAME FREAK A FURAT CRĂCIUNUL

Jocul ăsta e incomplet. Tot farmecul seriei era că poți colecționa toți pokemonii, absolut toți... cei din seriile precedente plus cei din jocul nou (că na... motto-ul întregii francize este „**Gotta catch 'em all!**”). Game Freak a anunțat la scurt timp înainte de lansare că au tăiat din joc mai mult de jumătate din pokemonii preexistenți, pe motiv că sunt prea multe modele 3d de făcut, fiecare cu animațiile lui specifice, iar ei vor să ofere calitate, nu cantitate. Ei bine, Game Freak a folosit modelele din generația anterioară de console (adică Nintendo 3DS), iar animațiile specifice pentru fiecare atac al fiecărui pokemon cu care se lăudau sunt doar câteva, piperate pe ici pe colo ca să mascheze mono-

tonia animațiilor copy-paste, ba chiar, în cazul câtorva atacuri, animații incomplete și clipping issues.

După feedback-ul negativ legat de declarația conținutului tăiat (meme-urile cu Dexit = PokeDex + Brexit, au fost la putere), la doar câteva zile înainte de lansare, Game Freak insistă că motivul pentru care s-a renunțat la atâția pokemoni a fost legat de probleme de echilibrare a puterii fiecărui pokemon. Din nou, **Pokemon nu a fost niciodată un joc echilibrat.** Mereu au existat pokemoni net superiori altora sau tipuri de atac aproape imbatabile. Farmecul bătăliilor multiplayer era să prinzi pokemoni mai buni, să găsești un line-up versatil și, dacă ești cu adevărat maniac, să stai să crezi pokemonul cu stats-uri perfecte prin componenta de breeding.

În trecut, grafica jocurilor Pokemon era limitată de capacitățile consolei. Cu Sword/Shield, nu mai e cazul. În momentul în care am cumpărat consola, primul joc pe care l-am



fost cazul cu Fallout, dar măcar își asumă un risc și scutură pomul creativității, poate cade portocala aia dulce și zemoasă și vin alții, mai dotori, să se înfrupte. **Game Freak nu a mai scuturat pomul de 20 de ani, iar Pokemon Sword/Shield e plin de viermi.**

Așa cum, în urma dezamăgirilor constante, mi-am luat adio de la filmele Star Wars, de la mizeriile lui Todd Howard și de la abominația ultimului sezon din Game of Thrones, a sosit timpul să îmi iau adio și de la jocurile Pokemon batjocorite de Game Freak. Nota asta este de dragul vremurilor bune...

achiziționat, a fost **Hellblade: Senua's Sacrifice**, îndemnat fiind de articolul scris de Flavius, reușind în pace, articol pe care îl și găsiți în revistă. Grafica nu a avut aproape deloc de suferit în urma portării pe Nintendo Switch. În schimb, Game Freak ne oferă calitate, nu cantitate, sub forma unei texturi pentru toate trunchiurile de copaci, aparent făcută de un copil de 5 ani care deschide MSPaint pentru prima oară.

Acum 20 de ani, era normal să ai dialogurile din joc sub formă de text, ba chiar se mai practică și în ziua de azi, la o scară mai mică, cu unele jocuri bazate foarte mult pe dialog, așa cum e cazul cu Disco Elysium. **Pokemon Sword/Shield nu are nici o scuză.** Povestea este liniară, protagonistul este complet mut (nici măcar dialog scris), iar lipsa oricărei fărâme de voice acting se simte clar, mai ales în contextul în care luptele importante se petrec în stadioane pline de strigătele galeriei, dar personajele discută pe modul silențios între ele.

Jocul a avut și părți bune, de exemplu faptul că regiunea Galar, în care se petrece acțiunea, este inspirată din peisajele și cutumele Marii Britanii, ceea ce i-a dat o atmosferă aparte. **Pokemoni posh, golani microbiști și atmosfera de stadion** din luptele de campionat au mai tăiat din amăreala portocalei... dar, din păcate, nu destul. Iarăși, **gimmick-ul Gigantamax** (raid-uri cu pokemoni gigantici) **mi-a indus o stare de bătaie epică...** dar, din păcate, nu destul. În afară de câteva concepte bune puse în practică prost, nu mai este nimic de spus... **game-play-ul este același pe care îl știm din 1996.**

Multe serii de jocuri își pierd majoritatea fanilor din cauza devierii drastice de la stilul consacrat, așa cum a

5

■ Mihnea Niță



tinder

THE DATING GAME

Sunt Oana de la facultate", mă întâmpină o blondină zâmbărească, ale cărei fotografii reflectă ultimele tendințe în materie de filtre de pe Instagram. Profilul acestei Oana spune că am de-a face cu o domnișoară de 25 de ani, care lucrează la o corporație faimoasă din București și este interesată de "wanderlust".

"Oana de la facultate!", îi răspund în timp ce încerc să-mi amintesc fetele cu numele de Oana pe care le-am cunoscut în facultate. Oare am fost colegi de grupă? A fost la o secție paralelă? Se afla într-o sală de curs atunci când eu eram anul 3 și făceam vizite strategice în sălile de curs unde bobocarele luau notițe? Oare m-a remarcat, m-a ținut minte și este pe cale să îmi taxeze ignoranța?

"Da, Oana fac!", adaugă domnița înainte de a-mi servi un emoji cu râșnet în colțul gurii. Brusc, încep să desfășor în minte un joc de fazan, unde scopul este să identific toate numele de familie care încep cu "Fac". Dar de ce să mă complic? Deschid pagina de Wikipedia cu lista numelor românești și găsesc Făcașciuc, Fachin, Fachiol, Facoș și chiar Fâc. Alegerea nu este tocmai simplă pentru că nu sunt sigur dacă Oana a scris cu diacritice în mesajele pe care mi le-a trimis. Citesc din nou, scurta conversație pe care am purtat-o din momentul când am fost conectați, observ că nu a fost cazul de â-uri sau ș-uri care să-mi facă viața mai ușoară.

Deja devin conștient că orice greșală o va face pe această domnișoară să dispară definitiv de



pe ecranul telefonului meu (și, cel mai probabil, din viața mea). Îi analizez din nou pozele, realizez că este destul de drăguță și merită efortul de a încerca să-i acord o șansă. Poate vom ieși la un cico, poate vom petrece sărbătorile de iarnă împreună și poate ar putea deveni mama viitorilor mei copii. "Trezește-te, Vlad!", spun în sinea mea. Dacă o las să aștepte prea mult, își poate pierde interesul. Nu trebuie să îi dau de înțeles că nu am absolut nicio idee cine este și nu o pot asocia cu nicio fată pe care am cunoscut-o în facultate.

Deja simt cum îmi crește pulsul și devin agitat. Pur și simplu nu vreau să o dau în bară din nou. Știu că este vorba despre o străină și nu ar trebui să-mi fac atâtea griji, dar demnitatea nu mă lasă să am parte de un eșec rușinos. "Este doar o fată frumoasă", șoptesc pe sub barbă. Trebuie să mă mobilizez și să îi arăt ce băiat minunat sunt de fapt. Dar cum pot face asta dacă ea pretinde că am fost colegi de facultate și eu nici măcar nu îmi amintesc? Inspir adânc și decid să las alegerea pe mâna sorții. Deschid random.org, setez programul să îmi afișeze un număr de la 1 la 5 (1 fiind Făcașciuc și 5 fiind Fâc) și apăs butonul magic. Rezultatul returnat este 2.

Redeschid aplicația Tinder și îi scriu fetei înapoi, cu aceeași încredere în sine pe care o afișează un adolescent atunci când se află la a cincea întâlnire și se simte presat să sărute fata. Resimt fluturași în stomac – o senzație pe care nu am mai avut-o de mult timp. Dar degetele mele atacă ritmic ecranul telefonului și redactează un mesaj mult prea sec pentru vârtejul de trăiri de care am avut parte în ultimele 10 minute. "Oana Fachin?", o întreb.

Deja îmi făceam griji că s-ar putea să nu mai primesc răspuns. În fond, Tinder este plin de masculi feroce... iar unii dintre ei sunt experți în a-și etala mușchii lucrați la sală sau bolidul impresionant cu geamuri fumurii, banchetă din piele și suspensii Bilstein. Din păcate, eu nu mă pot lăuda cu niciuna dintre ele și mă aflu deseori în dificultate atunci când



trebuie să conving persoane din jurul meu că munca pe care o fac are vreun sens sau viitor.

Frământările mele se dovedesc a fi zadarnice. Domnița cu zâmbet de zână îmi răspunde mai repede decât mă așteptam și îmi oferă o confirmare neașteptată pentru născocirea pe care am făcut-o. "Fachin Oana", adaugă blondina înainte de a-mi servi un emoji care îmi face cu ochiul.

Brusc, m-am simțit copleșit de o căldură interioară care parcă a ridicat greutatea lumii de pe

umerii mei. În urmă cu doar câteva secunde eram Atlas, dar acum m-am transformat în Hercule și mă simt pregătit să îndeplinesc toate cele 12 munci pentru a mă transforma în eroul pe care Oana îl așteaptă. Deja îmi imaginez un viitor alături de această colegă de facultate, a cărei existență îmi era necunoscută în urmă cu douăzeci de minute.

Atunci când Einstein a definit relativitatea timpului, chiar a știut ce spune: pentru mine momentele au fost o mică eternitate. Iar acum sunt în sfârșit gata să îmi iau inima

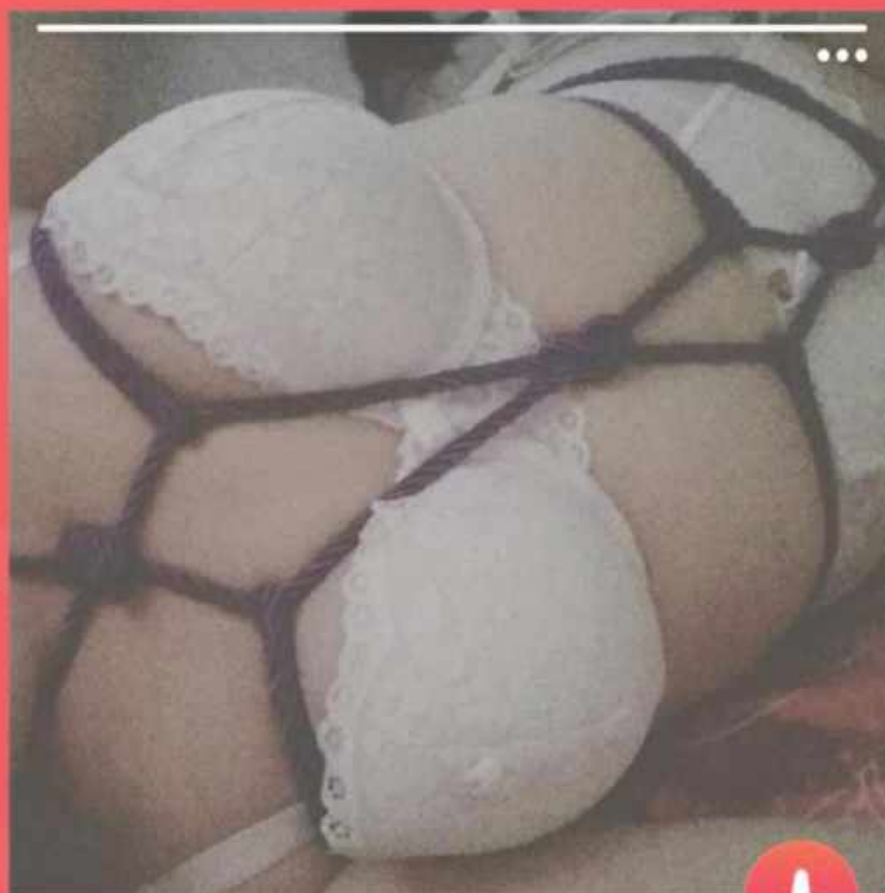
în dinți și să o invit în oraș pe această Oana. Care erau șansele să nimeresc numele de familie? Prin raportare la opțiunile pe care le-am găsit pe Wikipedia, 1 din 5. Dar totuși sunt sigur că există multe alte nume care încep cu prefixul "Fac". Spre exemplu, am avut o colegă de facultate din Italia pe care o chema Diana Faccio.

Dar iar gândesc prea mult și pierd timp prețios. **"Mobilizează-te, Vlad!", îmi spun în timp ce planific următoarea mișcare.** Oare unde ar trebui să o invit pe această domnișoară numită Oana Fachin, astfel încât să o impresionez cu gusturile mele rafinate fără a rămâne lefter până luna viitoare? Carul cu Bere? Prea scump. Capșa? Prea pretențios, nu pare să fie genul care ar purta *convorbiri literare*. Gata, știu! Îi voi propune să ne vedem la Selena – barul aflat peste drum de clădirea facultății, un loc pe care fiecare student l-a frecventat la un moment-dat. **Este ceea ce avem în comun și o scuză destul de bună să ne vedem.** Depănăm amintiri dintr-o perioadă ceva mai lipsită de griji care ne face nostalgici și avem ocazia să ne cunoaștem mai bine.

Au trecut alte zece minute și deja încep să mă gândesc din nou la sutele de bărbați mai arătoși decât mine care ar putea avea cont pe Tinder. **De data aceasta însă, am mai multă încredere în mine.** Spre deosebire de ei, am frecventat aceeași facultate cu Oana. Și am avut chiar norocul de a-i nimeri numele de familie!

