



special redacție

ADIO, FLAVIUS,
DAR RĂMÂI CU NOI!

review

SHADOW OF WAR

DESTINY 2

HELLBLADE:
SENUA'S SACRIFICE

NioH

cinemateca



KINGSMAN:
THE GOLDEN CIRCLE

NEXTLEVEL SPECIAL EDITION | IN MEMORIAM

FLAVIUS

NXTLVL



NEXTLEVEL SPECIAL EDITION | IN MEMORIAM

FLAVIUS

un proiect

NXT
LVL

SPECIAL REDACȚIE

cuprins

special redacție

03 Adio, Flavius, dar rămâi cu noi!

review

04 Shadow Of War

12 Destiny 2

20 Hellblade:
Senua's Sacrifice

26 NioH

cinemateca

34 IT

38 Kingsman: Cercul De Foc

special autor

42 Bushido, Codul „Flavius”



Adio, Flavius, dar rămâi cu noi!

În timp ce scriu aceste rânduri, primul gând care îmi vine în minte este să sparg monitorul. Poate după ce scriu asta. Și știți ceva? Aș face toată casa bucăți, ba mi-aș vinde și sufletul știți voi cui, dacă asta l-ar aduce pe Flavius înapoi. Din păcate, însă...

Astăzi, 1 decembrie 2017, este ziua în care umanitatea l-a pierdut pe unul dintre cei mai buni soldați ai săi. Unul dintre puținii.

Flavius Policala, poate cel mai admirat și îndrăgit membru al familiei NIVELUL2, frate mai mare între noi, soț și tată, s-a stins astăzi din viață, la vârsta de numai 39 de ani, după o luptă aprigă cu cea mai cruntă boală. Aia care începe cu C.

Cine a fost Flavius, vă întrebați? O raritate de om, vă spun eu. Un om puternic, sincer, de un optimism molipsitor și cu o inimă cât casa, care ne-a învățat că este mai important să dai, fără să te aștepti la ceva în schimb. Cred că îi făcea plăcere să scoată, în mod natural, ce e mai bun din oamenii pe care i-a cunoscut, atragând astfel nu numai admirația și respectul celor din jur, ci și a celor care au avut șansa să îl cunoască mai puțin, poate preț de-o strângere de mână. Am fost incredibil de norocoși că a împărtășit cu noi pasiunea lui pentru jocuri și film, iar pentru asta îi vom fi mereu recunoscători.

Pe Flavius l-am cunoscut într-un moment de cumpănă în viața mea. Când totul părea că se năruie în jurul meu, îmi pare că el a fost cel care a adus suplimentul ăla de optimism și pasiune de care NIVELUL2 avea nevoie ca să înceapă să se adune din toate zărilor în care fusese lăsat să se împrăstie. Flavius a fost, dacă vreți, confirmarea de care aveam nevoie că încă mai există

OAMENI.

Prin urmare, dacă scopul publicației noastre a fost, de fapt, să îi împlinescă lui Flavius un vis, anume acela de a-și împărtăși trăirile gameristice și cinefile cu noi, colegii lui de redacție, dar mai ales cu cititorii publicației sale preferate – LEVEL, acum NIVELUL2 -, atunci obiectivul a fost atins.

Felul lui de a fi și imensa sa pasiune pentru universul jocurilor răzbat cu ușurință din articolele sale, iar poate cel mai elocvent exemplu în acest sens este dat de un citat preluat din recenzia lui pentru jocul Hellblade: Senua's Sacrifice:

„nu contează atât de mult calea în sine, și nici unde duce, contează însă trăirea fiecărei clipe, prezența intensă în parcurgerea ei”

Al doilea citat, prin care, involuntar poate, descrie însăși relația dintre el și boala haină care l-a răpit dintre noi la capătul unei lupte nedrepte, vă lăsăm să îl descoperiți singuri...

Adio, Flavius, dar rămâi cu noi. A fost o onoare să te cunoaștem și un privilegiu să te avem aproape.

NIVELUL2 te salută!

„PP”

Articolele din revistă sunt moștenirea lui pentru voi. Prin intermediul lor, dacă nu ați făcut-o până acum, îl veți cunoaște pe Flavius. Dacă ați făcut-o deja, recitiți-le. Prin ele, Flavius va rămâne mereu printre noi.

1 DECEMBRIE 2017
KiMO

NEXT LEVEL

03

SHADOW OF WAR™



Testat pe: Xbox One

Disponibil pe: PC, Xbox One, Playstation 4

Gen: Action RPG

Producător: Monolith Production

Distribuitor: Warner Bros Interactive Entertainment

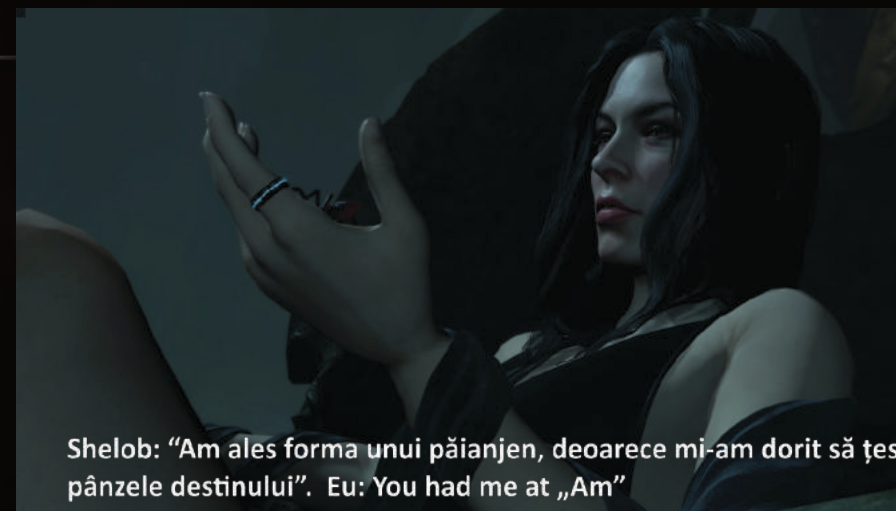
Data lansării: 28 septembrie, 2017

Deși "Shadow of War" (SoW) bifează toate criteriile unui sequel excelent pentru "Shadow of Mordor" (SoM), elementele noi de gameplay se revelează cu viteza unui melc introvertit, presărate cu zgârcenie de-a lungul unui prim act mult prea diluat. Mi-e greu să cred că cineva ar cumpăra SoW fără să fie mai întâi motivat de succesul primului joc al seriei, sau măcar de trailererele și recenziile disponibile deja online. Este de înțeles deci, dacă după vreo cinci ore de joc, începeți să vă întrebați "dar oare când o să pot să-mi fac o armată de orci?" sau "parcă văzusem că pot să încălesc dragoni și să zbor pe spatele lor?". Vă asigur însă, că dacă vă înarmați cu ceva răbdare, SoW nu vă va dezamăgi, ba chiar, vă va surprinde din toate punctele de vedere.

Shadow of Tolkien

Împărțită în patru acte, povestea lui Talion și a fantomei lui Celebrimbor continuă din punctul în care a rămas la finalul primului joc al seriei. Evenimentele se desfășoară pe linia temporală dintre "The Hobbit" și "The Lord of the Rings", însă jocul supralicitează multe dintre elementele considerate canon în universul lui Tolkien. Își asumă această libertate narativă, deoarece, desigur, își propune să construiască un conflict cu mize foarte mari, fără să cadă în păcatul lipsei de coerență. Între momentul în care Sauron părăsește Dol Guldur pentru a reveni în Mordor, și momentul în care amenințarea sa devine fățișă, există o perioadă de timp destul de lungă, cumva neacoperită de scrierile lui Tolkien.

Exact în acest gol se petrec aventurile lui Talion și ale lui Celebrimbor, făuritorul inelelor puterii. Într-un fel, ceea ce se întâmplă în SoW explică de ce i-a



Shelob: "Am ales forma unui păianjen, deoarece mi-am dorit să țin pânzele destinului". Eu: You had me at „Am”

luat atât de mult lui Sauron să acumuleze destulă putere, înainte de a se revărsa asupra Tărâmului de Mijloc. Cei de la Monolith Productions au conceput o aventură care poate fi introdusă cu ușurință în canonul Tolkien, de-a lungul căreia aflăm mai multe despre trecutul lui Sauron și al lui Shelob, ne reîntâlnim cu Gollum, Witch King și Nazguli.

Deși această nouă linie narativă abundă în idei bune, curgerea ei nu este întocmai logică. Lipsește talentul povestitorului iscusit care a fost Tolkien, fapt evident încă din primul act.

Dialogurile se căznesc să emuleze abilitățile scriitorului, dar scenariul se pierde într-un constant du-te-vino între misiuni și profeții ale lui Shelob, până în punctul în care Talion se comportă de parcă ar fi pudelul don'șoarei păianjen, prins într-un totu în mrejele formei ei umane (și ce mai formă oameni buni, a exorcizat orice urmă de arachnofobie din mine).

Sunt totuși și linii de dialog demne de citat, precum momentul în care Shelob explică de ce a ales forma unui păianjen atunci când

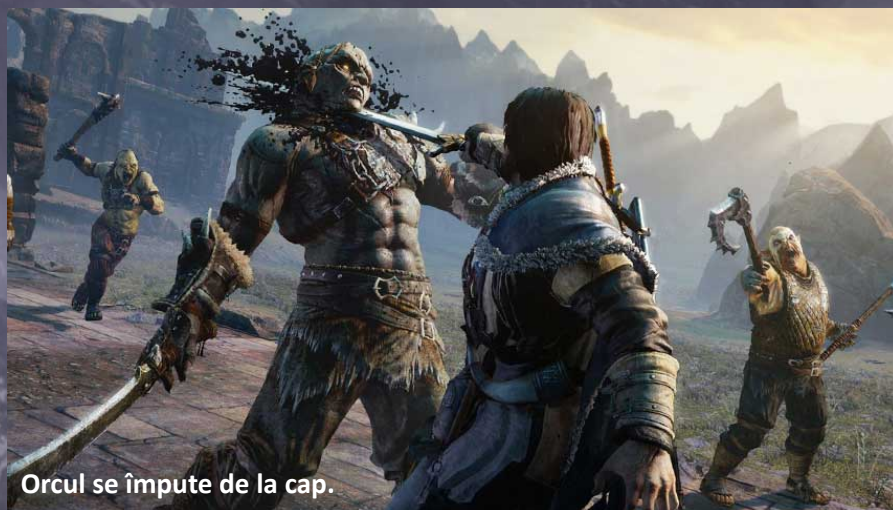
a fugit din calea lui Sauron. "Am ales forma unui păianjen deoarece mi-am dorit să țin pânzele destinului".



La feliat de orci și cules de panseluțe

Pentru cei care întâlnesc abia acum seria “Shadow of ...”, actul întâi nu va fi o experiență la fel de lentă și plictisitoare precum este pentru veterani. Mecanicile sunt explicate treptat, sub forma unor misiuni de training on the job. Schema de control este însă aceeași din SoM, în formulă default având X-ul ca tastă principală pentru măcel, Y-ul pentru contre, A-ul pentru mai multe funcțiuni decât poate cu adevărat să ducă, fiind folosit atât pentru sprint și rostogoliri, cât și pentru escaladat, parkour și salt peste inamici. B-ul este funcțional mai ales din stealth, pentru interogare orcii slabi de înger printre altele.

Din păcate, A-ului îi sunt conferite prea multe funcțiuni, iar asta rezultă de multe ori în situații penibile și frustrante. Veți mușca și mesteca bucăți de controller când, în mijlocul unei înceștări pe viață și pe moarte, vă veți repezi spre un zid pentru o retragere tactică (asta ca să nu îi spunem fugă mișească cu



Orcul se împune de la cap.

chiloții plini), sperând la un salt și o escaladare rapidă, dar primind în schimb o serie de rostogoliri imbecile în gol. Rar, se întâmplă ca un bug de control să activeze din X saltul peste inamici, care ar trebui să fie activat din A. Alt moment numai bun pentru soundtrack-ul lui Benny Hill.

Talion nu mai este chiar zeul nemuritor din SoM. Pe dificultatea “Normal”, cu toate abilitățile dezvoltate, cu echipament și bodyguard legendar, cu o inteligentă utilizare a stealth-ului, puteți parcurge porțiuni enorme din hartă în plină fugă printre sute de orci, fără probleme.

Este ușor să vă supraestimați, mai ales dacă ați făcut alegeri complementare în setul de abilități,

și vedeți cum cad orcii în jurul vostru ca spicele de grâu.

Dacă însă vă opriți pentru un “ce-ai mă, orcule?”, și vă luați la trântă cu o căpetenie mai serioasă, eventual înconjurați de inamici, lucrurile pot degenera rapid într-o moarte rușinoasă.

Execuțiile sângeroase, încheștrile spectaculoase sfârșite în decapitări pe slow motion, au fost duse în SoW și ele la nivelul următor. Depinzând de poziția din care inițiați o execuție, orcii sunt eviscerați, sau împunși violent în timpul brutalizării lor, sunt secționati în două sau decapitați. Execuțiile pot fi multiple, unele pot fi obținute chiar și doar din contre, totul depinde de sub-abilitățile selectate.



Tu și care armată? A...



Aveam trei piese legendare pe la level 24 deja. SoW ofera loot cu duiumul.



Echipamentul de început de joc.

Nu toți ne naștem cu scutece legendare, unii trebuie să le obținem cu pumnalu’

Componenta RPG din SoW este mult mai elaborată decât cea din primul joc al seriei. Echipamentul lui Talion este împărțit în șase categorii: sabia (unealta principală de cioplit fizionomii), pumnalul (utilizat în stealth, pentru acele momente intime, romantice, de neuitat), arcul (folosit nu numai pentru sniping, ci și pentru execuții spectaculoase), armura, capa și inelul. Pentru toate cele șase, calitatea prăzii lăsată în urmă de nefericitele căpetenii cărora le faceți felul variază între common

(culoarea albă în inventar), rare (culoarea galbenă), epic (portocaliu) și legendary (culoarea mov). Fiecare în parte poate avea încrustată o gemă, ca să nu îi zicem giuvaer. Gemele sunt împărțite în trei categorii, cele verzi dau mai multă vitalitate, cele roșii conferă mai multă putere în atac, iar cele albe cresc procentul de experiență acumulată.

Aceeași paletă de culori este aplicabilă și pentru a defini calitatea orcilor pe care îi puteți recruta în armata voastră, pe care mai apoi o puteți utiliza pentru a cuceri și ocupa fortărețe în zonele disponibile.

Arborele de evoluție a personajului surprinde prin numărul de opțiuni disponibile. Cele șase brațe de evoluție oferă posibilitatea de a investi puncte de experiență într-un număr destul de mare de abilități. Fiecare abilitate are câte trei posibile modificări.

Deși poate părea exagerat de complex, SoW oferă toate informațiile necesare pentru a înțelege sistemul. Este de ajuns doar să aveți răbdarea de a citi. Utilitatea abilităților și “sub-abilităților” este uriașă, mai ales când ați reușit să le deblocați pe toate, deoarece odată deblocate, SoW vă permite să schimbați setup-ul oricând. Astfel, veți putea să vă mulați schema de atac pe slăbiciunile adversarilor mai dificili, peste care cu siguranță veți da, având în vedere sistemul Nemesis.

Nemesis nu este breaking news pentru cei care au stors SoM până la ultima picătură. În SoW însă, motorul generator de căpetenii orce este incredibil de complex și divers. Jocul strălucește în multitudinea de situații și personaje care pot deriva din acest sistem. Personalitățile orcilor au o paletă atât de largă, încât veți întâlni trubaduri, asasini, bolnavi de nervi, fanatici religioși, precum și o mulțime de clișee sau stereotipuri, unele de sine conștiente, mustind de excelent umor și debordând ironie, dispreț sau pură ură. Interacțiunea cu ei naște întorsături de situație imposibil de prevăzut, mai ales în contextul în care pot fi recrutați în propria armată.

Mă îndreptam spre o căpetenie care mi-a tuns părul prea aproape de creier, dornic de o răzbunare la fel de prietenoasă. Pe drum, unul dintre orcii mei mă trădează din senin și mă atacă (mai era și legendar, trădarea în sine fiind motiv destul de întemeiat pentru a-mi roade unghiile de la un picior). Surprins chiar în momentul în care încercam să fug departe de o haită de caragori sălbatici, m-am trezit depășit de situație și, neavând nici un zid pe care să-l escaladez spre siguranță, am dat ortul popii. Îndrăcit de minunatele surprize ale sistemului Nemesis, îmi propun să-i găsesc pe amândoi și să le împrăștiu bojocii. O iau deci la alergat, cu ochii roșii și balele fluturând.

REVIEW

Pe drum sunt ambuscat din nou de un orc despre care nici nu știam că ar exista.

Ăsta vine, mă înjură bine pentru că i-aș fi omorât fratele și purcede la represalii. Mă lupt, îl înving, continui să alerg. Pe drum caut niște worms (orci slabi care cedează când sunt interogați), îi “interviez”, aflu detaliile despre slăbiciunile țintelor mele și continui. Unuia dintre cei doi îi este frică de muște, este vulnerabil la atacuri de la distanță și explozii.

Îl găsesc și îl omor cu ușurință fără ca măcar să fiu descoperit, profitând de o mulțime de avantaje găsite în fortăreață (mai întâi l-am coafat cu un stup de muște Morgai, că știam ce-i place deh. După, l-am prăjit nițel la foc mare după ce am tras în butoaie de grog. La final, am pus un pic de usturoi, sare și piper și era gata friptana).