"Ia spune, vrei să mergem să bem un suc la Selena? Știi tu, barul de pe lângă facultate". După ce trimit răspunsul, îl recitesc rapid și mă simt dezamăgit de mine însumi. **Atâtea gânduri și frământări, dar nu pot produce o replică mai bună?** Din fericire, interfața aplicației Tinder îmi comunică un detaliu important: blondina tocmai tastează un nou mesaj.

Răspunsul domniței este: "Da, Oana fac. Fachin Oana!"



Oana, 25

📍 105 kilometres away

SHARE OANA'S PROFILE
SEE WHAT A FRIEND THINKS

REPORT OANA

Pur și simplu am înghețat. Pentru ce ne învățăm în jurul cozii? Am stabilit deja că este vorba despre o colegă de facultate pe nume Oana, am reușit să-i ghicesc numele de familie și am reușit în sfârșit să-mi găsesc curajul de a o invita în oraș. Ba chiar am avut grijă să aleg un loc prietenos și cu însemnătate pentru mii de studenți.

Decid totuși să intru în jocul mesajelor formate din cuvinte bisilabice și să văd cât de departe

pot ajunge. În fond, fiecare pasăre pe limba ei vorbește... și piere. "Oana fac, bem suc?", o întreb.

Replica ei nu se lasă așteptată prea mult. Îmi spune sec "Da, bem și suc dacă vrei. Dar după".

Ei bine, deja facem progrese. Oana a oferit cel mai lung răspuns de până acum și mi-a arătat că folosește diacriticele chiar și în mesajele de pe chat. Pentru un tip ca mine, este deja un semn de rafinament și intelectualitate.

"Deci este și frumoasă, dar și deșteaptă", îmi spun. Însă tot nu pot să înțeleg ce vrea să îmi transmită.

"După ce?", o întreb foarte sigur pe mine. De data aceasta, știu că am făcut ceva progrese și am spart gheața așa cum trebuie pentru a porni o conversație. **În majoritatea cazurilor, discuțiile de pe Tinder sunt monologuri exterioare sau banalități sterile.** În cazul nostru, avem un numitor comun și deja am început să planificăm prima întâlnire!

"Citește cu voce tare Oana fac", răspunde blondina.

Contrariat, încep să rostesc cele două cuvinte magice. "Oana fac? Sună la fel ca... wanna fuck!". **Ei bine, Vlad, totul a decurs mai bine decât credeai.** Nici măcar nu a trebuit să depui vreun efort special pentru a o convinge pe această nimfă pierdută în meandrele internetului de faptul că sunt chipeș și dezirabil din punct de vedere sexual. Trebuie să fi fost poza unde am privirea fixată intens spre cameră... sau faptul că am precizat că sunt înalt. Sau poate că Oana este sapiosexuală, a fost impresionată de corectitudinea gramaticală a descrierii mele și s-a gândit să sară peste formalități. Domnița este lipsită de prejudecăți și eliberată de limitele pe care patriarhatul le impune atunci când vine vorba de promiscuitate.

"Yes, I wanna fuck", scriu repede într-o încercare de a-i demonstra Oanei (sau oricum o cheamă în realitate pe domniță) că sunt fluent și în limba lui Shakespeare. De data aceasta însă, mesajul nu se mai trimite. **Apăs disperat pe butonul "Send" de cel puțin 10 ori și decid să repornesc aplicația.** Telefoanele astea au prostul obicei de a face probleme exact atunci când ai nevoie cel mai mult de ele.

Redeschid aplicația Tinder și realizez că Oana nu se mai află în lista mea de contacte. **Simt cum inima îmi pulsează sânge într-un ritm accelerat și am o ușoară senzație de amețală.** Oare mesajul meu s-a trimis și Oana s-a

simțit ofensată? Oare i-am interpretat greșit semnalele și reacția mea va face parte dintr-o serie furioasă de postări cu diezul (intitulat de copiii teribili "hashtag") *metoo*? Oare ar fi trebuit să o abordez altfel pe domniță? Să fie oare doar o eroare de afișare sau Oana chiar m-a eliminat subit din lista de contacte?

Toate aceste întrebări nu vor avea parte niciodată de răspuns și, asemenea lui Sisif, trebuie să continui să împing bolovanul la vale în timp ce navighez printre profilurile domnișoarelor din zonă. Aș putea să-mi găsesc jumătatea, dar cel mai probabil voi ajunge să pierd minute prețioase din viața mea purtând discuții superficiale cu o domnișoară plictisită, care probabil are nevoie de o sursă suplimentară de complimente și nu are absolut nicio intenție să mă cunoască în carne și oase.

Aceasta este recenzia mea pentru **Tinder, un simulator de întâlniri** care își păstrează cu o eficiență impresionantă utilizatorii în mediul virtual și reușește să redea doar o mică frântură din complexitatea ieșirilor în oraș. De multe ori nu sunt sigur dacă am de a face cu NPC-uri cu AI programat stângaci de către un individ mediocru, sau doar mă lovesc de un status-quo usturător. **Poate că egoismul mă îndeamnă să dezvolt idei solipsiste în ceea ce privește acest gen de socializare,** dar rareori am simțit că interacționez cu o ființă umană care poate trece de un test Turing. Insinuez cumva că Tinder este infiltrat de boți? Nu, sub nicio formă – nu-mi permit să fiu dat în judecată de către corporația care își asumă merite importante în destinele a milioane de cupluri de pe planetă.

Ceea ce știu cu un grad destul de ridicat de certitudine este că lungimea medie a unei conversații este de 10 replici și, chiar și atunci când apar excepții de la regulă, ele nu se concretizează prin întrevederi în carne și oase. **Am luat în calcul și posibilitatea de a fi hidos,** dar reacțiile de care am parte în viața reală tind să îmi sugereze exact opusul. Să fi descoperit oare punctul de divergență dintre

mediul virtual și realitatea tangibilă? Poate.

Tinder poate fi distractiv, poate reprezenta subiectul unui experiment social interesant, dar de cele mai multe ori va produce mai multă dezamăgire decât toate refuzurile primite în persoană la un loc. **Poate că lecția experienței** (puțin dramatizate pentru amorul artei) **este să fii ceva mai sociabil și să ies mai des din casă.** Să frecventez locuri unde chiar aș putea să mă întâlnesc cu viitoarea mea soție și să îmi iau inima în dinți să fac propuneri știind că răspunsul este întotdeauna "NU" atunci când nu încerc.

Ce spuneam? Nu contează, tocmai am primit like de la o roșcată pe nume Ruthie, aflată la 800km depărtare și care probabil s-a aflat de curând în vizită în România. Cum, este din Aberdeen? Perfect! Ce-ar fi dacă aș pierde câteva zile discutând cu ea, așteptând să îmi fac curaj să îmi respect în sfârșit angajamentele descrise mai sus? Și între timp, voi glisa toată ziua ecranul cu posibile combinații, încercând să îmi schimb părerea despre aplicație. Cine știe, poate că fata perfectă chiar există pe Tinder...

■ Vlad Costea



Testat pe: PC, Switch
 Disponibil pe: PC, PS4, Switch, Xbox One
 Ofertant: Epic Games Store
 Gen: Action-RPG
 Producător: Breadcrumbs Interactive
 Distribuitor: Versus Evil
 Data lansării: 23 octombrie 2019



Baba Yaga intră-n sat și, la fel ca oricare altă pensionară din Europa de est, are o influență disproporționat de mare asupra politicii – mai ales atunci când vine vorba de alegerea reprezentanților. De această dată, Yaga i-a pus gând rău însuși țarului care șede-n jilț și își privește cu dispreț supușii în ciuda vieții neîmplinite pe care o trăiește. În calitate de octogenară aparent nemuritoare care sigur a făcut facultatea în aceeași clasă moscovită pe care-au frecventat-o Gorbaciov și Iliescu, baba are și un plan: va găsi un mascul viril din sat, îl va pune în situația de a îndeplini trei porunci ale țarului și va complota pe parcurs pentru a încurca firele.

Asemenea unei votante PSD, Yaga are certitudinea că șansele de a răsturna ordinea politică în propria favoare îi surâd. Și asemenea însuși PSD-ului, scoate un candidat profan din rândul clasei muncitoare și încearcă să îl polizeze după propriul plac. Este vorba despre Ivan, fierarul satului – un bărbat chel și burtos, care încă locuiește în casa mamei și a reușit performanța de a se păstra celibatar în ciuda presiunilor babei (așa își alintă figura maternă) de a-și găsi o nevastă.

Mega spoiler care totuși nu divulga elemente narrative importante: există doar 5 finaluri posibile și doar într-unul din ele țarul își va păstra tronul. Cu sondaje care indică șanse de câștig de 80%, baba trebuie doar să își folosească persuasiunea pentru a-l face pe fierarul Ivan să ia deciziile pe care i le sugerează. Dacă este brav, Ivan poate deveni el însuși țar. Dacă este laș, va fugi de responsabilități și îi va lăsa locul altui monarh. Și dacă le face pe toate așa cum trebuie, Ivan poate avea alături de el o preafrumoasă țarină care îi face mama fericită și mândră.

Aceasta este premisa de la care pornește Yaga, un joc inspirat din folclorul est-european care îi îndeamnă pe împătimiți să bea țuică și să stărpească hoarde de inamici pe ritmurile tehnopopulare ale trupei Subcarpați. Jucătorul preia controlul lui Ivan și duce la îndeplinire o serie de munci inspirate din poveștile lui Prâslea, Făt Frumos și probabil Hercule.

Țarul îi va cere moșicului (un termen foarte des întâlnit pe parcursul jocului pentru a-i descrie

pe țărani) să îi aducă merele de aur pentru putere, plosca plină cu apă din izvorul tinereții și domnița cu o frumusețe atât de radiantă încât preferi să te uiți la soare decât să te lași copleșit de farmecele ei. Pe scurt, leneșul coleric de pe tron plănuiește să fie invincibil și nemuritor, pentru a-și petrece eternitatea alături de cea mai frumoasă femeie din lume. Iar Ivan, în simplitatea sa, este suficient de servil pentru a-și pune viața în pericol încercând să îndeplinească toate sarcinile.



Însă aici intervine Yaga și își bagă coada în ceaun alături de prietenele ei ursitoare. Ea vrea ca Ivan să treacă prin probele inițiatice, dar nu își dorește ca țarul să rămână în funcție. Prin urmare, la finalul fiecărei probe va încerca să îl convingă pe Ivan să îl mintă pe țar cu privire la îndeplinirea misiunii – iar detaliile pe care le ofer despre povești se opresc aici.

Farmecul jocului, cel puțin în experiența mea, este acela de a realiza unde vor conduce deciziile pe care le iei pentru Ivan. Așa cum va explica în detaliu colegul Mihai, elementele de luptă nu sunt pe atât de satisfăcătoare pe cât ne-am fi dorit și anumite părți pot părea repetitive. Alegerile pe care le faci pentru Ivan sunt determinate de personajul căruia îi faci jocurile: poți fi supus până la extrem în fața țarului, indiferent cât de tare te jignește și în ce măsură îți sfidează eforturile, sau poți să urmezi doar sfaturile babei Yaga. Dacă îl vezi pe Ivan ca pe un personaj egoist, atunci poți găsi echilibru între cele



două extreme, încercând să maximizezi beneficiile cuvenite protagonistului.

Aristotel vorbește în "Etica Nicomahică" despre puterea obiceiului și felul cum suntem definiți de ceea ce alegem să facem într-un mod perpetuu. În aceeași măsură, felul cum Ivan răspunde la dialoguri deschide mai multe opțiuni și înclină balanța într-o anumită direcție. El poate fi înțelept, crud, nesăbuit, violent, sau echilibrat – iar abundența de replici din aceeași categorie favorizează apariția mai multor opțiuni de același tip.

Bunătatea și cruzimea, în calitatea lor de extreme, îi pot oferi lui Ivan beneficii diferite. Spre exemplu, dacă alegi să cruți viața unor monștri care fac apel la mila ta atunci când sunt pe moarte, vei primi un obiect magic sau un avantaj. În experiența mea de fierar

pios, am primit o aripă pe care mi s-a cerut să o ard în timpul unei lupte mai dificile pentru a solicita ajutorul creaturii pe care am lăsat-o să trăiască. Pe de altă parte, dacă aș fi ales să ucid cu sânge rece tot ceea ce-mi iese în cale, aș fi avut șanse mai mari să adun bani și obiecte.

Elementele de RPG din Yaga sunt îmbogățite de situațiile create de babele ursitoare care îl urmăresc pe Ivan în oglindirea apei de ceaun. Iată câteva exemple: dacă fierarul pleacă la aventură într-o zi de vineri, atunci se va deplasa mai repede; dacă beneficiază de binecuvântarea sfintei zile de duminică, atunci va avea forță mai mare în timp ce stârpește creaturi demonice; iar dacă pleacă la luptă marțea, va fi mai rezistent la atacuri.

Aceste mici alegeri pe care le faci pentru Ivan aduc un omagiu originilor genului RPG (popularizat



inițial de jocurile de tip Dungeons & Dragons, unde norocul la zar contează la fel de mult ca abilitatea) și simultan scot în evidență motivele folclorice est-europene. Pentru un român care a crescut cu basmele culese din înțelepciunea populară de oameni precum Petre Ispirescu și Ion Creangă, referințele culturale sunt un adevărat deliciu și un motiv suplimentar de a îndura mecanicile repetitive din timpul jocului.

compatrioții noștri, dar începutul este promițător și decizia de a pune în prim-plan teme și motive din basmele românești se dovedește a fi interesantă. Sperăm că vă veți bucura de experiența jocului full pe care vi-l oferim prin virtutea bunăvoinței băieților de la Breadcrumbs.