Pe al doilea l-am găsit în mijlocul unui grup destul de mare; ăsta era ceva mai rășărit, cu multe rezistențe, dar era foarte vulnerabil la atacuri din stealth, așa că am așteptat până ce și-a schimbat



Medium, well done sau extra crispy?

poziția, și i-am facut câteva găuri noi în fuselaj, sub privirile îngrozite ale gărzilor sale, care

la final au alergat care încotro. Toată suita de evenimente descrisă mai sus este însă doar un exemplu mic, și poate chiar lipsit de spectacol. Închipuiți-vă cum se desfășoară însă o luptă într-o fortăreață plină, în mijlocul unui haos de nedescris, după ce cauzezi incendii, tragi în momeala care atârână pe ici, pe colo atrăgând caragori, dragoni sau craugi, otrăvești butoaie de grog sau dărâmi cuiburi de păianjeni și pogori asupra amărăților de orci toată cutia Pandorei.

“All your base are belong to us”

Din tot ce v-am descris până acum, este evident că SoW a îmbogățit enorm formula originală. În afara sistemului de luptă, toate componentele de gameplay au primit atenția cuvenită. Monolith și-a propus în mod evident să facă din sequel ceva mult mai îndrăzneț, să inoveze pe toate planurile.

Construcția unei armate, asedierea cetăților și ocuparea lor este, de altfel, un element cu totul nou. Pe măsură ce dominați



Incepe asediul. Warchief-ul mă așteaptă în camera tronului. Are nevoie de hârtie.



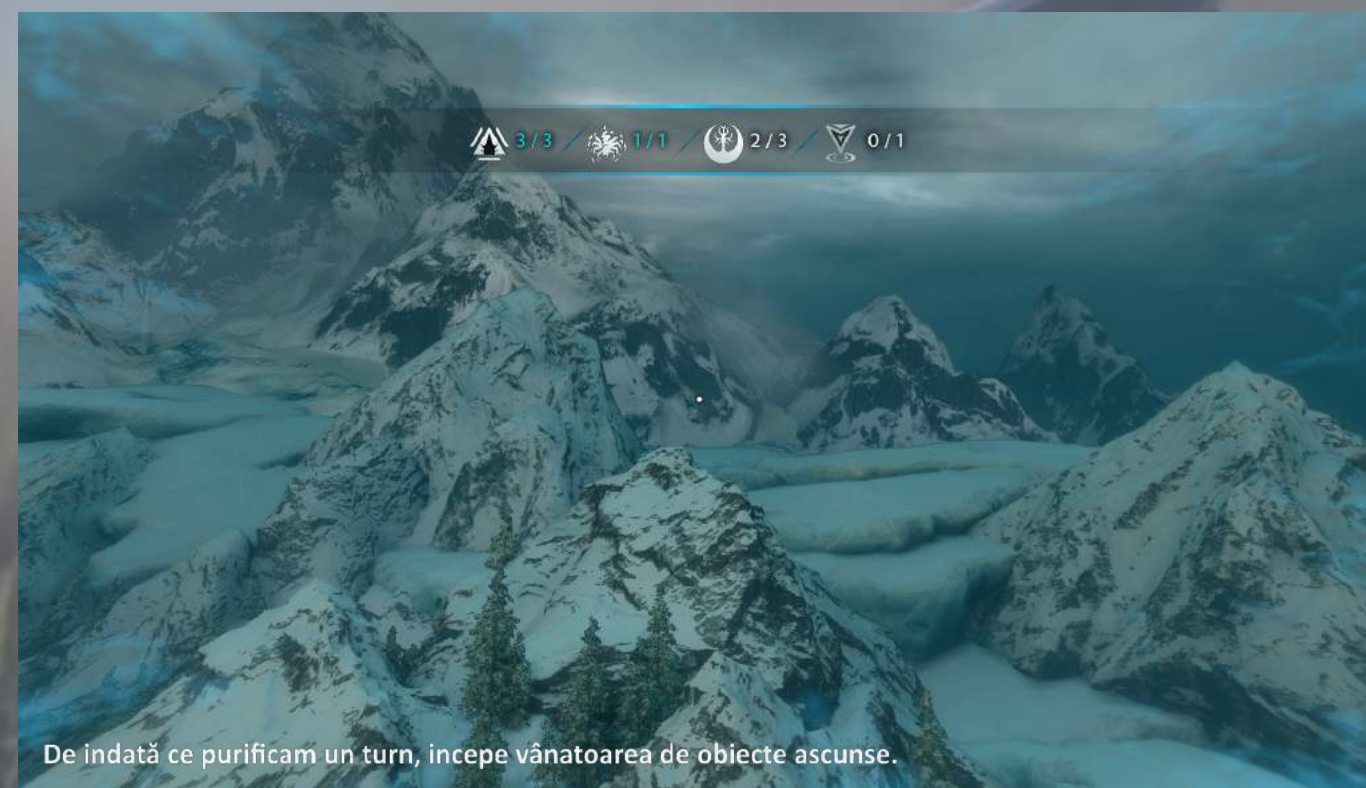
căpetenii, veți deveni din ce în ce mai pretențioși. Căpeteniilor li se pot da roluri importante în armatele de asediu, fiecare dintre ele poate primi unități adiționale pentru atac. Cucerirea poate fi dificilă, totul depinde de nivelul armatei care o păzește.

Punctele de control pot fi ocupate destul de simplu, însă lupta cu warchief-ul aflat la conducere se poate dovedi crâncenă. După cucerire, cetatea trebuie ocupată cu trupe, deci jocul te forțează să alegi

căpeteniile pe care le lași în urmă pentru apărare. Fortărețele odată ocupate devin disponibile în online pentru atacul altor jucători. La rândul vostru, puteți, de asemenea, asedia.

E un fel de PVP strategic, care adaugă un strat de adâncime în lista de activități și surse de recompense. Puteți trimite căpeteniile în arenă pentru a crește în nivel sau a le privi cum mor, dacă nu aveți destulă baftă.

Harta abundă într-o sumedenie de obiecte care pot fi colecționate, queste secundare prin care re trăiți bătăliile lui Celebrimbor, fragmente distorsionate din amintirile lui Shelob pe care le puteți reconstrui, cuvinte în elfă veche inscripționate pe pereți, pe care le puteți descifra și mai apoi repune în ordinea corectă pentru a deschide uși secrete către ascunzișurile lui Celebrimbor. În cazul celor din urmă, recompensa este întotdeauna o piesă de echipament legendară. Turnuri pot fi escaladate



De îndată ce purificăm un turn, începe vânătoarea de obiecte ascunse.

pentru a fi curățate de corupția lui Sauron, și mai apoi folosite pentru a descoperi unde sunt ascunse toate cele de mai sus. Nici aici însă nu se întâmplă nimic automat, ci vă veți folosi de privirea lui Celebrimbor pentru a le descoperi în peisaj.

Înainte să devină Minas Morgul, actul întâi ne lasă iluzia ca am putea salva Minas Ithil. Într-un sandbox e cam greu să vorbim despre level design, mai degrabă map design. Oricum ar fi, diversitatea mediului este exemplară. Munți, văi, dealuri și arhitecturi diverse lasă doar rareori loc pentru déjà vu. Se observă migală, atenție la detalii. Pe scurt, munca pe care au depus-o pentru ca SoW să arate superb. Pe Xbox One, din păcate, viteza de mișcare a lui Talion scoate din când în când la iveală câte o textură mai ciudată. Însă în 99% din timpul petrecut în joc, din punct de vedere grafic, nu veți simți că jucați, poate, pe cea mai slabă consolă (ca și putere de procesare) aflată în momentul de față pe piață. Grafic, SoW este foarte bine optimizat pentru Xbox One, astfel încât jocul să arate cât mai aproape de impecabil. Cum ar fi pe un PC bine dotat.



Nici o sansă pentru stealth aici.

Repetitio este mater plictisorum

Din păcate, dincolo de prima treime a celui de-al doilea act, dacă nu v-ați grăbit, ci ați profitat de tot ce are SoW de oferit, veți fi făcut cam tot ce se poate face. În continuare, cu foarte mici excepții, sunteți nevoiți să repetați aceleași acțiuni la nesfârșit; intrați într-o regiune nouă, recrutează căpetenii, culege tot ce poți de pe hartă, cucerește cetăți, clătește și repetă în următoarea zonă. Să nu fiu greșit înțeles, în SoW puteți petrece fără probleme 100 de ore sau mai mult. Dincolo de înfrângerea ultimului boss din campania solo (care și ea durează destul de mult), în lumea deschisă, sau profitând de tot ce se poate face în online, SoW poate fi jucat la nesfârșit. Repetitivitatea este însă inevitabilă dacă vă veți dori să-l jucați mult timp, și vă veți întâlni cu ea cu mult înainte de finalul campaniei. Către sfârșit, s-ar putea să fie nevoie de un grind neplăcut dacă v-ați grăbit prin misiunile principale, deci vă sfătuiesc să aveți răbdare și să avansați într-un ritm susținut, fără a evita misiunile care vă pot da

experiență.