■ Vlad Costea

Înainte de a-i da cuvântul colegului Mihai, voi face următoarea precizare: farmecul din Yaga este dat de umor și atmosferă. De la femeia care îl trimite pe Ivan într-o misiune secundară pentru a-i găsi soțul bețiv și până la NPC-urile care îl îmbie pe fierar cu țuică, universul jocului pare vibrant și autentic. În această lume magică plină de hărți și personaje generate automat și aleatoriu, am întâlnit la un moment dat un vampir care m-a păcălit pentru a-mi bea sângele, un copac vorbitor care mi-a spus că sunt un "moujik" și o multitudine de referințe subtile care mi-au adus aminte de alte povești.

În ciuda unor detalii mai puțin cizelate, efortul celor de la Breadcrumbs este meritoriu și demn de laude. Poate că Yaga nu este tocmai capodopera de maxim impact cultural la care au sperat



CIOCANUL CARE SE SPARGE ÎN FIGURI

Mare parte din joc am petrecut-o luptându-mă cu tot soiul de creaturi: unele mai fioroase, altele dezgustătoare și scoase din legendele populare din zona noastră est-europeană. Aș vrea să am aventuri eroice de povestit, însă am simțit că această parte a jocului, pe care o consider vitală în crearea unei experiențe complete, a avut destule lipsuri. Gameplay-ul e elementul care te ține ocupat, atras și îți oferă imersiune în poveste. În cazul Yagăi, mai multe elemente au avut părți negative mai evidente decât cele pozitive – și le voi lua pe rând ca să vedem ce le-a ieșit și ce mai merge îmbunătățit.

Orice explorator sau aventurier care se respectă dispune de o hartă care să îl ghideze prin lumea pe care o descoperă (sau nimicește, după caz). Am înțeles decizia de a nu avea o hartă generală care să te lase să călătorești prin toate zonele din Yaga, gândindu-mă că în felul acesta voi fi purtat prin suita de quest-uri fără să mă abat prea tare de la drum. Am zis că o înțeleg, dar



nu sunt de acord cu ea. Aș fi preferat să îmi fie lăsată alegerea să revăd anumite zone când mi se năzare. Mă gândesc că Ivan ar găsi drumul înapoi spre lanurile de grâu după ce le-a vizitat și curățat de invadatori în numeroase rânduri.

Aspectul nu cântărește foarte mult, având în vedere că spre final îți se oferă posibilitatea de a te reîntoarce în anumite zone pentru a obține mai multe obiecte magice sau experiență. Ceea ce mi-a atras prima oară atenția a fost faptul că nici în zonele de joc individuale nu deții o hartă care să îți arate pe unde ai fost.

Nu zic că zonele sunt foarte întortocheate, dar când vrei să verifici fiecare colțișor să te asiguri că nu ai ratat ceva, începe să devină frustrant să te întorci tot

drumul pentru a găsi bucăți generată aleatoriu pe care ai ratat-o. Ați citit bine: hărțile sunt randomly generated, ducând la organizări tentaculare de zone mai mici prin care treci. Pe aceste hărți veți găsi inamici generați prin aruncarea zarului, NPC-uri care oferă scurte misiuni secundare, rune magice și alte referințe la mitologia est-europeană.

Dacă tot vorbeam despre arta backtrackingului (întoarcerea la tărâmurile pe unde ai mai călcat deja), vreau să menționez că acest aspect devine o corvoadă după primele aventuri prin care treci. Nu există o metodă mai rapidă de a realiza asta, trebuie doar să te înarmezi cu răbdare și cu multe apăsări rapide ale tastei SPACE – care mie mi-a oferit iluzia unei deplasări cu o țară mai rapidă.



Hărțile sunt destul de mari și îți prezintă lumi diverse. Marele plus pe care îl are jocul din punctul acesta de vedere este direcția artistică, care înglobează perfect elementele de basm. Din punct de vedere estetic, vei simți că deslușești aventurile unui erou rupt dintr-o carte de povești din copilărie. Vei fi purtat într-o lume fantastică mai atractivă decât realitatea noastră gri și monotonă.

Există o zonă pentru lanurile de grâu menționate anterior, una pentru pădurile pline de animale sălbatice, o mlaștină îmbibată cu orăzării orăcăitoare, un ținut înghețat și o pădure ce a îmbrățișat de mult timp moartea. De texturile atent pictate m-am putut bucura într-o măsură mai mică decât mi-aș fi dorit. Am avut tendința să vreau să trec cât mai rapid prin aceste zone care arătau diferit, dar erau identice primelor

niveluri, având la bază același schelet îmbrăcat cu alte pelerine frumos colorate.

Ajungem încet-încet și la partea de luptă efectivă cu monștri oferiți de joc spre nimicire. Am apreciat mult detaliile în care au intrat creatorii în momentul realizării acestor monștri. Stilul folosit pentru reprezentare este potrivit contextului și scoate în evidență, în cele mai multe rânduri, caracteristicile care îi diferențiază.

Toate bune și frumoase până în momentul când monștrii încep să se târască încet-încet spre tine, ca nu care cumva să te deranjeze prea tare de la admirarea peisajului. Lăsând exagerarea deoparte, modul prin care AI-ul se luptă cu tine este foarte simplist, alegând de multe ori să se confrunte cu o bucată de teren care îi stă în cale în loc să o

ocolească să încerce să te atace. Poate că provocarea mi s-ar fi părut mai mare dacă eram obligat să atac mereu din apropiere, dar ciocanul poate fi aruncat ca un bumerang – deci face ravagii și mai și știe să se întoarcă. Am abuzat de această mecanică pe parcursul jocului, încercând să trec de luptele repetitive cât mai repede posibil.

Poate că nu ar fi contat atât de mult creaturile pe care le întâlnești în mod uzual pe hartă, dacă ar fi existat lupte cu boși epice și satisfăcătoare. Am descoperit că unii sunt mai mari, alții mai vrăjitori sau mai fantomatici, dar nu dispun de abilități care să-mi pună probleme. Din primele momente ale bătăliei, boșii devin ușor de anticipat... nu îmi dau seama dacă asta a fost intenția sau nu, dar luptele s-au simțit lipsite de importanță. Rolul lor a fost mai degrabă de a oferi un suport narativ care totuși intră în contradicție cu dificultatea scăzută. Aș fi preferat să văd aceste lupte ca pe o parte a jocului în care trebuie să îmi folosesc cu grijă abilitățile pentru a reuși să trec mai departe, învățând și devenind mai bun pentru a face față noilor provocări. Ceea ce am întâlnit a fost un alt tip de carne de tun – ceva mai voluminoasă și doar puțin diferită față de restul creaturilor.



Încă o parte predominantă din joc este legată de obținerea de materiale și obiecte magice, precum și făurire de arme (crafting). **Aceste obiecte și materiale pot fi găsite în măruntaiele oricărei creaturi, mică sau mare** – deși cele mari se pare că au apucat să înghită destul de multe giuvaiere la viața lor. Tot jucând, vrând nevrând vei obține destule obiecte încât să te întrebi ce poți face cu ele. Există materiale de bază care te ajută la îmbunătățirea armelor și uneltelor tale (precum fierul, aurul și cuprul), care îți oferă un bonus diferit în momentul utilizării prin crafting.

De asemenea, mai sunt și obiecte magice adiționale care oferă armelor tale diverse abilități care fac luptele mai interesante. După ce treci prin destule aventuri și misiuni oferite de către personaje, vei căpăta și un număr considerabil de talismane care își îmbunătățesc și mai mult experiența de joc. Din punctul acesta de vedere **am văzut sistemul de crafting ca fiind unul foarte bine echilibrat, lăsându-te să alegi doar 3 obiecte magice pe care le poți adăuga unui upgrade.** Astfel s-au ivit destule combinații posibile, care oferă noi modalități de a experimenta măcelul de monștri.



Și că tot vorbeam de arme și unelte, hai să vedem cum se descurcă Ivan în mânăuirea ciocanului lui Thor. Arma sa principală este chiar unealta unui fierar, care poate primi diverse îmbunătățiri. **Dacă Făt-Frumos are barda și calul alb, atunci protagonistul nostru gras și chel este însoțit doar de ciocanul care-l ajută să cio-pârtească și să făurească.** În repertoriul său însă, se vor mai găsi și alte unelte utile. Aici vorbim tot de scule din debara precum lopata, secera sau cârligul improvizat dintr-un cap de greblă și un lanț. Toate acestea sunt utile la casa omului, dar Ivan mai greu le găsește noi aplicații practice în lupta împotriva forțelor întunericului. **Cât timp ciocanul a nimicit tot ce i-a ieșit în cale în câteva clipe, nu prea am avut motive să folosesc celelalte unelte din dotare.** Arătau drăguț echipate pe

ciotul mâinii drepte a lui Ivan, însă cam atât. În călătoriile prin tărâmurile îndepărtate în care poate te-ai fi așteptat să apară obstacole noi, lucrurile stăteau cam la fel ca în lanurile de grâu din jurul satului.

Un element principal care este introdus din primele clipe ale jocului este cel al ghinionului. **Ivan e blestemat în clipa în care își pierde brațul stâng și va fi urmat de ghinion pentru tot restul vieții sale** – însă acest aspect nu îl va împiedica din a lupta în continuare. Oricât de puternic ar fi nenorocul, acesta nu îl poate ucide pe dârzul fierar. În cel mai rău caz îi poate distruge ciocanul sau unealta upgradată, îi poate sparge din talismanele echipate sau îi poate fura câteva obiecte din traistă. Puterea ghinionului nu este însă atât de inteligentă, putând fi ușor



de păcălit odată ce îți dai seama că dezecuparea este o metodă eficientă de protecție: punând toate obiectele magice echipate înapoi în traistă și punându-le înapoi pe tine doar pe cele elementare, ghinionul îți va fura doar câteva materiale fermecate. Situația este mult mai convenabilă decât alternativa de a rămâne fără arma eficientă pe care ai făurit-o pentru a sfărteca gâtjejuri cu o eficiență sporită. **Sistemul de a avea ghinion periodic este interesant, dar cred că trebuia implementat mai cu grijă,** având în vedere că efectele sale negative sunt destul de ușor de evitat.

Nici un basm nu e complet fără binecuvântări din partea preoților și a vrăjitoarelor, mai mult sau mai puțin binevoitori. **În Yaga poți alege să cumperi aceste blagosloviri la un preț rezonabil** – fie în bani de aur, fie sub forma măruntaielor de creaturi căsăpitate. Binecuvântările devin active imediat după ce le cumperi, însă nu mi-am dat seama pentru cât timp influențează abilitățile de luptă.

Acum voi face o presupunere, pentru că nu am apucat să testez și acest aspect. Mi se pare că efectele pozitive țin cât intri într-o zonă și te lupți. **Imediat ce părăsești tărâmul magic unde ți-ai exercitat tendințele violente, efectele nu mai sunt active.** Totuși precizez faptul că nu prea am

simțit nevoia să le ofer bani preoților și ursitoarelor pentru binecuvântări, întrucât upgrade-urile de pe ciocan și-au făcut treaba cu o eficiență impresionantă.

Sper din suflet că echipa din spatele Yaga va învăța din această experiență. Potențial există, mai trebuie doar rafinat. Per total, imersiunea mea în universul Yaga a fost asemănătoare unui cașcaval emmentaler: decentă, dar cu destul de multe găuri.

7,5

■ Michael Dime



Testat pe: Nintendo Switch
Disponibil pe: Nintendo Switch, Wii U
Ofertant: Nintendo Switch, Wii U
Gen: Action-adventure
Producător: Nintendo EPD
Distribuitor: Nintendo
Data lansării: 03 martie 2017

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Sălbăticia este crudă, nemi-loasă, supusă unui haos primordial, dar suficient de fermecătoare pentru a deveni atractivă. Altfel nu îmi pot explica de ce am petrecut peste **120 de ore** alături de "Legend of Zelda: Breath of the Wild" – un titlu care a primit scoruri perfecte de la zeci de publicații de specialitate, dar rareori a fost descris într-un mod care să-i redea întreaga splendoare.

Din decembrie 2018 (momentul când am prins jocul la reducere) și până în iunie 2019 (triumful asupra întruchipării finale a răului primordial), pauzele mele de la lucru au fost încărcate de **farmec și explorare**. Am escaladat munți, am călărit de-a lungul colinelor, am zburat pe deasupra pădurilor, am înghețat în mijlocul tărmurilor îngăpeze și am căutat oaze răcoroase în mijlocul deșerturilor. În fiecare regiune pe care am descoperit-o în **structura non-liniară și complet deschisă a jocului** m-am confruntat cu inamici adaptați la condițiile de mediu, care folosesc în favoarea lor obiectele și formele de relief din împrejurimi și care sunt capa-



bili să colaboreze pentru a crește nivelul de dificultate al provocării.

În tot acest timp, am oscilat între două concluzii legate de natura "Breath of the Wild": **este oare un joc de supraviețuire sau de explorare?** Am avut parte de primul ecran de "Game Over" în timpul confruntării inițiale cu inamicii și am învățat lecția cea mai importantă legată de supraviețuire: dacă nu învăț să folosesc armele din dotare, scutul și schematicile de control asociate, atunci imersiunea mea în regatul Hyrule va fi scurtă, repetitivă și dureroasă.