Îmi aduc aminte că în momentul când am terminat SoM, am știut că îl voi rejuca sau că măcar îl voi păstra instalat, pentru a vâna orci când aș avea chef. La finalul lui SoW însă, am dezinstalat jocul fără urmă de regret, pur și simplu pentru că l-am jucat fără grabă, și am făcut tot ce se putea face în el, iar efortul acesta mi-a potolit orice urmă de sete. Aflându-ne în mijlocul unor lansări interesante, prefer să-mi întorc privirea spre următoarea atracție. Dar asta este alegerea mea, sunt sigur că pentru alții SoW va fi nelipsit de pe hard.

SoW îmbunătățește cu mici excepții toate elementele pe care le-a dezvoltat Monolith în jocul precedent, inovând și evoluând în materie de gameplay și în conceptele sale de bază. Chiar dacă linia narativă nu se ridică la standardul subiectului abordat, este destul de captivantă uneori, cât să ridice sprâncenele sau să vă lase în minte citate memorabile. Asediile sunt spectaculoase, orcii sunt chiar mai plini de caracter decât în SoM, iar sistemul Nemesis așază experiența de joc în mijlocul neprevăzutului. Componenta RPG

este mai stratificată, mai complexă, oferind o multitudine de opțiuni și variațiuni. Departe de granița finalului de campanie, se află însă târâmul repetiției, iar multe dintre pietrele sale de temelie sunt vădit "împrumutate" din alte francize (crafting de geme și coduri de culori pentru echipament asemănătoare cu cele din Diablo și World of Warcraft, parkour luat din Assassins Creed, combat pescuit din seria Batman Arkham și altele). Schema de control întrerupe imersiunea și induce frustrare de multe ori, atunci când forțază personajul în acțiuni neintenționate de jucător. Cu bune și cu rele însă, SoW merită fiecare cent și se încadrează cu ușurință la categoria must play pentru 2017.

PS: Microtranzacțiile sunt pur opționale. De obicei sar ca pișcat când aud de ele, însă în cazul lui SoW sunt chiar un dezavantaj pentru curgerea acțiunii. SoW vă recompensează constant, de aceea nu sunt necesare, pur și simplu le puteți ignora. Dacă le folosiți la nivel mic, echipamentul obținut este depășit repede, deci sunt inutile. La nivel maxim, dacă urmați progresia naturală, veți avea deja destule legendare, ca să nu mai fie nevoie de "ajutor".

8

■ Flavius



DESTINY 2

Testat pe: Playstation 4

Disponibil pe: PC, Xbox One, Playstation 4, Stadia

Gen: Action First Person Shooter

Producător: Bungie

Distribuitor: Activision, Bungie

Data lansării: 6 septembrie, 2017

Vă mai amintiți valul de hype de prin 2014, cu puțin înainte de lansarea "Destiny"? Actorie vocală Peter Dinklage, un SF shooter vizionar cu lumi enorme de cutreierat, cu o poveste complexă și personaje originale avea să ne aștepte și să ne îmbie la explorat. Pe atunci, Activision și Bungie vorbeau despre planurile lor de lungă durată, de ordinul zecilor de ani, de construirea și solidificarea unui univers bogat cu un întreg mit fondator la bază, cu nenumărate fire narrative și personaje ieșite din comun. Se făceau comparații cu "World of Warcraft" și alte MMORPG-uri. Ce mai, "Destiny" (D1) avea să primească expansion-uri peste expansion-uri, care să lărgescă o lume deja uriașă, cu planete întregi. Cumpărătorul trebuia să fie liniștit, banii lui erau investiți în ceva de durată, shooter-ul care să pună capăt tuturor shooter-elor.

Chestia aia de câteva ore fără nici un sens, fără cap și coadă, cu misiuni repetitive nu numai ca design, ci și ca gameplay. Ei îi ziceau campanie solo. La final? Un univers anemic, definit în linii vagi și superficiale, care trăda cel mai fățîș furtișag din portmonee și care abia dacă putea supraviețui până la următorul DLC, plătit desigur. Peste carcasa fizică, goală din punct de vedere moral, la preț complet triplu A în care trebuia să se găsească un joc la fel de complet, trona desigur fluturașul pentru season pass. Poate vă întrebați de ce încep recenzia la "Destiny 2" (D2) vărsându-mi amarul cu istoricul dezastruos al primului joc din serie. Ei bine, istoricul, mai ales în acest caz, din păcate contează.

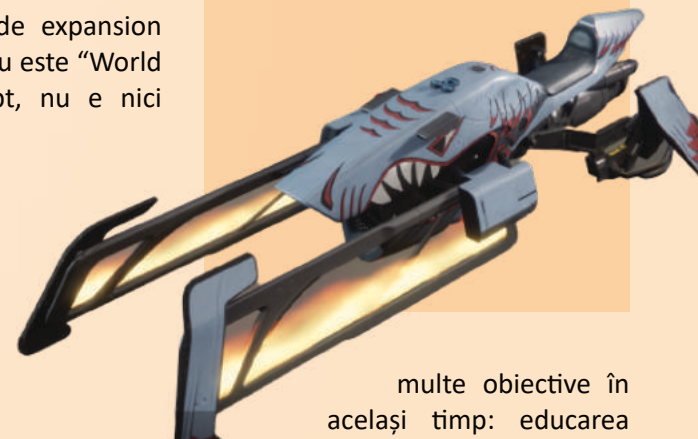
Când am deschis carcasa jocului D2 și am văzut anunțul cu season pass, Expansion 1 și 2, primul lovindu-ne salariul în iarna lui 2017 și al doilea undeva în 2018, am avut primul dintr-un lung șir de deja-vu-uri. O impresie nu foarte bună, înainte să fi deschis măcar primul ecran al jocului. Ce fel de joc este

ăla, care la nici trei luni de la lansare, are nevoie de expansion plătit? Cu siguranță, nu este "World of Warcraft". De fapt, nu e nici măcar "Warframe".

O altă pisică exact la fel? Sigur nu era aceeași pisică?

A urmat apoi ecranul de creare a personajului. Și aici, scena cu pisica din Matrix. Atâta doar că, în cazul nostru, nu au schimbat nimic în matrice. Nimic nou, o planșă minimalistă, cu linii simple jucându-se parcă cu ideea de geometrie sacră, oferă opțiunea de a crea un personaj aparținând uneia din trei rase. Țineți-vă de ceva. Puteți să vă creați un om, un Exo sau un Awoken. Mai mult, până și parametrii pentru detaliile faciale sunt aproape 100% la fel cu cei din D1.

Am început diligent campania solo, plăcut surprins de conținutul mult îmbunătățit. De data aceasta, nu numai că personajelor principale li se acordă timp de ecran, dar chiar se exprimă cu propriile lor cuvinte, pe fundalul unor secvențe cinemate, unele de durată, și a unei intrigi inteligent concepute, astfel încât să împlinească mai



multe obiective în același timp: educarea jucătorului în mecanicile jocului, introducerea în universul Destiny și intrigile lui și, desigur, spălarea păcatelor din primul joc, la care sunt forțat să tot revin pe tot parcursul acestei recenzii. Lui Zavala, genialului Cayde și Ikorei li se alătură personaje noi, care deși sunt clișee, acoperă un gol simțit în Destiny: lipsa omului de rând, nebinecuvântat cu lumina gardienilor. Am apreciat că în sfârșit, oamenii primesc un rol important, că sunt mai mult decât victimele uitate ale unui război aflat dincolo de înțelegerea lor.

Sătui de sfidarea gardienilor, Cabalii atacă turnul și-l fac zob. Apoi, prin tehnologii numai de ei știute, capturează Călătorul și răpesc lumina tuturor gardienilor. Chiar dacă nu va primi un Oscar pentru actorie vocală, și nici pentru concepția firului narativ principal, campania abundă de momente intense. Trucul cu pierderea luminii funcționează perfect. Pe măsură ce supraviețuitorii atacului se regroupează, sunt conturate



Navele mastodont ale Cabal-ilor. Niște delicați.

REVIEW

personaje noi, iar jucătorul descoperă mecanicile de mișcare și foc, redobândindu-și treptat abilitățile. La început, tonul explicațiilor Ghost-ului meu mi s-a părut acceptabil, D2 nu se adresează doar veteranilor primului joc, e normal deci să explice la fiecare pas prin diferite forme de expozițiune tot ce se întâmplă. După o vreme însă, m-a frapat lipsa de logică a întregii situații.

De la primele cuvinte ale începutului de campanie, în care ni se explică istoria Călătorului și impactul pe care l-a avut asupra omenirii, practic re trăiam D1. Inamicii ne sunt descriși cu surprindere și șoc, de parcă toată istoria turnului nici nu există, și este prima dată când îi întâlnim. Cu extrem de puține excepții, care se reduc la adăugarea a doar câteva unități noi, nu veți vedea nici măcar o rasă nouă de inamici. Cabali, Fallen, Vex și Taken. Al-ul este simplist, un gardian abil poate dansa printre zeci de inamici. Când ghost-ul meu a început să-mi vorbească despre reactivarea unui Warmind, deja am clătinat din cap a penibil. Știu, mă repet, însă până și ăla e parte din campania solo D1. Până și ăla e reciclat, atât ca și concept, cât și ca tertip narativ.

Nimic nu se pierde, totul se reciclează.

in dorința de a fi cât mai primitori cu jucătorii noi, Activision și Bungie aproape că au reiterat primul joc, însă de data aceasta este fix ceea ce trebuia să fie acum trei ani. Mă rog, aproape fix. Ok, oooook nu, nu este, da?

Nu au vrut să ne suprasolicite



cu prea mult conținut original, cu prea multe inovații, ne-au menajat.

De aceea, clasele și chiar



subclasele au rămas în cea mai mare parte neschimbate. Putem avea un Hunter, un Warlock și un Titan. Fiecare dintre ei poate schimba liber și nestingherit între trei subclase, ca și înainte, împărțite pe Solar, Vid sau Arc (fulger). În cazul Hunter-ului, am pierdut subclasa Bladedancer-ului și am primit în schimb Arcstrider-ul, o schimbare pur estetică și doar atât. Subclasele de Gunslinger și Nightstalker rămân aceleași, până și super-abilitățile lor sunt la fel. Două din subclasele Warlock-ului au rămas neschimbate, mai exact Voidwalker-ul și Stormcaller-ul, cu tot cu abilitățile super. În locul Sunsinger-ului am primit însă "noua" clasă Dawnblade.

Același tratament l-au primit de altfel și Titanii, care au păstrat tot ce ține de subclasele Striker și Sunbreaker, și și-au "pierdut" subclasa Defender, în favoarea noii Sentinel, care le permite să formeze un scut rotund, și să-l arunce în stil CapAp. Evoluția personajelor se face tot prin acumularea de puncte de experiență, însă trunchiul evolutiv este mult simplificat pe toată lungimea de undă a subclaselor, oferind două seturi predefinite de abilități. Unul axat mai mult pe defensivă și supraviețuire, celălalt pe o mai



Primul pas în soluționarea oricărei probleme este să accepți că există, și apoi să rezolvi altă problemă.

O nouă adiție sunt într-adevăr Clanurile, încercarea celor de la Bungie de a rezolva enormul handicap de comunicare pe care îl are seria pe PS4 și de a aduce gardienii mai aproape. În D2, jucătorii pot forma clanuri, garnisite cu propriile stindarde și embleme. Diferiți stimuli au fost introduși pentru a favoriza munca de echipă în interiorul lor. Recompense pentru ținte săptămânale îi așteaptă pe cei care au parcurs Strike-uri sau au

jucat meciuri de Crucible (PVP), alături de membrii clanului din care fac parte. Însă comunicarea între membrii clanurilor depinde în continuare de Playstation Network. Să nu vă așteptați la altceva în această privință. Practic, în afara unei liste mai consistente de jucători, clanurile nu rezolvă absolut nimic în această privință.

Același zid de frustrare și ineficiență ca și în D1 vă așteaptă dacă veți dori să parcurgeți conținut aflat deasupra nivelului de dificultate normal în Strike-uri sau dacă veți vrea să vă încumetați la un raid. Ca și în trecut, echipa de foc pentru un strike poate avea trei membri, iar cea pentru raid, șase. Însă trebuie să vă așteptați la o experiență sisifică. Dificultatea Nightfall se întoarce, cu provocări diferite de la o săptămână la alta și cu recompense pe măsură. De fapt, Nightfall are o importanță strategică enormă pentru progresia în putere,



care va fi cursa principală dincolo de nivelul maxim 20. Însă în D2 pe PS4 nu există canale de comunicare în scris sau prin voce în hub-uri.

Cu alte cuvinte, jucătorii nu pot comunica între ei, sunt reduși doar la un set de emote-uri. Prin urmare, nu poți pur și simplu în mediul de joc să anunți că formezi o echipă pentru Nightfall. Veți fi nevoiți să apelați la sfântul PC pentru a accesa site-uri externe și a găsi coechipieri, sau, dacă insistați să vă supuneți torturii Playstation Network, puteți să vă alăturați comunităților online dedicate D2 și să vă încercați norocul acolo. În orice caz, urmează adăugarea unui anunț pe peretele comunității, așteptarea, adăugarea celor aleși la lista de prieteni, invitarea lor în echipa din meniul jocului și într-un final apoteotic, accesarea dificultății Nightfall. Pe tot parcursul acestui proces frustrant, veți pierde timp, veți intra și ieși din joc pentru a accesa PSN și undeva pe drum dacă aveți ghinion și pierdeți un membru, o veți lua de la capăt.

Inexplicabil de jenant, lipsit de sens, mai ales în condițiile în care există soluții la mintea cocoșului. De ce să nu existe un sistem de queue-ing și pentru Nightfall și Raid? Cu un minim de cerințe, care eventual să acopere nivelul de putere, clasă, de ce nu chiar utilizarea unui microfon. Toate MMO-urile utilizează aceste metode.

Lumină din lumină, și putere adevărată din putere adevărată.

Cum spuneam, nivelul maxim este 20. Personal, am preferat să-mi fac progresia cât mai distractivă, cât mai diversă, așa că între misiunile campaniei, am accesat și câte un meci de Crucible sau am parcurs o

REVIEW

misiune secundară. Jocul abundă în misiuni secundare și evenimente speciale în zonele de explorare, cele din urmă devenind însă destul de repede repetitive. La fel de repetitive devin și patrulele odată deblocate.

Rata de găsim a prăzii are o curbă evolutivă ciudată, unde la început de joc mi s-a părut că am găsit destul de rar echipament de orice fel, iar de Engrams (echipament neidentificat care necesită o vizită în hub la cryptarch pentru decodificare), nici nu se putea pune problema. La nivelul 20 însă, repetând constant diferite activități, engramele rare devin ceva obișnuit și încep să apară cele legendare.

Urcușul acesta devine anevoios și plictisitor din momentul în care veți ajunge la nivelul de putere 265, deoarece acesta reprezintă un real plafon. 265 este nivelul maxim de deciptare a engramelor, și veți fi nevoiți fie să recurgeți la diferite trucuri, fie să vă luați inima-n dinți și să încercați să formați echipe pentru dificultatea Nightfall.

Fiecare are un Crucible de purtat ...

În PVP au dispărut cu totul formulele doi la doi, sau trei la trei. Toate tipurile de meciuri între jucători sunt acum patru la patru. Rar se întâmplă să mai vezi un Doom-er alergând și scuipând moarte în dreapta și în stânga, iar asta pentru că nu prea mai funcționează.

Parțial datorită design-ului de nivel al planșelor de PVP, parțial datorită logicii, într-adevăr, jucătorii tind să joace mai organizat, să rămână concentrați în echipe unitare și să tragă susținut împreună.



Ca și înainte, tipurile de meci sunt Clash (câștigă echipa cu numărul maxim de kill-uri), Control (câștigă echipa care deține controlul unor puncte specifice), Supremacy (câștigă echipa cu numărul cel mai mare de embleme capturate de la adversari și recuperate de la coechipierii căzuți tragic în luptă, în timp ce un cobzar cântă Ochi Chernye).

Au venit și două moduri noi, Survival, în care echipele au un număr limitat de vieți, și Countdown, în care echipele au ca obiectiv să monteze bombe în bazele inamice.

Dacă în PVE cam orice tip de armă își îndeplinește misiunea, nivelul de dificultate adresându-se nou născuților în gen, în PVP trebuie să-ți găsești mojo-ul repede sau nu vei avea prea mult timp să-ți aduni creierii de pe jos, darămite să mai apeși pe trăgaci între respawn-uri.

Personal, am găsit armele automate ca fiind cea mai bună doctorie pentru ce-i doare pe PVP-iști. Însă eu sunt un scuipă foc, care țintește în direcția generală a scăfârliei și ține trăgaciul apăsat până-i vede glorioasa carcasă plutind amniotic prin aer, cum bine le șade.



Trusa cu unelte a lu’ tătuca Shaxx, nu a fost niciodată mai ademenitoare.

Armele și balistica jocului sunt stelare. E câte ceva în D2 pentru orice metodă de joc.

Este singurul aspect în care D2 strălucește, îmbunătățind o formulă deja verificată în primul joc al seriei. Categoriile armelor au fost reorganizate, cu shotgun-ul căzând acum în categoria armelor deblocabile în meciuri doar de la stații de muniție (muniție de culoare mov, să-i spunem categoria trei), alături de mai tot ce înseamnă putere de foc foarte mare, adică lansatoarele de grenade (nou apărute în D2), lansatoarele de rachete, puștile cu lunetă, săbiile și armele cu fuziune. Cele din urmă rămân preferința celor răbdători și cu un simț al momentului demn de tribunal. În mâini nepotrivite (ca ale mele, de pildă) devin mai degrabă o sursă de umor. Nimic mai săcăitor



decât să auzi cum se încarcă arma cu fuziune și apoi, după o atentă plănuire, să slobozești un jet de moarte mov cu maximă precizie într-un zid.