Dificultatea nu se ridică la nivelul "Dark Souls", dar reușește

totuși să taxeze momentele de nechibzuință, stângăcie și neatenție.

Însă ceea ce am descoperit ulterior m-a făcut să îmi schimb definitiv percepția despre joc: explorarea îți oferă **posibilitatea de a rezolva probleme în moduri complet neconvenționale**, sau opțiunea de a le evita complet. Dacă în "Dark Souls" fiecare bătălie trebuie să aibă loc și să fie încheiată cu succes de către protagonist, "Breath of the Wild" oferă un singur obiectiv principal: mergi la castelul întunecat oricând te simți pregătit și înfruntă forțele întunericului cu armele din dotare.

Câțiva deschizători de drumuri au avut cutezanța de a merge direct la zmeul din castel, fără a mai urma alți pași pentru a-și întări personajul. **Rezultatul poate fi văzut pe YouTube**, unde câțiva entuziaști chiar au reușit să își îndeplinească scopul – iar acest fapt contribuie la întărirea ideii de libertate pe care o oferă "Breath of the Wild". Există atât de multe moduri de a rezolva o problemă, încât pur și simplu pot fi evitate convențiile inventate de alte jocuri. **Nu trebuie să omori tot ceea ce-ți iese în cale**, nu trebuie să te înhami la fiecare misiune secundară și nu ai nicio obligație să găsești echipamentele cele mai rare și fermecate pentru a reuși să duci povestea la bun sfârșit. Dacă ești suficient de bun și stăpânești mecanicile de control, **poți rezuma peste 100 de ore de explorare într-o aventură intensă de 30 de minute**.

Însă ideea de *speedrun* în "Breath of the Wild" este la fel ca bancul de la Radio Yerevan unde un ascultător sună și întreabă dacă



se poate face comunism în Elveția: se poate, dar e păcat. **Jocul este plin de surprize și detalii care te vor îmbia și te vor convinge să te abați de la obiectivul anterior pentru a mai explora o zonă a hărții.** Și fiind vorba despre sălbăticiie, **natura joacă un rol esențial în definirea atmosferei:** fiecare formă de relief este împănită de animale și fenomene meteorologice specifice, iar inamicii sunt adaptați la condițiile în care se află. Deși totul pare haotic și sălbatic, lumea este supusă unor reguli armonioase care oferă tărâmurilor un farmec aparte. **Natura este reprezentată exemplar de către Nintendo,** cu toate legile ei ne-scrite și surprizele pe care le oferă.



Singur în mijlocul sălbăticiiei, Link se află într-o continuă călătorie de descoperire. Pe de o parte, caută să găsească arme și armuri mai bune pentru a putea face față înfruntărilor. Pe de altă parte, încearcă să își recapete amintirile din urmă cu 100 de ani, când a căzut pe câmpul de bătălie și a fost închis într-un templu cu ape tămăduitoare pentru a se vindeca. Măsura în care personajul reușește să descopere fiecare regiune din joc și să se descopere pe sine prin identificarea amintirilor împrăștiate pe hartă **depinde în totalitate de felul cum jucătorul alege să abordeze aventura.**

Am dat 260 de lei pe joc în perioada de Black Friday (acum observ cum prețul chiar a crescut), așa că am decis să explorez fiecare colțișor de hartă, să fac tot posibilul să îndeplinesc fiecare misiune secundară, să-l întăresc pe Link până în punctul unde devine aproape invincibil în luptă și să abordez bătăliile finale doar atunci când mă simt satisfăcut de măsura în care am explorat universul jocului. Însă

socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din sălbăticiie – am descoperit că **descoperirile mele sunt limitate de propria imaginație și de felul cum am învățat să abordez jocurile în general.** Atunci când urmăresc diverse clipuri pe YouTube, descopăr cum alți jucători au combinat obiecte și ingrediente pentru a obține noi moduri de a explora lumea jocului: unii jucători au folosit scutul pe post de sanie prin deșerturi și tărâmurile înzăpezite, în timp ce alții au amplasat un balon zburător pe plutele de la malul râurilor pentru a inventa mașinării plutitoare. Ba chiar am avut parte de surprize în ceea ce privește ingredientele utilizate pentru a găti diverse feluri de mâncare și poțiuni. Combinațiile cele mai puțin obișnuite sunt programate pentru a oferi surprize și recompense, iar **atenția la detalii de care dau dovadă programatorii de la Nintendo este uimitoare.**

Am precizat cumva faptul că absolut orice bucată de hartă poate fi explorată, fiecare munte poate fi escaladat, fiecare apă poate fi înotată și nu există niciun ecran de încărcare între regiuni? Din punct de vedere tehnic, efortul este de-a dreptul remarcabil. Iar



stilul grafic puțin copilăros ales pentru "Breath of the Wild" îi garantează o îmbătrânire grațioasă și blândă – nu vorbim despre o abordare realistă, cu poligoane și tehnologie de iluminare de nu mai știu care, ci de o reprezentare artistică stilizată. Personajele și mediul înconjurător sunt mai degrabă desenate decât realizate după modele reale... Însă cumva fizica, sălbăticia și fenomenele naturale inspiră un sentiment de fragilitate și realism.

Nu pot încheia acest articol fără a face referire la poveste – și în special la **antagonistul jocului.** Acest Ganon despre care se vorbește este un **rău etern, care se materializează în forme multiple** și face parte dintr-un echilibru universal inevitabil. Eroul nostru Link este mai degrabă elementul care aduce echilibru și redă ținutului Hyrule o perioadă de pace și prosperitate care va exista până la revenirea răului. Poveștile spuse de către diverse NPC-uri evocă perioade antice când aceeași luptă a avut loc și s-a finalizat cu triumful binelui. Iar acest fapt, din perspectiva eroului, deservește drept *spoiler* pentru finalul jocului.

Însă, la fel ca în viață, satisfacția nu este găsită în momentul atingerii scopului. Plăcerea cea mai mare este dată de momentele când ajungi acolo cu pași mici și te pregătești pentru marele final. Începutul și sfârșitul sunt cunoscute foarte bine, dar între ele avem **libertatea de a alege felul cum ne petrecem timpul.** Putem explora lumea într-o încercare inutilă de a-i găsi limitele, sau putem rămâne într-o singură regiune în încercarea de a ne integra într-o comunitate. Putem să ne grăbim către final și să fim orientați către scopuri fixe, sau



putem petrece timp pentru a înțelege mai bine lumea în care trăim și legile nescrise care o guvernează.

Pentru unii dintre noi, sălbăticia poate fi crudă. Dar pentru mine, suflul ei a fost revigorant și mi-a stimulat imaginația și dorința de a explora. **Pe parcursul a 120 de ore am reușit să termin "Breath of the Wild",** dar tot nu simt că am explorat tot ceea ce îmi poate oferi. Aș fi putut lejer să reduc timpul la jumătate dacă nu zburdam liber prin natura din ținutul Hyrule, dar sunt sigur că satisfacția ar fi fost mult mai mică. **Aștept cu nerăbdare cea de-a doua parte a acestei capodopere**

și vă încurajez să îi acordați o șansă dacă aveți ocazia – indiferent dacă achiziționați un WiiU la un preț modic, rulați un emulator pentru PC, sau vă alăturați grupului select de copii cool care se joacă pe Switch.

10

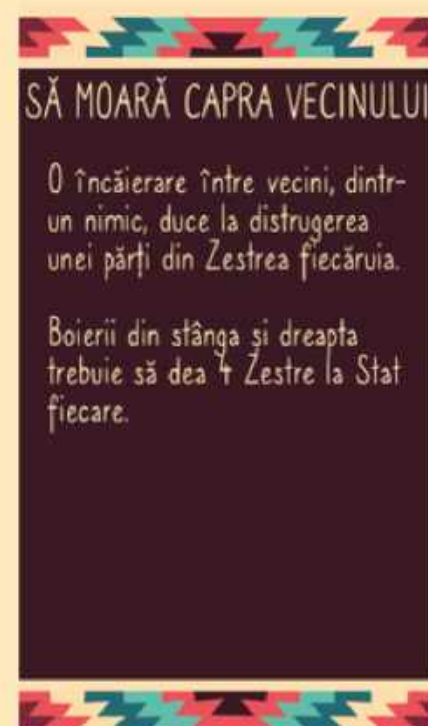
■ Vlad Costea





Jocurile de societate au devenit pentru mine un surrogat perfect pentru LAN party-urile de altădată: poți avea o colecție diversificată de jocuri pe care să le iei la rând cu prietenii într-un maraton epic, completat de șirul interminabil de bere, junk food și glume cu dungă roșie pe buletin. **Atmosfera devine și mai palpitantă când fierb în tine pălînca și dorul de patrie trezit de Zestrea.**

După episodul #32 al podcastului NEXT LEVEL, în care am făcut cunoștință cu Horațiu Roman și Alex Pațiu (dezvoltatorii board-game-ului), am avut și oportunitatea de a testa jocul. În pivnița primitoare a noului Red Goblin din București, cu ocazia lansării oficiale a fenomenului mioritic Zestrea, Alex și Horațiu ne-au așezat la mesele pline de zaruri și pioni. Ba chiar au stat de vorbă cu noi la un pahar de tărie, încurajând spiritul nostru antreprenorial de boieri în devenire.



BOZGOANE!

Primul lucru care îți sare în ochi la Zestrea, este grafica ademenitoare a cartonașelor de joc: culori vii așezate într-o inter-pretare minimalistă a motivelor tradiționale românești, mândre și flăcăi îmbrăcați în port popular și **cutia de zestre așa de frumos decorată încât parcă îți cântă din fluier să o așezi frumos în vitrină.**

După ce te acomodezi cu acest peisaj pitoresc, începi să observi și denumirile pline de umor ale cărților: de la simple proverbe și zicale adaptate jocului: „Să moară capra vecinului”, „Din lac în puț”, „Se fură mireasa” și până la numele hilare ale țărănilor: Dorel, Bozgoane și, preferata mea, Analia (heheh).

POGOANE!

Ideea de bază din Zestrea este că jucătorii sunt boieri care au în grijă pământuri lucrate de țărani din subordine. Runda începe cu o carte de „Vremuri grele” care impune efecte negative asupra boierilor: se pierd pământuri, se pierd zestre, mor țărani... **Începutul rundei este mereu motiv de depresie** (excepție fac doar primele trei runde ale jocului, care încep cu vremuri bune).

Fiecare rundă este un prilej pentru boier să-și pună țărani la muncă, dar și o scuză pentru țărani de a se împuia; **zarul decide rodul muncii** (care ia forma cutiilor de zestre – valuta oficială a jocului) și rodul pântecelui (sub formă de ploid). Însă punctul culminant al rundei și **focusul central al jocului constă în aranjarea căsătoriilor.** Boierii negociază liber între ei: cine plătește costul de două zestre aferent nunții, cine plătește lăutari care pot fi invitați la nuntă (și care cresc șansa ca tinerii țărani să se placă) și cine dă cu zarul.

Pământurile nu pot fi lucrate decât de familiile de țărani, iar dacă numărul de țărani depășește numărul de pământuri, aceștia trebuie hrăniți din zestreă agonisită, altfel mor de foame. Mândrele se duc pe tarlaua feciorilor ca să lucreze pământul, iar boierul care a dat mândra spre măritiş primește o carte specială de soartă – cărți care te pot ajuta sau pot pune bețe în roate altor boieri. Așa că este în interesul tuturor să-și

căsătorească țărani. Jocul se încheie după ce trec toate vremurile rele, iar boierul care deține cele mai multe zestre câștigă.

SOARTA, BAT-O VINA...

Etapa de negociat nunți coincide cu etapa de jucat cărți de soartă și nu este organizată pe ture. **Jocul pur și simplu ia viață atunci când boierii ridică tonul încercând să se acopere reciproc în timpul unei negocieri.** Mai mult, în orice clipă te poți trezi cu un alt boier care intervine cu o carte de soartă și fură mireasa sau face schimb de mame ca să îți fure clarvăzătoarea.

Un joc mai plin de răsturnări de situație ca în Zestrea nu am mai văzut de la Mario Kart încoace... dar cumva, magia jocului nu te lasă să stai supărat prea mult. În orice moment te poți trezi cu o carte de soartă sau un zar norocos care să te scoată la liman sau să-i scufunde pe ceilalți sub tine. Experiența mea a fost că am condus întreg meciul printr-o combinație de șiretlicuri, o afacere cu murături și un monopol ad-hoc pe lăutari, dar am pierdut totul înainte de ultima rundă. Motivul finalului nefericit pentru mine, a fost dat de **un incendiu care mi-a pârjolit toate pământurile și a adus foamete și moarte asupra țăranilor mei.** Cu toate acestea, am plecat de la masa de joc cu un zămbet larg pe față, cu un pas sprinten și cu gândul că am găsit un boardgame de suflet.

10

■ Mihnea Niță





AMD RADEON RX 5600 XT

PLĂCI GRAFICE MAINSTREAM LA ÎNCEPUTUL LUI 2020

Închipuiți-vă că sunteți o mare companie producătoare de hardware... genul de companie care are poate un singur concurent pentru principalul tip de produs din portofoliu. Ați ajuns în această poziție pentru că ați oferit produse superioare concurenței, datorită cărora ați obținut un profit. Iar profitul l-ați reinvestit în cercetare, marketing, ș.a.m.d.

An de an ați oferit produse competitive, care v-au adus profit. Iar în momentul în care compania concurentă nu a mai putut ține pasul, **profitul a crescut exponențial**.

Pe lângă alte aspecte ale business-ului (alte linii de produse, abordarea altor domenii, tranzacții bursiere ș.a.m.d.), o mare parte din valoarea companiei este dată

de modul în care sunt privite și primite de către cumpărători produsele pentru care ați devenit cunoscuți. Drept urmare, chiar și în lipsa unei concurențe puternice, inovația continuă. În cazul unui producător de plăci video, inovația constă în **dezvoltarea unei noi arhitecturi și implementarea unor noi tehnologii**, la momentul potrivit.

Un astfel de exemplu a fost arhitectura Pascal, apogeul eficienței în momentul lansării și nu în ultimul rând o arhitectură care se descurcă foarte bine și astăzi. Ei bine, în momentul în care atingeți un vârf, un plafon, începi să te extinzi în alte direcții. De exemplu, introduci noi tehnologii – în cazul de față ray tracing în timp real. Desigur, eficiența arhitecturii în aplicațiile clasice nu este semnificativ mai mare, dar tu deja ai atacat un segment de piață care va căpăta importanță în viitor.

Iar pentru a oferi în continuare un progres remarcabil la nivelul vârfului de gamă, profiți de pe urma progreselor înregistrate de parteneri (în cazul de față fab-urile care se ocupă cu transpunerea design-ului tău pe pastila de siliciu). Mai pe românește, profiți de spațiul pe care un proces de fabricație nou ți-l oferă și **lansezi un vârf de gamă cu adevărat impresionant – RTX 2080 Ti**.

Totuși, inovația nu este suficientă pentru a avea succes – ai nevoie și de o strategie bine pusă la punct, care să pună produsele tale în mâinile cumpărătorilor și banii lor în mâinile tale. În fond, lumea este plină de oameni care au avut idei geniale, dar pe care nu au știut cum să le capitalizeze. Dacă nu mă credeți, documentați-vă oleacă despre începuturile unor **“mici” companii denumite McDonalds sau Coca Cola**. Sau, de ce nu, 3Dfx. Ceea ce vreau să spun este că modul în care companiile producătoare de plăci video lucrează nu se aseamănă neapărat cu modelul pe care vi-l închipuiți voi.

Desigur, există un spațiu de lucru pe care îl oferă procesul de fabricație. Deci avem o limită fizică. Apoi trebuie să ne gândim la tehnologiile pe care dorim să le integrăm în nucleul grafic, dar și ce aplicații va avea acesta în afara de gaming. Apoi... transpunem o arhitectură rafinată sau nouă într-un produs – un nucleu grafic. Și evident, țelul fiecărui producător este, sau ar trebui să fie, oferirea unui progres cât mai mare de la o generație la alta. Și pentru asta... **ia naștere nucleul suprem: vârful de gamă**.

Aici intervine însă marketing-ul: drept urmare, uneori varful de gamă vede lumina zilei de la bun început, însă alteori este ținut pe post de as în manecă pentru a fi vârful unei noi generații. Asta se întâmplă fie adăugându-i sufixul Ti, fie schimbând complet numele seriei. Ce ne interesează pe noi astăzi este ce se întâmplă după ce un producător ca Nvidia, de exemplu, își dă seama cum va arăta viitorul vârf de gamă și când îl va lansa.

MARKETING

Ei bine, ce se întâmplă după un astfel de moment, este de cele mai multe ori un mariaj (mai mult sau mai puțin fericit) între inginerie și marketing. Mai precis, **cele două echipe colaborează pentru a defini o linie întreagă de produse**, pe care compania să le poată vinde pentru a obține un profit cât mai ridicat. În vremuri normale, asta înseamnă că arhitectura este scalată în jos, pentru a crea cel puțin câte un produs pentru fiecare segment de piață important. În fond, arhitecturile pentru procesare grafică, de fapt procesare în general, pleacă întotdeauna de la o simplă unitate de procesare. Mai multe astfel de unități sunt astfel grupate în unități și mai mari... și tot așa... până obținem un nucleu de procesor... sau un compute unit. Înțelegeți ideea.

Și întotdeauna vom vedea în segmentul high-end 2 sau 3 produse. De exemplu, GTX 1080Ti, GTX 1080 și GTX 1070, sau RTX 2080Ti, RTX 2080 și RTX 2070. Ce urmează însă mai jos... nu arată la fel de fiecare dată. Pentru că în vremuri care au prea puțină legătură cu normalul (a se citi în era post-mining), putem vedea 3 sau chiar 4 modele care se suprapun în segmentul mainstream, încercând să atragă orice potențial cumpărător, dar și să rezolve anumite probleme legate de disponibilitatea materiei prime... cum ar fi tipul de memorie disponibil pe piață.

De exemplu, în momentul de față, avem de-a face cu nu mai puțin de 5 modele mainstream de la Nvidia în gama GTX (GTX 1650,

GTX 1650 SUPER, GTX 1660, GTX 1660 SUPER, GTX 1660 Ti) și două în gama RTX (RTX 2060 și RTX 2060 SUPER). Adică 7 tipuri diferite de plăci grafice de la aceeași companie, care acoperă segmentul 900-2500 RON. Prin comparație, de la 2500 RON și până la 6500 RON avem la dispoziție 5 modele (RTX 2070, RTX 2070 SUPER, RTX 2080, RTX 2080 SUPER și RTX 2080 Ti). Cel puțin două dintre ele (RTX 2070 și RTX 2080) sunt, cel puțin teoretic, EOL. **Și asta pentru că seria SUPER... nu este chiar o serie nouă.**

Explicația este destul de simplă. Știu, Steam Survey nu este neapărat cea mai precisă unealtă pentru măsurarea cotei de piață, dar ne oferă o idee destul de bună legată de ce se întâmplă în piață.

De exemplu, în chestionarul realizat la nivelul lunii decembrie 2019, vedem că de departe cea mai populară placă video este GTX 1060 (~20.3%). Ea este urmată de GTX 1050Ti (9.2%) și GTX 1050 (4.5%). Adică 34% dintre utilizatorii care au participat la sondajul Steam folosesc o placă grafică din seria mainstream Pascal. Și dacă adăugăm și GTX 750, GTX 750Ti, GTX 760, respectiv GTX 950 și GTX 960... și nu în ultimul rând GTX 1650, GTX 1660, GTX 1660 Ti și RTX 2060 (incluzând și versiunile SUPER), trecem de 50%...

Prin comparație, în respectivel sondaj, utilizatorii de GTX 770, GTX 970, GTX 980, GTX 980Ti, GTX 1070, GTX 1070Ti, GTX 1080, GTX 1080Ti, RTX 2070, RTX 2080 și RTX 2080Ti (incluzând și versiunile SUPER) reprezintă doar 16% din



total (nu am inclus GTX 780 și GTX 780 Ti deoarece au trecut deja la categoria “others” din lipsă de reprezentare).

Dacă privim în ograda AMD, vedem că RX 460, RX 470, RX 480, RX 550, RX 560, RX 570 și RX 580 însumează aproximativ 4 procente din total... Desigur, există încă mulți utilizatori cu sisteme și mai vechi de atât și există și o serie întreagă de sisteme și notebook-uri cu grafică integrată în sondajul celor de la Steam. La nivelul cotei de piață în segmentul grafică dedicată, în cel de-al treilea trimestru al anului trecut Nvidia înregistrau ~73%, în timp ce AMD acaparau cele 27 de procente rămase. **Dacă ne referim la soluții grafice per total, atunci lucrurile se schimbă complet** – AMD fiind prezenți și în console, de exemplu.

Însă nu despre asta era vorba, ci despre importanța segmentului mainstream, acolo unde se obține de fapt cota de piață. Datorită importanței acestui segment de piață, **uneori mariajul dintre inginerie și marketing poate da naștere unor mutații** care au același număr de unități de procesare dar folosesc memorie diferită, sau o cantitate de memorie diferită... sau magistrala care intermediază comunicarea dintre nucleu și memorie este diferită. Sau modele care, în funcție de implementare, oferă performanțe similare pentru un preț similar.

SPECIFICAȚII

Și dacă Nvidia o fac, este cât se poate de clar că și AMD vor face același lucru. Și nu pentru că s-ar inspira din ograda verde, ci pentru că logica dictează acordarea unei atenții sporite segmentului mainstream. În cazul celor de la AMD, oferta în acest segment se bazează pe aceeași arhitectură Polaris, lansată în 2016, al cărei termen de expirare a trecut de ceva timp. Drept urmare, dacă anul trecut ne-a adus o nouă arhitectură numită Navi (împre-

	Sapphire RX 5500 XT 4GB	GIGABYTE RX 5500 XT 8GB	Sapphire RX 5600 XT 6GB
Core	Navi 14	Navi 14	Navi 10
GPU clock	1607 MHz	1685 MHz	1615 MHz
GDDR clock	1750 MHz	1750 MHz	1750 MHz
Boost clock	1845 MHz/192	1845 MHz	1750 MHz
Memory	4096 MB	8192 MB	6144 MB
Type	GDDR 6	GDDR 6	GDDR 6
Bus	128 bit	128 bit	192 bit
Shader processors	1408	1408	2304
ROPs	32	32	64
Process	7 nm	7 nm	7 nm
Power	8	8	8
TDP	130 W	130 W	160 W
Die size	158 mm2	158 mm2	251 mm2
Transistor count	6.4 billion	6.4 billion	10.3 billion

ună cu două modele poziționate la limita superioară a segmentului mainstream) și sfârșitul anului ne-a adus RX 5500 (poziționat aproape de limita inferioară), era și momentul să vedem cum arată mijlociul familiei Navi.

Iar acesta și-a făcut apariția pentru prima dată în cadrul conferinței AMD de la CES 2020 și nu a fost greu să ne dăm seama că avem de-a face cu un RX 5700 (2304 shadere, 64 ROPS) echipat cu o cantitate mai mică de memorie GDDR6 (6GB în loc de 8GB) și cu o magistrală de 192 de biți (față de 256 de biți în cazul lui RX 5700). **Practic, același nucleu utilizat în RX 5700 a fost echipat cu o alta configurație de memorie, et voila... RX 5600 XT.**

Undeva între anunțul de la CES și livrarea exemplarelor de test pentru presă, cei de la Nvidia au anunțat ieftinirea seriei RX 2060, iar cei de la AMD și-au dat seama că specificațiile referinței (1375/1560MHz pentru nucleul grafic, respectiv 1500MHz pentru memoria GDDR6) nu sunt chiar suficiente pentru a concura direct cu aceasta, așa că nu a trecut o zi de când am primit sample-ul și un nou BIOS ajunsese în inbox-ul meu. Acesta este dedicat implementării Sapphire Pulse Radeon RX 5600 XT

6GB și crește frecvența nucleului grafic la 1615/1750MHz, frecvența memoriei la 1750MHz și TDP-ul la 160W, față de cei 150W menționați inițial de AMD.

Evident, noi am testat Sapphire Pulse Radeon RX 5600 XT 6GB, drept urmare performanțele sunt specifice acestui model, cu ultima versiune de BIOS. Cum se comportă implementările celorlalți producători, respectiv ce versiune de BIOS veți primi dacă achiziționați placa din magazin nu aș putea să vă spun. Performanțele din acest review sunt cele obținute cu BIOS-ul pus la dispoziție de AMD.



1440p GAMING

Ultimate 1080p GAMING

1080p GAMING

Am inclus în secțiunea “rezultate” și media obținută de placa echipată cu versiunea originală de BIOS, ca să știți la ce vă așteptați în cazul în care primiți un exemplar ceva mai apropiat de referință.

PLATFORMA DE TEST

Sapphire Pulse Radeon RX 5600 XT 6GB este echipată cu un sistem de răcire dual-fan, backplate metalic și conectică standard (un conector HDMI și trei conectori Display Port). **Placa utilizează același sistem de răcire ca și sora mai mare Sapphire Pulse Radeon RX5700 8G**, PCB-ul fiind de asemenea similar. Astfel, sistemul de răcire Cool Tech este modular, cele două ventilatoare de 92mm fiind fixate pe o masca de plastic care poate fi demontată cu ușurință.

Sub aceasta găsim un radiator masiv alcătuit dintr-o bază de cupru, 3 heatpipe-uri din același material și lamele de aluminiu.

Memoriile și VRM-ul sunt răcite cu ajutorul unor mici radiatoare construite din cupru nichelat, sudate de lamelele radiatorului principal.

La capitolul PCB, avem două faze în minus în alimentarea nucleului grafic, respectiv două chip-uri de memorie mai puțin. Mai mult, memoriile și condensatorii utilizați sunt de capacitate mai mică, iar o serie de componente lipsește din zona de

filtrare. Etajul de alimentare al nucleului grafic este alcătuit din 5 faze, **controlate de un chip International Rectifier IR35217**, în timp ce etajul de alimentare al memoriei este alcătuit dintr-o singură fază, controlată de un NCP81022.

Am utilizat o platforma de teste clasică, alcătuită dintr-un procesor Intel Core i7 8700K, tactat la 4700MHz (1.2v), montat pe o placă de bază AORUS Z370X Ultra Gaming WiFi, împreună cu un kit de memorii DDR4 3200 CL14 (1.35v) de 16GB, produs de GSkill.

Procesorul a fost răcit cu ajutorul unui cooler Noctua NH-D15S, echipat cu ventilatorul stock.