Categoriile unu și doi includ aceleași tipuri de arme, însă doar în categoria doi acestea pot avea indice de vid, solar sau electric. Pe această scenă ne reîntâlnim cu toate starurile devenite clasice din primul Destiny, însă găsim și câteva starlete noi, numai bune de un meet and greet.

Favorite la titlul de “Miss Ucide Mortu” sunt exoticele “Sweet Business”, o nimfă cu zece tevi rotative și o cătare de vis, și “Coldheart”- o cățea turbată cu rază continuă care topește bara de HP a PVP-iștilor cu viteza cuțitului fierbinte prin unt.

Armele se comportă diferit, iar diferențele nu sunt notabile doar grosier între categorii, ci în detaliile fine aflate uneori între două arme care arată la fel și fac parte din aceeași familie. Modificările și modările au fost mult simplificate, însă chiar și așa se pot schimba parametrii de stabilitate, distanța de tir, echilibru, viteza de reîncărcare sau capacitatea maximă a cartușului. Fără să schimb nimic din setările de bază, la viteza de “look” sau orice altceva, mi-am reintrat în ritm în câteva minute. Jos pălăria.

Să vorbim și despre design, că

până una-alta, nimănu-i place să joace rolul de armagedon arătând ca un ghidon. Până și cele mai de bază modele arată impecabil. Atenția la detalii este maniacală, lăsând la vedere diferitele mecanisme expuse în unele cazuri – mânerele din piele sau alte materiale, semnele de uzură, design-ul retro pentru unele sau de-un futurism nepământean pentru altele. Paleta estetică este vastă, și vă va răsfăța retina și sinapsele. M-am obișnuit ca la fiecare nouă descoperire să mut cursorul peste icoana armeei și apoi să o inspectez în voie.

Nu pot spune chiar același lucru despre echipamente și armuri. Aici Bungie a ținut ștacheta într-o creștere moderată. La începutul jocului, între voi și un iobag furios cu o furcă în mână nu va fi o mare diferență. Ba chiar primul hub, unde veți întâlni alți jucători, este o fermă. OK, exagerez (nu în privința fermei), însă veți sesiza rapid

diferența între ceea ce purtați la finalul lui Taken King de pildă și zdrențele de început de D2. Sigur, odată ajunși pe tărâmul legendarelor și chiar mai devreme, în zona rarelor, treptat vă recăpătați stima de sine, iar cu ajutorul unei armuri exotice, veți arăta ca un zeu pogorât din Olimp printre plebe.

Abordarea estetică generală denotă o ușoară revenire cu picioarele pe pământ, o mai mare înclinație spre realism, spre fezabil. Mai puțin luciu și culoare sau aripi din aur, mai mult spirit tactic. Însă pentru aceia dintre voi care nu suportă să ucidă extraterestrii fără papucii cu blăniță asortați la geanta Prada, Bungie vă face un mare deserviciu.

În D2 nu numai că nu există nici o metodă de a alege designul vestimentației, dar nici măcar nu veți putea alege care piesă dintr-un set doriți să achiziționați. Toți vendorii, începând cu șarmantul lunetist din European Dark Zone (EDZ), desprins parcă din cel de-al doilea război mondial, Devrim Kay, vă oferă o singură opțiune de “achiziție”.

În schimbul unor medalioane recuperate fie din cuferele găsite prin oraș, fie la final de evenimente sau alte activități, puteți decipta o engramă legendară, care vă va oferi o (rar, mai multe) piesă de echipament sau armă, dintre cele disponibile în arsenalul sau garderoba lor. Mai mult,





medalioanele sunt specifice pentru fiecare locație în parte și nu pot fi folosite decât la vendorii care le primesc.

Duse sunt zilele când puteam să ne plănuim cu grijă achizițiile pentru o creștere cât mai rapidă în nivelul de lumină (devenit acum nivel de putere), și pentru obținerea anumitor combinații de echipament. O decizie de mecanică de joc regretabilă, care transformă una dintre cele mai plăcute activități, într-un joc de noroc.

Fiind băiet, planete cutreieram, și mă opream ades lângă departamentul de marketing de la Bungie

Nicăieri însă nu devine mai evident marele rateu al acestui joc, decât în momentul în care deschizi harta de navigație, în timp ce plutești în liniștea incomensurabilă a spațiului pe una dintre orbite, și descoperi cu uimire că au dispărut Luna, Marte, Reef-ul și Venus, și mai toate locațiile din primul Destiny. Fără nici o logică în curgerea narativă, în pseudoistoria universului din joc, fără nici o noimă măcar față de aspirațiile celor de la Bungie, care tot vorbeau despre

expansiunea universului Destiny, au dispărut toate. De parcă Taken King nu s-a întâmplat niciodată, și nici Rise of Iron. Acum, cu campania parcursă, avem acces în zona europeană pe Pământ, pe satelitul Io al lui Jupiter, pe Titan-ul lui Saturn și pe planeta Nessus.

Nu luați în seamă The Traveler, acolo se află doar hub-ul de final de joc, turnul gardienilor. De lăudat selecția, mai ales sub raport artistic, vizual.

Pe Pământ, Trostland-ul pare un orașel francez, cu arhitectură post-belică, inundată de natura rapace care își reclamă locul, cu pereții ciuruiți de shimburi de focuri și sub constantul ropot dintre Fallen și gardieni. Ieșind din minusculul oraș, regăsim geografia familiară. Ici-colo, la limita dintre dealurile împădurite și urbe, câte o ruină de uzină cochetează cu ambianța din S.T.A.L.K.E.R. Mai sus, baza uriașă a Cabal-ilor monopolizează cromatic și stilistic mai tot câmpul vizual, și reciclează în masă coridoare, săli, și locații familiare din D1.

Pe Titan, uriașe structuri asemănătoare cu stațiile marine de petrol, sunt legate printr-un șir de pasarele, multe parțial distruse. Valurile de pe Titan m-au făcut să casc ochii a mirare și să redescopăr dragostea pe care fără îndoială Bungie a investit-o în lumea lor. Chiar și pe un PS4 de modă veche, neconvertit la găselnița PRO, Titan este o mică bijuterie grafică,

răvășită de ploi intense, pe care te simți nepoftit sub scrutina mareelor, o insectă luptându-se pentru a controla ... un titan.

Pe Io structuri extraterestre fantomatice, gigantice, crestează orizonturi aflate dincolo de limita de explorare și canioane adânci străbat vegetația zgârcită. Din loc în loc, rădăcinile uriașe ale unor copaci aduc la iveală mici curgeri de apă.

Pe Nessus flora roșiatică, ciudată, crește printre rămășițele unor tuburi de combustie căzute în paragină, și alte frânturi din nave. Fallen-ii și-au strâns prada în mici îngrădituri ruginite, iar în depărtări Vex și-au făcut simțită prezența prin decuparea geometrică a formelor de relief în arhitecturi monolitice.

Și la acest capitol însă, dezamăgirea survine treptat, ca o șoptă din mulțime, care se intensifică pe măsură ce-ți revii din reverie și ascuți rațiunea. Știm deja din campania de promovare că suprafața de joc din D2 este mai mare decât cea din D1, și admit, în momentul de față este prea devreme să ne pronunțăm în privința nenumăratelor secrete sau sectoare ascunse (dacă există) care încă nu au fost descoperite (sau adăugate cu DLC-uri și expac-uri).

Realitatea este însă aceea că la nici două ore după ce asolizați pe oricare dintre aștrii de mai sus, din două sau trei evenimente complete veți vedea totul. Câte o misiune secundară vă ajută să descoperiți ceva nou, un cătun sau o fundătură de cartier. Nimic mai mult.

Despre tot acest univers bogat, puteți citi pagini întregi, în detaliu în enciclopedia implementată în joc și care desigur nu există. De data asta au renunțat până și la cărțile de "grimoire". Materialele de craft pe care le puteți aduna nu folosesc la nimic decât la creșterea în reputație cu diferiți vendori. În joc nu există acum nici un fel de crafting. Dar veți găsi fără tăgadă microtranzacții,

unde puteți cumpăra printre mod-uri de arme și armuri care flirtează cam mult cu pay-to-win-ul, diferite palete de culori, nave și altele.

Nimic personal, doar business, mă înțelegeți?

Asocierea Blizzard cu Activision și Bungie nu ar fi trebuit să se reducă doar la inserția iconei de D2 în aplicația battle.net. Pentru fiecare problemă menționată mai sus, Blizzard a găsit nenumărate soluții de-a lungul experienței pe care a acumulat-o prin palmaresul de jocuri pe care îl are la activ. D1 a avut și are un enorm potențial neexploatat. Este D2 un pas înainte?