Folosim în continuare puternica și eficienta sursă Seasonic P1200, iar testele au fost

AMD RADEON RX 5700 series

AMD RADEON RX 5600 series

AMD RADEON RX 5500 series

UP TO +56% more MEMORY BANDWIDTH

UP TO +29% more MEMORY BANDWIDTH

UP TO 224 GB/s MEMORY BANDWIDTH

realizate în regim open-stand, cu ajutorul unei mese de teste HSPC Top Deck Station. La capitolul stocare utilizăm un SSD Samsung 850 Evo de 1TB, pentru a avea suficient spațiu de stocare pentru toate jocurile din suita de teste.

Am folosit sistemul de operare Windows 10 Pro x64, cu toate update-urile la zi și ultimele versiuni de driver instalate. Folosim doar sisteme de operare, benchmark-uri și jocuri cu licență, aduse la zi din punct de vedere al actualizărilor.

Am testat în trei rezoluții 16:9 (3840×2160, 2560×1440 și 1920×1080), mai precis cele mai răspândite printre gameri în acest moment. **Desigur, 4K nu este o rezoluție foarte răspândită acum**, însă aici ne putem da seama cu adevărat de potențialul noilor plăci.

CPU	Intel Core i7 8700K
Motherboard	AORUS Z370 Ultra Gaming
RAM	GSkill SniperX 16GB DDR4-3200 CL16
Cooling	Noctua NH-D15 + 1 x Noctua NF-A15mm
HDD	Samsung 850EVO 1TB
PSU	Seasonic P1200
Case	HSPC Top Deck Station
Room temp	28 oC
OS	Windows 10 Pro x64
Driver	Nvidia - Forceware 441.41 AMD - Adrenalin 20.1.1
Frecvența procesor	4700 MHz
Frecvența memorie	DDR4 3200
Latente	14-14-14-36 2T
Monitor	Acer XB280HK 4K

Pe de altă parte, în 4K și în WQHD anti-aliasing-ul își pierde din importanță și prin urmare am ales să testăm într-un singur scenariu în aceste rezoluții. **Pentru Full HD am păstrat metodologia 2xAA/8xAA** (acolo unde jocurile o permit și vedem un impact asupra calității imaginii). În toate jocurile testate, detaliile au fost ridicate la maxim cât timp acest lucru presupune folosirea unor setări identice pentru toate plăcile din test.

REZULTATE

Pentru a fi mai ușor de urmărit, am inclus aici o secțiune dedicată mediei totale a framerate-ului mediu obținut în trei rezoluții, precum și o statistică a prețurilor pe care le puteam găsi la data publicării pe PC Garage (21 ianuarie 2020). Practic, este vorba despre o normalizare care poate să difere în funcție de jocurile testate, platforma folosită, setările folosite, exemplarul de placă testată ș.a.m.d. Totuși, raportat la platforma noastră, rezultatele arată ca în graficul de mai jos. Rezultatele complete în toate testele pot fi văzute pe LAB501.ro.

Astfel, **Sapphire Pulse Radeon RX 5600 XT 6GB obține rezultate cu foarte puțin în urma referinței de RTX 2060**. Datorită diferenței extrem de mici, vor exista review-uri în care RTX 2060 este în



CONSTRUIREA UNUI SISTEM DE GAMING IN 2020

În anul 2020, nevoia de a avea un sistem desktop puternic nu este doar un moft, ci o necesitate. Indiferent de activitatea pe care dorim să o desfășurăm (gaming, editare video, streaming, modelare grafică, administrare), trebuie să deținem un calculator pe a cărui configurație să ne putem baza.

Numele meu este Bogdan Alexandru Simion, trăiesc în București și momentan am ales să rămân în țară. Mă ocup de asamblări și configurări premium, dar și alte activități conexe. De când mă știu mi-a plăcut tehnologia și am explorat cu bucurie acest domeniu. Evident, întrucât am ajuns să mă ofer să scriu acest articol pentru revista NEXT LEVEL, am o afinitate pentru partea de hardware și gaming.

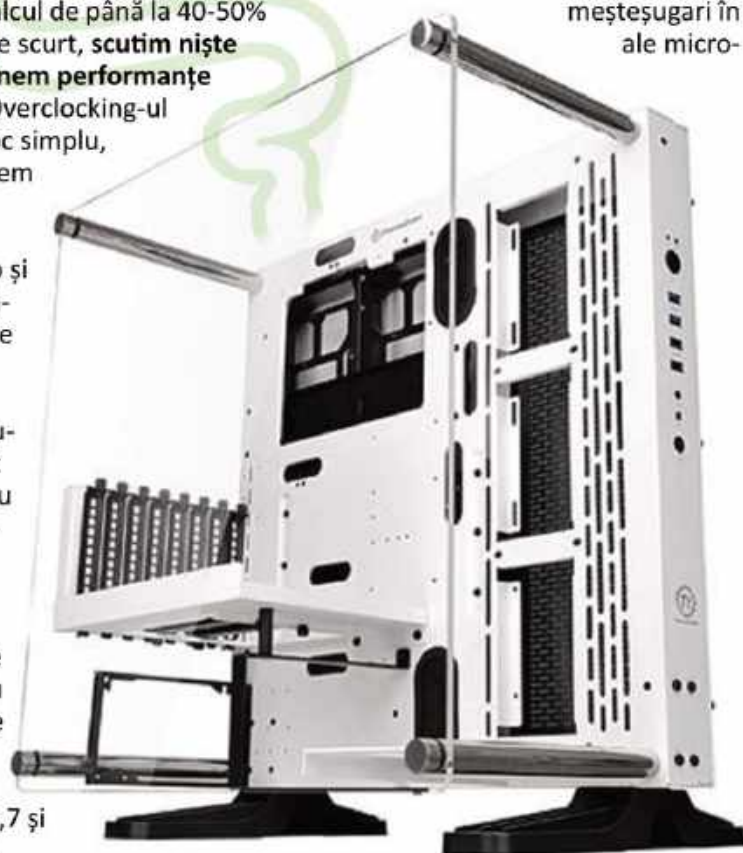
În consecință, mă declar un colecționar împătimit de presă scrisă, care a cumulat de-a lungul timpului teancuri întregi de PC Hardware, Chip, PC Games, Level și Nivelul 2 (printre altele). Atunci când am auzit că există șansa să contribuim la realizarea unei noi reviste dedicată fanilor LEVEL, m-am bucurat enorm și m-am alăturat inițiativei. Însă nu am putut rezista oportunității de a redacta primul meu articol care va fi publicat în presa scrisă, așa că am petrecut ceva timp adunând date din lucrarea mea de licență și experimentele hardware pe care le-am făcut de-a lungul timpului. Prin urmare, hai să trecem direct la subiect folosind proverbul "să-i dăm bicel!".

În acest articol am să vă prezint sistemul **VLK WHITE SILENCER** (VLK fiind o abreviere a pseudonimului meu Volken, iar "white silencer" sugerând modul silențios și performant în care funcționează mașinaria). Pentru **VLK WS am inclus și un mod ratchetă**, însă acesta ține de partea de overclocking și trebuie să îl ancorați bine că să nu zboare de pe birou... la propriu!

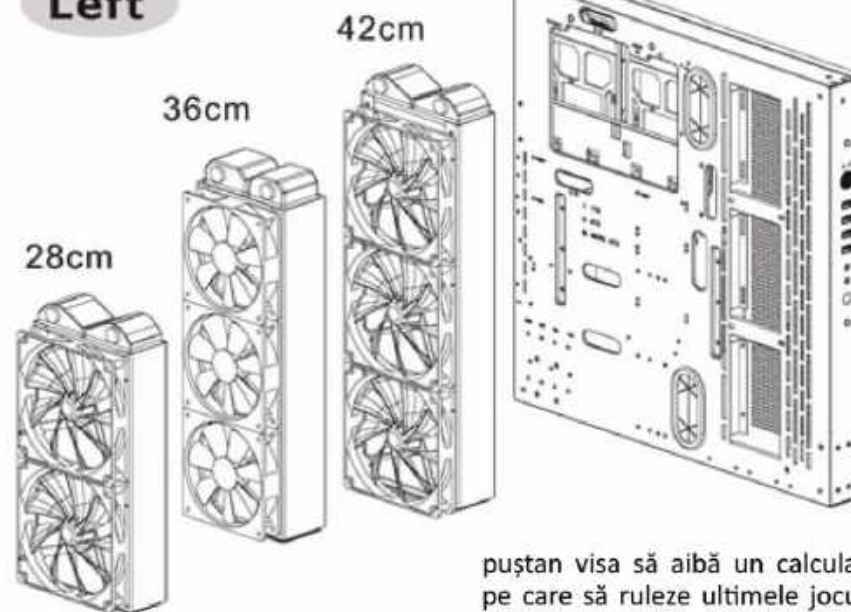
Overclocking-ul este procedeul prin care o componentă hardware poate fi "împinsă" să funcționeze în cu totul alți parametri decât cei oferți de producător, astfel obținând o putere de calcul de până la 40-50% mai mare. Pe scurt, **scutim niște bani și obținem performanțe mai bune**. Overclocking-ul nu este deloc simplu, dar nici extrem de greu de abordat: îți trebuie timp și practică pentru a înțelege acest fenomen. De-a lungul timpului a devenit o nișă pentru un grup restrâns de "maestri ai hardware-ului" care se luptă pentru a atinge cele mai înalte frecvențe (precum 5,6,7 și chiar 8 GHz,

depășind cu succes limitele recomandate de producători), precum și timpi de calcul și performanțe extreme.

Secretul acestei îndeletniciri minuțioasă este dat de soluțiile de răcire "exotice" (care folosesc de cele mai multe ori gheață carbonică sau azot lichid). **HWBOT.org** este una din comunitățile dedicate overclockerilor ce organizează anual concursuri cu premii pe măsură. Tot în cadrul HWBOT s-a afirmat și echipa noastră națională, LAB501, formată din Tudor "Monstru" Bădică și Matei "Matose" Mihătoiu. Acești meșteșugari în ale micro-



Left



chipurilor împing limitele termice ale siliconului și sunt responsabili pentru poziționarea României pe o poziție fruntașă în domeniu.

Cum am ajuns eu să îmi construiesc acest sistem și ce m-a motivat? Foarte simplu: mi-am urmat pasiunea îmbinând utilul cu plăcutul. Spre norocul meu, **ideea mi-a fost acceptată ca proiect de licență și am ajuns să împușc doi iepuri dintr-un foc:**

1) Am realizat un proiect de licență autentic, original și am terminat facultatea de științe exacte și ingineresti din cadrul Universității Hyperion București.

2) Am construit un sistem care îmi oferă tot ce mi-aș putea dori în momentul de față.

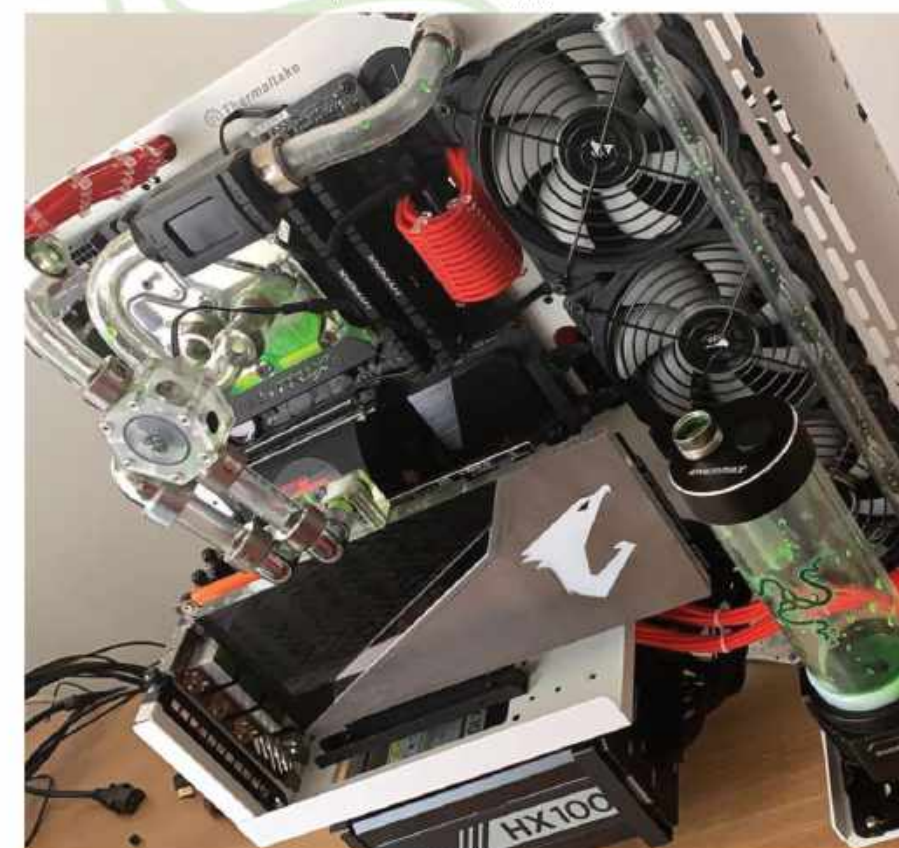
Să nu mai lungim introducerea și să trecem la chintesența acestui articol. Vă avertizez de pe acum de faptul că nu sunt un profesionist în ale scrierii și nici nu am o experiență pe măsura "giganților" (la tine mă refer KiMO, n-ai scapat de fanul tău numărul unu). Voi încerca însă pe cât posibil să vă împărtășesc informații interesante și în același timp să vă ofer un punct de plecare în cazul în care doriți să construiți un PC asemănător celui pe care urmează să vi-l prezint.

Încă de mic am fost pasionat de tehnologie, am meșterit la fel de fel de aparate și am avut visul de a-mi construi propriul super-calculator (în anii 2000 fiecare

AIR, gândită să ofere atât spațiu necesar cât și facilitarea temperaturii de funcționare a componentelor. Eu am avut de ales între Inwin D-FRAME Mini și Thermaltake seria CORE P; am optat pentru CORE P3 datorită faptului că permite montarea unei plăci de bază ATX. M-a atras și culoarea este albă, care mi se pare mai elegantă. Prin comparație, InWin permite montarea plăcilor de bază tip ITX și este neagră.

În general recomand Thermaltake CORE P3 pentru orice waterbuild open air, întrucât carcasa are în componență părți de prindere și susținere a componentelor tip MODULARE – ceea ce înseamnă că le putem muta sau ajusta în funcție de necesitatea proiectului. Avem astfel spațiu suficient pentru wire-management, ceea ce transformă CORE P3 într-o alegere perfectă pentru proiect.

Mi-am propus să răcesc atât microprocesorul (CPU) cât și placa video (GPU) cu apă, având astfel posibilitatea de a împinge componentele să funcționeze peste specificațiile producătorului. Acest procedeu de overclocking va obține FPS-uri mai multe în jocuri. În anul 2020, componentele de top ar fi:



- 1) INTEL i7 9700K, i9 9900K
- 2) NVIDIA RTX 2080, 2080TI
- 3) AMD Ryzen 5 3600x, Ryzen 7 3700x
- 4) RADEON 5700XT

Așa că la pasul doi, eu am ales să merg la drum cu **INTEL i9 9900K** și **NVIDIA RTX 2080TI**. Pentru răcire voi folosi o soluție pe bază de lichid, iar modelul de RTX 2080TI pentru care optez este varianta Waterforce, produsă de Gigabyte. Stocarea va fi asigurată de un SSD SAMSUNG EVO de 1 TB, iar Memoria RAM va fi un KIT de 32GB HyperX Predator la 3000mhz C15.

Inima sistemului este dată de o sursă **Corsair HX1000 de 1000W** și pentru arterele "sistemului circulator" se vor folosi cabluri speciale de modding produse de CableMod.

Pasul trei este alegerea sistemului de răcire: personal prefer un ansamblu pompă + rezervor. Și cum sunt un împătimit al RGB-ului, am mers pe soluția celor de la Enermax NeoChanger de 300ml.

Deoarece placa video vine deja cu bloc de răcire destinat watercoolingului, ne rămâne să mai răcim doar CPU-ul. Pentru acest scop nobil am ales un bloc Heatkiller IV full cupru, cu backplate din cupru nichelat.

Nu în ultimul rând, avem radiatorul **XSPC White 360 mm slim** și un pachet de 3 ventilatoare **Corsair ML 120**. Partea de conectică o voi realiza prin fittinguri hard-tubing marca EK WB. Recomand și folosirea unui senzor



de temperatură, de preferat unul care se montează direct în circuit, precum **Thermaltake Pacific Temperature Sensor**. Soluția lichidă care completează ansamblul vine de la EK WB și poartă numele de **Cryofuel Acid Green UV**.

Pe partea de tubulatură, eu recomand tuburi PETG de la Thermaltake, a căror modelare se realizează prin intermediul unui pistol cu aer cald (un așa-numit feon pe steroizi) și al siliconului (care va fi introdus în tub pentru facilitarea îndoirii cât mai corecte și eficiente).

Trebuie să acordam atenție următoarelor elemente: să utilizăm **coturi de 90 grade acolo unde îndoirea tuburilor nu ar permite o bună circulație a apei** și să folosim un splitter la care atașăm robinet special, pentru funcționarea evacuării în caz de mentenanță sau schimbarea lichidului din instalație.

Acum că avem toate acestea, asamblarea va fi floare la ureche. **Atenție maximă însă la îndoirea tuburilor**. Cu traseul intrare-ieșire sunt sigur că vă veți descurca, dar tot o să vă dau o mână de ajutor: începem cu outlet-ul pompei, intrăm în radiator, din radiator ieșim în blocul de la procesor, din procesor intrăm în placa video, iar din placa video ne întoarcem în rezervor (pompă).

Nu uitați că după ce faceți toate conexiunile și începeți să umpleți circuitul, nu trebuie să aveți nicio componentă

conectată la sursa de alimentare. Puteți folosi un adaptor de pornire a sursei, care vine în pachetul celor de la Alphacool și ajută la modelarea tuburilor PETG. Acestea contribuie la conectarea pompei la sursă și pornirea acesteia independent de restul circuitului. După ce ați umplut circuitul și v-ați asigurat că totul este uscat atât timp cât apa circulă în instalație, puteți opri sursa și conecta restul componentelor. Dacă totul a fost asamblat și verificat cum trebuie, rezultatul ar trebui să arate ca în fotografia de mai jos.

Deoarece am pomenit de overclocking, următorul pas va fi să intrăm în BIOS, apăsând de cele mai multe ori tasta DEL sau F2. În tabul Advance vom avea următoarele opțiuni pentru placa de bază aleasă de mine, ASUS Z390 Gaming Strix: Manual, XMP sau AI overclocking (unde sistemul va ajusta automat parametrii în funcție de răcirea utilizată și va stabili maximul pe care componentele îl pot atinge în condiții stabile, sau putem face asta manual dacă suntem experimentați).



Eu am obținut 5GHZ stabili și o temperatură destul de bună pentru acest procesor. Pentru placa video am optat să folosesc MSI AFTERBURNER, unde am ales opțiunea OC SCAN. Odată folosit acest OC SCAN, programul va ajusta frecvențele în funcție de capacități, astfel obținând performanțe maxime. Pe de altă parte, putem din nou să optăm să facem asta manual, pas cu pas.

Ajungem în sfârșit la partea pe care cred că o așteptați cu toții: GAMING-ul. Atunci când vine vorba de jocuri, acest sistem excelează atât în rezoluții standard (1080p), cât și 2K și 4K. Am să atașez mai jos un grafic cu jocurile pe care le-am testat.

Acestea fiind spuse, sper că v-am fost de ajutor în a vă oferi o perspectivă și un punct de plecare pentru a construi un sistem pregătit pentru provocările anului 2020.

Evident, acestea sunt doar o parte din jocurile pe care le-am încercat. Însă cred că din datele prezentate vă puteți face o idee despre performanțe. **Costul sistemului m-a dus undeva la 3500 Euro** – un preț decent, având în vedere că vorbim de componente de elită din această perioadă.



Sensor	Value	Min	Max
Voltages			
+5V	4.960 V	4.960 V	4.960 V
+3.3V	3.294 V	3.295 V	3.295 V
+12V	12.000 V	12.000 V	12.000 V
VCCIO	1.312 V	1.312 V	1.320 V
System Agent	1.200 V	1.200 V	1.210 V
Vcore	1.341 V	1.332 V	1.341 V
PCI	1.036 V	1.036 V	1.036 V
Temperatures			
Mainboard	37°C (98°F)	37°C (98°F)	37°C (98°F)
CPU	40°C (104°F)	40°C (104°F)	52°C (125°F)
TMPO2	37°C (96°F)	37°C (96°F)	37°C (96°F)
TMPO3	35°C (95°F)	35°C (95°F)	35°C (95°F)
TMPO4	17°C (62°F)	17°C (62°F)	17°C (62°F)
TMPO5	15°C (59°F)	15°C (59°F)	15°C (59°F)
TMPO6	9°C (48°F)	9°C (48°F)	9°C (48°F)



Rezoluție 1920x1080			Rezoluție 2560x1440		
An	Joc	Cadre pe secundă	An	Joc	Cadre pe secundă
2019	Apex Legends	175 / 199.1	2019	Apex Legends	175 / 144.2
2019	Anthem	117.8/5	2019	Anthem	79 / 95.3
2019	Far Cry New Dawn	143 / 183.2	2019	Far Cry New Dawn	110 / 142.8
2019	Resident Evil 2	106 / 123.1	2019	Resident Evil 2	110 / 145.3
2019	Metro Exodus	99.0/1	2019	Metro Exodus	67 / 86.9
2019	World War Z	180 / 210.8	2019	World War Z	124 / 155.4
2019	Gears of War 5	106 / 140.1	2019	Gears of War 5	81 / 105.3
2019	F1 2019	155 / 170.8	2019	F1 2019	96 / 118.5
2019	GrandFall	143 / 108.8	2019	GrandFall	81 / 100.8
2019	Borderlands 3	100 / 111	2019	Borderlands 3	62 / 78.1
2019	Call of Duty Modern Warfare	144 / 175.1	2019	Call of Duty Modern Warfare	101 / 134.2
2019	Red Dead Redemption 2	74.8/1	2019	Red Dead Redemption 2	148.1/1
2019	Need For Speed: Heat	117 / 138	2019	Need For Speed: Heat	81 / 105.3
Rezoluție 3440x1440			Rezoluție 3840x2160		
An	Joc	Cadre pe secundă	An	Joc	Cadre pe secundă
2019	Apex Legends	96 / 144.2	2019	Apex Legends	60 / 86.8
2019	Anthem	67 / 91.3	2019	Anthem	37 / 55.8
2019	Far Cry New Dawn	68 / 116.2	2019	Far Cry New Dawn	52 / 75.3
2019	Resident Evil 2	96 / 119.4	2019	Resident Evil 2	51 / 71.6
2019	Metro Exodus	60 / 87.1	2019	Metro Exodus	33 / 48.4
2019	World War Z	95 / 135.1	2019	World War Z	67 / 89.8
2019	Gears of War 5	67 / 90.7	2019	Gears of War 5	44 / 54.2
2019	F1 2019	67 / 90.8	2019	F1 2019	51 / 75.3
2019	GrandFall	61 / 85.5	2019	GrandFall	33 / 52.2
2019	Borderlands 3	48 / 63.7	2019	Borderlands 3	29 / 40.2
2019	Call of Duty Modern Warfare	106 / 131.1	2019	Call of Duty Modern Warfare	64 / 90.8
2019	Red Dead Redemption 2	44 / 58.2	2019	Red Dead Redemption 2	25 / 33.1
2019	Need For Speed: Heat	67 / 88.7	2019	Need For Speed: Heat	44 / 54.2

REMEMBER PS VITA™

PlayStation Vita



Trăim în anul 2020, o perioadă în care tehnologia evoluează într-un ritm foarte alert. Toate dispozitivele de care avem nevoie în viața de zi cu zi (conexiune digitală cu prieteni, jocuri, știri) le putem ține în buzunar. Nu a fost atât de simplu dintotdeauna: ca să afli despre lucrurile mondene trebuia să cumperi un ziar sau o revistă; ca să comunici cu prietenii sau membrii familiei trebuia să îi suni de pe un telefon cu ecran atât de mic că puteai să îi numeri pixelii. Iar pentru jocuri, aveai un PC, o consolă conectată la televizor sau o consolă portabilă. **Consola portabilă era un portal către lumea în care tu, stând pe un scaun din autobuz sau tren, erai actorul principal și jucai pe o scenă colorată, plină de imaginație și imersiune.**

Îmi aduc aminte cum la **E3-ul din 2011**, Sony anunța succesul

lui PlayStation Portable, sub numele de **Playstation Vita**. Pentru această nouă consolă au ales un nume de proveniență latină, care înseamnă "viață". Prin PSP au testat apele acestei mișcări de console portabile, pe care compatrioții lor de la Nintendo au popularizat-o prin **GameBoy** cu mulți ani înainte. Dar acum lua viață ceva nou și demn pentru standardele acelor vremuri – sau cel puțin asta reieșea din spusele celor de la Sony.

Eram tânăr gamer, nu eram așa mare cunoscător în ceea ce privește joaca pe console portabile,

dar eram dispus să o încerc dacă îmi atrăgea așa cum trebuie atenția și nu doar curiozitatea.

Vita promitea multe: avea ecran de 5 inch, cu touch screen și un touchpad pe spate (o inovație pentru acea vreme). Sistemul era dotat de camere în față și în spate, ceea ce pare o nimica toată pentru telefoanele din ziua de azi, dar era special și inovator pentru o consolă portabilă. O altă atracție principală era layout-ul de butoane care **se aseamăna izbitor cu un controller de PS3**. Prețul aș vrea să mi-l amintesc, dar totul s-a întâmplat cu prea mult timp în urmă... cert este că pentru buzunarul unui student era foarte mare.

După mult timp petrecut alături de un PS3, începusem să înțeleg de ce Nathan Drake voia să vâneze comori pierdute ale istoriei... sau de ce Kratos era supărat pe zeii Greciei antice în situația în care Zeus era cel ce îi hrănea mânia.

La început, nu eram sigur dacă investiția mea în această consolă va merita – jocurile de lansare nu prea își meritau banii pe vremea aceea. Am zis "Ok, mai aștept puțin timp și o să văd cu ce reușesc cei de la Sony să mă ademenască".

Timpul a trecut, am mai încercat un **"Metal Gear Solid 4"**, un **"Infamous 2"** pe PS3, iar apoi a venit iarna lui 2015. Atunci am văzut pe rafturi un bundle PS Vita Slim cu **"Tearaway"** și **"Uncharted Golden Abyss"**. Țineam cutia în mână, nerăbdător să ajung acasă să văd ce poate oferi această micuță consolă.