Fără nici o îndoială, da. Însă la enorma cantitate de material reciclat, de la rase, meniuri, abilități, clase, subclase, arme, echipamente și multe altele, este în cel mai bun caz un foarte bun expansion la D1 și doar atât. Dacă ar fi fost un expansion, ar fi meritat pe deplin cel puțin nota opt. Ca un joc de sine stătător, la preț complet cu expansion plătit deja plănit pentru iarna lui 2017, și istoricul pe care îl are, îl mențin cu greu la șapte. Poate că versiunea de PC, care elimină problemele legate de lipsa de canale de comunicare și aduce cu sine toate avantajele tastaturii și mouse-ului, merită ceva mai mult.

Chiar și așa, am amici care se lăfăie la nivelul de putere 300+. La două săptămâni de la lansare.

Bungie, sau mai degrabă Activision, trebuie să înțeleagă că modelul de business CoD nu se potrivește cu viziunea Destiny. Nu poți avea un MMO Shooter cu valențe RPG și năzuințe de lungă durată, dar să-l reiterezi la preț complet ștergând cu buretele tot conținutul de până atunci, aducând modificări minore care în cea mai



Un șut în Xûr, un pas exotic înainte.



Nu dăm prada din joc pe cea din portmoneu.

mare parte sunt simplificări de mecanici sau reabordări ale unor materiale precedente. Dacă vor înțelege acest aspect, atunci Destiny va deveni într-un târziu un "World of Warcraft" al shooter-elor. Pentru moment, tinde vertiginos să se alăture altor francize de consum, care în timp sunt uitate ca hiturile de vară.

Înțeleg și nevoia de monetizare a unui joc, în contextul în care oferă servicii online. Dar și preț complet, și microtranzacții, și expansion-uri (în paralel plată lunară la PSN)? Pentru ceva ce am consumat în câteva zile? Nu vă simțiți vinovați dacă vă place, și eu am avut un soi de guilty pleasure bătătorind poteca de grind de dincolo de 265. Dar nu voi plăti nici măcar un cent în plus pentru niciun season pass, chiar dacă știu că probabil primul expansion va face reversul personajelor mele de la Hero la Zero, iar dacă trebuie sa-l cumparați, stați departe de console,

Testat pe: Playstation 4

Disponibil pe: PC, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch

Gen: Cinematic Psychological Horror Action RPG

Producător: Ninja Theory

Distribuitor: Ninja Theory

Data lansării: 8 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 că 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 scipiciul 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 pompate în YouTube, diferiți starleți mișcându-și fesele sugestiv și, în general, cât mai mult tărăboi 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 cinemastice 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

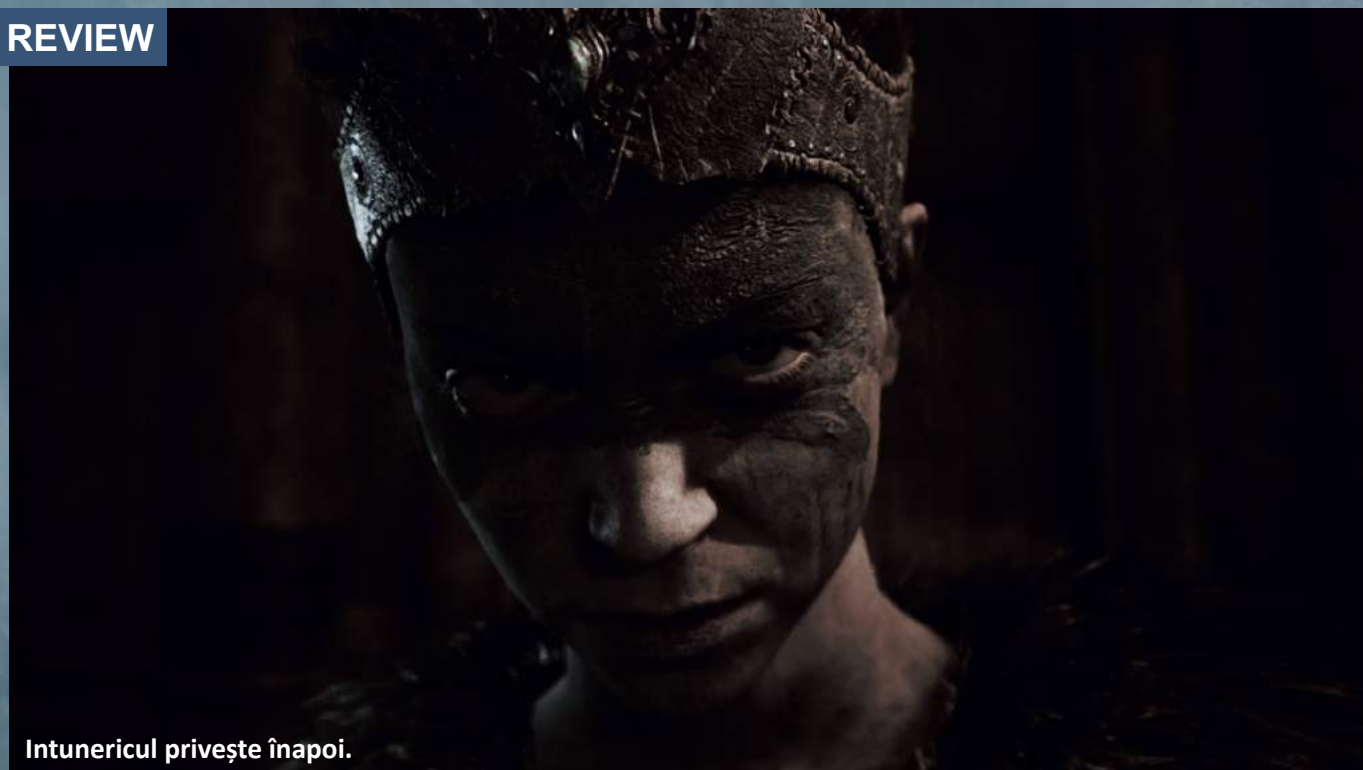
cum a devenit Senua, cumva împotriva voinței, înfruntându-și temerile din viața reală.

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.

Parcurem alături de Senua un drum sângeros în Hellheim, unde celtica pictă vrea să-i salveze sufletul lui Dillion, să-l smulgă dacă



Realitatea se stinge după moartea lui Surtr.



Intunericul privește înapoi.



O primă poartă spre Helheim.

e nevoie din încleștarea 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 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 supra-solicită 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 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 încleștărilor viscerele 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 șoaptă disperată, îngrozită, vă spune: "ferește-te acum!!".

Și cu exact o sutime de secundă mai târziu, dacă nu

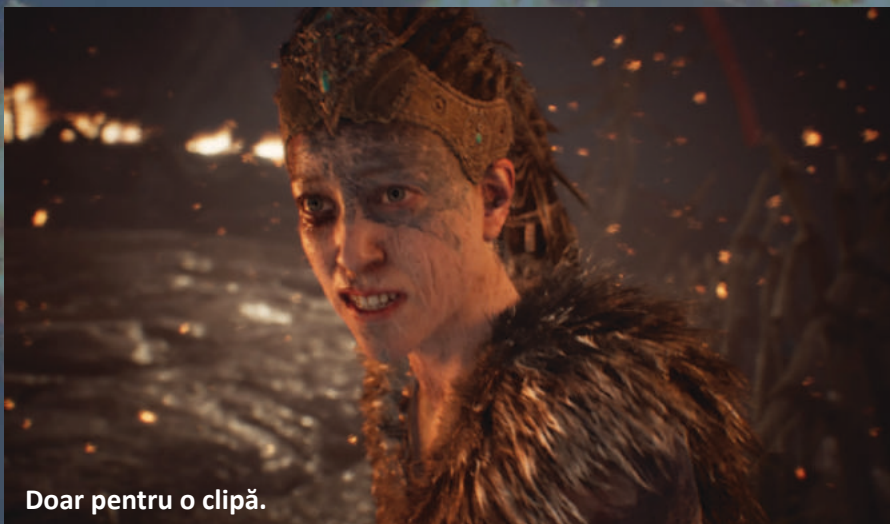
reacționați, să primiți o lovitură de la o brută însângerată, acoperită de praf și smoală, care răcnește gutural blesteme de neînțeles. Sunetul și efectele sonore, în general, asigură mai ales imersiunea și atmosfera. Când pășiți prin pădurile crepusculare, în lumina difuză a soarelui care apune, sunete abia ghicite străbat pe fundal dimensiuni abisale, transformându-se în foșnet de frunze și pale de vânt rece. Pe țărături, valurile mării se lovesc de ruine străvechi și carcasele scheletice ale navelor eșuate. Ba șoaptă, 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 slashfesturile mai sus menționate. Nu vă așteptați să fie chiar simplu, însă. De fapt, am descoperit că pe măsură ce deveneam mai sigur p e



REVIEW

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 ridică 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.



Doar pentru o clipă.



Pentru o clipă totul pare atât de ușor.