Să vă povestesc cum a început totul, care a fost rampa mea de lansare pe acest sistem. Am început cu următoarele titluri:

Prima oară am instalat **"Tearaway"**, pentru că voiam să consum **Uncharted** mai pe îndelete.



Dar spre bucuria mea, **Nolan North se întoarce să îi dea voce temerarului Nathan**, ceea ce a făcut ca experiența să devină mai apropiată de cea de pe PS3, pe care o cunoșteam și care îmi oferea un grad mare de familiaritate. Ca restul jocurilor din serie, are o acțiune fructuoasă și plină de adrenalina stilului **Uncharted**. Fiind pe Vita, jocul are două opțiuni pentru traversarea obstacolelor de către Nathan: fie folosind analogul, fie touch screen-ul. Însă acest fapt nu a afectat în niciun mod negativ **trăirile de tânăr Indiana Jones**, jocul îndeplinindu-și cu succes scopul narativ și imersiv. Întrucât a



Tearaway este o aventură într-o lume colorată și creată din hârtie glasată, unde protagonistul poștaş este îndrumat spre scopul său final: livrează o scrisoare unei persoane. Jocul se folosește în cel mai ingenios mod de toate proprietățile hardware pe care le oferă Vita, iar jucătorii sunt împinși să utilizeze touch screen-ul frontal

și cel de pe spatele consolei, precum și cele două camere și microfonul încorporat. Toate acestea au venit ca o surpriză pentru mine. Chiar și astăzi consider că **"Tearaway"** oferă cea mai frumoasă și unică imersiune din ultimii 10 ani.

După ce am terminat povestea poștaşului cu un zâmbet de copil pe față, era timpul să trec la lucruri cu adevărat serioase.

"Uncharted Golden Abyss" este o nouă aventură a carismaticului Nathan Drake, care de data aceasta se desfășoară în Panama. Iterația, din păcate, nu venea din partea celor de la **Naughty Dog** – compania care i-a oferit un loc cald lui Nathan în casa PS3. Studioul din spatele **"Golden Abyss"** este Bend, cunoscut și pentru **"Days Gone 2019"**.

fost limitat de un hardware mai slab decât PS3 și s-a folosit de un ecran de dimensiunea telecomenzii televizorului din sufragerie, **studioul Bend merită o mică ovație** pentru ceea ce a reușit să pună în mâinile mele.

Neștiind ce să mai încerc, am întrebat în stânga și în dreapta pentru o recomandare care să mă țină mai mult de 20 de ore în poziția de șezut, într-o poziție zen, sau întins pe spate și cu capul plasat confortabil pe o pernă.



Recomandarea a venit sub forma JRPG-ului "Persona 4: Golden". Nu eram mare adept al acestui gen de joc, probabil din cauza luptelor îndelungi din JRPG-uri, care pot ține și o oră. Dețineam la momentul respectiv un PlayStation 2, platforma pe care a apărut prima oară "Persona 4", dar versiunea portabilă aducea adaosuri noi în poveste.

Băi băiatule, nu am regretat deloc. Totul se învârtă în jurul unor copii de liceu dintr-un oraș rural japonez. Între ei se leagă o prietenie de care nici în visele mele cele mai frumoase nu le-aș fi avut în acea perioadă.

Intriga este declanșată de o serie de crime care se întâmplă doar în nopțile ploioase și pe care ai ocazia să le vezi la televizor doar într-un anumit moment al zilei. **Un fel de Știrile de la ora 5, dar cu imagini mai vagi** și care, în timp, te vor afecta emoțional. Firul narativ sudează experiența pe care o ai la școală și în escapadele din lumea fantastică, iar evenimentele îți sunt prezentate într-un mod fluent, astfel încât să nu te copleșească. Aș vrea să intru mai mult în detalii, dar nu vreau să vă stric surpriza și vreau să vă mai prezint încă alte două jocuri.

Următorul titlu este o producție a ilustrului Hideo Kojima și reprezintă tot o portare de pe altă consolă Sony – este vorba despre "Metal Gear Solid: Peace Walker". Devenisem fan al seriei "Metal Gear Solid" de pe vremea lui PlayStation 2, când butonam pentru a controla un băiat blond și puțin emo, aflat pe o stație navală în "Metal Gear Solid 2".

Începusem să înțeleg cât de **nebun și vizionar** era japonezul **Hideo Kojima**, acest Sergiu Nicolaescu al seriei, care și-a lăsat amprenta ca scriitor, designer și producător. M-a impresionat felul cum percepea el un război SF cu roboți masivi, super soldați, trădări și conspirații americane/ rusești. După târâtul prin tranșee cu Solid Snake prin restul de povești "Metal



Gear", am răsfoit bătrânul Google și am descoperit că există un titlu din serie care reprezintă un mic material de umplutură. Jocul marchează ascensiunea lui Snake către statutul de **luptător al păcii și reparator al greșelilor** pe care șefii lui direcți le-au comis asupra omenirii. Cred că acesta este cel mai simplu mod prin care aș putea vinde cea mai mică bucată din ceea ce reprezintă "Metal Gear Solid: Peace Walker". Nu pot să intru în mintea lui Hideo Kojima, și sincer, nici nu vreau. Dar dacă îți plac jocurile despre războaie care includ **secvențe cinematice generatoare de momente "What the fuck"** la fiecare minut, atunci avem un câștigător.

În timp ce mă delectam cu jocurile prezentate mai sus,



rețelele de socializare împreună cu Youtube mi-au luminat calea și m-au ajutat să descopăr un podcast realizat de IGN, intitulat "Beyond". Emisiunea este moderată de doi băieți hiperactivi numiți **Greg Miller și Colin Moriarty**. Cei doi vorbeau cu un patos nemaipo-menit despre jocurile de pe Playstation – și mai ales despre Vita. Miller și Moriarty aveau prieteni cu funcții importante în compania Sony și erau foarte bine informați în domeniu. Rar exista episod în care Colin să nu menționeze un anume joc "Danganronpa", pe atât de complex ca intrigă pe cât este de pronunțat. Pentru că îmi câștigaseră credibilitatea, am ales ca "Danganronpa Trigger Happy Havoc" să fie urmă-toarea mea achiziție pe Vita.

Ce este Danganronpa? De unde să încep?

"Danganronpa – Trigger Happy Havoc", primul joc din serie, ne prezintă un elev numit Makoto Naegi. El este **captiv într-o școală** alături de alți elevi talentați în diverse domenii care îi fac buni scriitori, clarvăzători, experți în benzi desenate, jucători de baseball (printre alte meserii mai mult sau mai puțin obișnuite). De către cine sunt acești elevi închiși? Vina este a unui **ursuleț de pluș monocolor** numit **Monokuma**. Această creatură adorabilă le pune copiilor o singură condiție: **omora sau vei fi omorât!** Pe scurt, dacă omori pe cineva cu succes și dacă ieși nevinovat în urma unei judecate ample, poți pleca liniștit acasă. Da, ați citit corect, aceasta e premisa jocului.

Fiecare capitol este ca o succesiune circulară de acțiuni și cineva este ucis. **Iar tu și restul elevilor trebuie să descoperiți ucigașul.** Dacă nu îl demascați, acesta poate pleca liniștit – iar voi, cei care ați eșuat să îl prindeți, veți fi omorâți de către ursulețul psihopat. Jocul are o multitudine de răsturnări de situație care ajung să te facă să nu lași consola din mână, lăsându-ți impresia



că problemele se vor rezolva până la următorul capitol.

Cam acesta ar fi un top 5 al jocurilor pe care le-am ales pentru a mă familiariza cu PlayStation Vita. **Nu am regretat investiția în niciun moment**, dar din păcate în spatele cortinei businessului (loc unde satisfacția clienților are un loc meritoriu de prea puține ori) se întâmplă ceva mult mai trist.

Playstation Vita nu atingea așteptările celor de la Sony din punct de vedere al vânzărilor, iar în consecință jocurile exclusive nu au mai fost lansate. Chiar și studiourile care își mai lansaseră titluri pe Vita începuseră să se distanțeze de consolă. Doar câteva nume asociate cu Sony aduceau un joc din când în când, să mai țină sistemul pe linia de plutire (exemplu "Resistance: Burning Skies", "Killzone: Mercenary").

Dar de ce s-a ajuns până aici? De ce succesul PlayStation Portable nu a avut același succes?

După puțină cercetare am descoperit că dezvoltarea de jocuri pentru Vita era foarte complicată, un lucru pe care și **Nintendo l-a simțit pe propria piele cu Wii U**. Nu erau pompate destule fonduri pentru aceste dezvoltări, așa că mulți s-au retras și au ales să se concentreze pe PS3 sau pe viitorul PS4. Nimeni nu voia să își asume riscuri. Un butterfly effect care a dus la declin.

În cele din urmă, exclusivile Vita și-au găsit un loc în universul gaming-ului pe PC (**datorită lui Steam**) și au fost mai târziu portate

pe PS4. Cum am spus mai sus, era mai ușor să dezvolti pentru o configurație populară și prietenoasă cu programatorii, iar cei care au pierdut multe ore să creeze aceste jocuri trebuiau să își recupereze cumva banii pierduți. Cu toate că **Vita se vinde mai bine decât Xbox One în Japonia** în momentul când scriu aceste cuvinte, în 2019 Sony a decis să scoată din priză și ultimul aparat care ținea Vita în viață (no pun intended).

De ce m-am referit exclusiv la Japonia? Pentru că marea majoritate a titlurilor care au mai apărut pe Vita au venit din partea japonezilor. **Studiourile nipone știu exact cum să atragă publicul estic.**

Indiferent ce spun media sau persoanele din jurul meu, Vita a fost o consolă foarte bună cu multe de oferit. Chiar anul trecut am avut o conversație cu cineva care îmi spunea că își va cumpăra seria "Danganronpa" de pe Steam, lucru pe care îl putea face cu mult înainte dacă investea într-un PS Vita. Spre bucuria mea, pentru un număr mic de jocuri, casa lor a rămas și va rămâne în universul portabil al PlayStation.

Din cele povestite mai sus, îmbarcarea pe care am avut-o cu PS Vita a meritat și sper că v-am convins să încercați unul dintre titlurile descrise de mine mai sus.

Ars longa, Vita brevis – Arta este lungă, viața este scurtă

■ **Andrei Bonci**

TREI JOCURI DE CARE AI NEVOIE DACĂ EȘTI FAN ID SOFTWARE

Lansarea lui DOOM Eternal se apropie vertiginos (ba e aici!), drept pentru care ne-am gândit să vă propunem trei titluri "retro" cel puțin la fel de iuți și furioase, ce aduc, înainte de toate, un omagiu DOOM-ului drăcos de altădată. Două dintre ele au fost deja lansate în versiuni "Early Access" pe Steam și se bucură de succes, iar al treilea va sparge internetul anul acesta. Despre DOOM Eternal nu cred că mai avem ceva de spus, mai ales după hands-on-ul lui Adrian (care a dat o fugă până la Quake Con Europe ca să-l joace în neștire și să ne convingă apoi că e ce trebuie, într-un articol publicat pe nivelul2.ro). Așadar...

id Software, pronunțat tot id Software, ar merita un podcast dedicat. Asta fiindcă indiferent ce subiecte discutăm, ajungem mereu să amintim despre acest colos al istoriei jocurilor. Și pentru că subsemnatul tocmai a terminat de citit "Masters of Doom" (David Kushner) la recomandarea lui Adrian, uite trei jocuri moderne care îți vor electriza glanda nostalgiei acum și în viitorul apropiat:

WRATH: AEON OF RUIN

"Wrath" este construit pe motorul grafic Quake 1 și este un succesor spiritual și atmosferic al acțiunii gotic-lovecraftian-demonice din eternul stăpân suprem al FPS-urilor din era post-DOOM.



Wrath: Aeon of Ruin

ÎN AȘTEPTAREA LUI

DOOM ETERNAL



Prodeus

Dezvoltat de veterani Quake, KillPixel și 3D Realms, "Wrath: Aeon of Ruin" a făcut senzație la PAX. Pe bună dreptate, dacă urmărești trailerurile. Este în "Early Access" pe Steam, așa că n-aveți nicio scuză să-l evitați.

AMID EVIL

Tehnic vorbind, "Heretic" și "Hexen" nu sunt jocuri realizate de id Software. Însă legătura puternică dintre Raven și Cei Doi Johni a dus la apariția unor "clone" de DOOM capabile să genereze propriul cult following.

Asta fiindcă ambele aplicau o formulă FPS similară într-un scenariu fantasy. "Amid Evil" vrea

să facă același lucru, dar cu mult mai mult haos — atât artistic, cât și empiric. La fel precum "Wrath: Aeon of Ruin", jocul este în "Early Access" și deja se bucură de succes pe Steam.

PRODEUS

Ce se întâmplă dacă amesteci DOOM cu Quake și suplimentezi nivelul de mațe, sânge, și carne arsă de plasmă? Ți iese "Prodeus", un titlu pe cât de brutal, pe atât de mișto din punct de vedere vizual. Este dezvoltat de Mike & Jason și a fost anunțat pentru 2020. Să vină, că-mi place ce văd pe pagina lui din Steam!

■ Aidan



Amid Evil

„BEST. SHIT. EVER.”
- NXT LVL