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 măreția lui amenințătoare, tronând peste vreascuri și cadavre, pătat de sânge și vopsea de război, înflăcărat, 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, înțelegându-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



NIOH

仁王

Testat pe: Playstation 4

Disponibil pe: PC, Playstation 4

Gen: RPG

Producător: Team Ninja

Distribuitor: Sony Interactive Entertainment

Data lansării: 7 februarie, 2017

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,



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



După cum zice achiev-ul, statusuri de țânc.

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-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 zvârcolesc în cuva criogenică a marketing-ului redundant, când se gândesc că există și cumpărători ca mine.

H h h h h a a a a u b i s o f t p c i u !
A a h h h a a c t i v i s i o n p c i u u !

Ptiu, 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 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 initial 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, dealtfel 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



Cațeluș cu păr de aur, să mă aperi de balaur.

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 sângeroasa 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 principală, sau le întâlniți 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 îmbățați bine pentru a mă face să mărturisesc de câte ori m-a folosit pe post de șervețele 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



Părul la asorté cu gardianul.

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



Cațeluș cu păr de aur, să mă aperi de balaur.



Misiunile "twilight" sunt de mare dificultate. Mori înainte să începi.

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".

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 și ucid fără discernământ. De

f a p t,

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, triumphiul 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 tunneseule ce face jocu’ ăsta din mine”, m-au trecut fiorii.

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 million și devin absolut prohibitive fără un grindement. 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, Strenght, 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 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 încleștărilor. Pentru mine, evoluția în Skill (îmbunătățește performanța în mânăuirea a două săbii în același timp) și Heart (îmbunătățește mânăuirea 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.

recompensează execuția și nu lasă loc de echivoc în această privință.

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 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

Artele ninja, samurai și omnyo sunt poteci de evoluție separate față de progresia în nivel și atributele 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

REVIEW

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 sfâșie 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 spaclul. Alegerile, variațiunile, posibilitățile sunt prea multe pentru a fi menționate într-o recenzie.

Și mai multe straturi ...

Pe măsură ce prima provincie își dezvoltă 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 attributele 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 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 înfruntare.

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



Nu știu care sabie să scot mai întâi.

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 prea mult efort, atunci, fără îndoială, NIOH nu este pentru voi.

Dacă vrei 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.

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 țăcăneală 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



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



Gen: Groază

Data apariției: 8 septembrie 2017

Distribuit de: Warner Bros. Pictures

Distribuție: Bill Skarsgård, Jaeden Martell, Finn Wolfhard



În plină eră a remake-ului, reboot-ului, prequel-ului și sequel-ului, când cinematografia de larg consum se pitulește tremurând din toate încheieturile într-un colț de mall, înecându-se cu popcorn și îngrozită de orice idee nouă, suntem tratați cu un film care mulțumește pe toată lumea.

Parte remake a miniseriei "IT" din 1990, parte ecranizare a romanului "IT" aparținând lui Stephen King, "IT"-ul din anul de grație 2017 în regia lui Andy Muschietti ("Mama" – 2013), nu se avântă în teritoriu nou, ci se agață, cu tenacitate metodică și execuție artistică stelară, de clișeele elementare genului horror. În felul ăsta, în studiourile Warner tensiunea arterială a rămas bună, iar cumpărătorul de bilet nu a ieșit din sala de film fără să-și umple pantalonii.

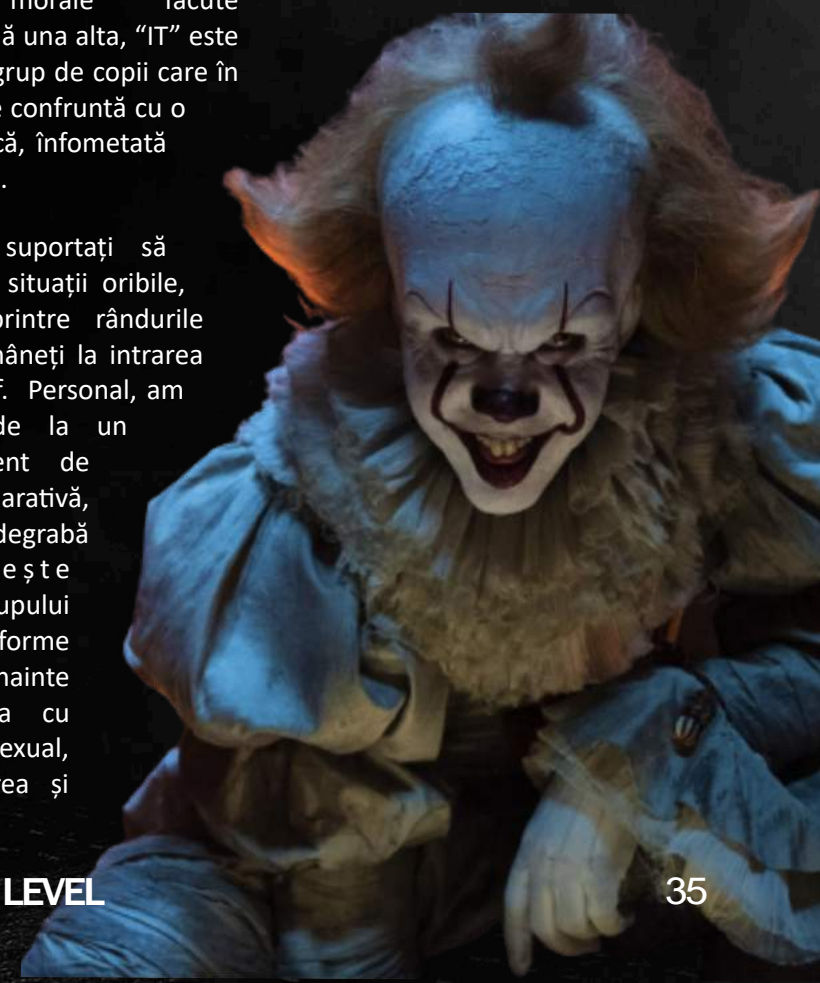
Muschietti a înțeles că nu e nimic rău în clișeu, dacă respectă formula și este executat cu măiestrie, concentrându-și efortul regizoral mai puțin pe inovație și mai mult pe detaliul cadrelor, pe elementele vizuale și atmosferă, pe capitalizarea talentului actoricesc. Încă din memorabila primă scenă, filmul își stabilește tonul sumbru,

cromatica apăsătoare, devenind evident că nu se sfiște de la violență față de copii.

De altfel, pe tot parcursul celor 135 de minute, regia se joacă periculos pe linia fină dintre corectitudinea politică și exces în această privință, iar când alege să cadă, o face cu destulă subtilitate încât să nu realizezi decât atunci când este prea târziu. Asistăm la o înșiruire de concesiuni morale făcute scenariului. Până una alta, "IT" este povestea unui grup de copii care în vara lui 1989 se confruntă cu o entitate malefică, înfometată de frică și carne.

Dacă nu suportați să vedeți copii în situații oribile, atunci citiți printre rândurile premisei și rămâneți la intrarea în cinematograful. Personal, am apreciat că de la un anumit moment de turnură narativă, scenariul mai degrabă împuternicește membrii grupului decât să-i transforme în victime, nu înainte de a cocheta cu abuzul sexual, tortura, uciderea și îngrozirea lor.

Credibilitatea jocului actoricesc se datorează performanței excelente a întregii distribuții. "IT" este un bun exemplu de complementaritate actoricească. Fiecare membru al "losers club" îmbogățește filmul cu ceva, nu numai prin personalitățile lor, glumele deochate și constantul schimb de replici țâcănite, ci și prin fricile lor specifice, traumele care le





alimentează descinderea în oroare, în brațele lipsite de echivoc ale clovnului dansator Pennywise.

Și dacă tot vorbim de clovni, mulți se temeau că reușita lui Tim Curry în rolul lui Pennywise din

miniserie nu va fi egalată. Așa se întâmplă în mai toate cazurile în care un film de cult este reinterpretat sau sequel-izat.

Mi-au trebuit doar câteva minute de Bill Skarsgard pentru a pune orice îndoială în cui. Combinând

elementele de machiaj cu plurivalența performanței vocale, expresiile lui Skarsgard mixează eficient macabru cu jucăușul și candoarea cu amenințarea latentă, descătușându-se în urlete demente și expresivitate malefică pe nepusă masă.

Actorul nu evită extremele sau supralicitarea actricească, însă scenografia și tehnica de filmare se adaptează perfect la fiecare schimbare de atitudine. Pe scurt, Pennywise-ul din 2017 nu se califică pentru animațiile Disney, și vă va terifia când vă așteptați mai puțin.

Desigur, clovnul dansator nu și-ar fi atins valențele teribile fără excelentul echilibru dintre elementele vizuale obținute prin CGI și implementarea efectelor practice. Coloana sonoră a lui Benjamin Walfisch cu ale sale contraste abisale, potențează multe dintre momentele intense, mișcându-se abil între tăcere și crescendo-uri aproape wagneriene. Sonor, traduce conținutul deranjant al materialului vizual și scoate din zona de confort.

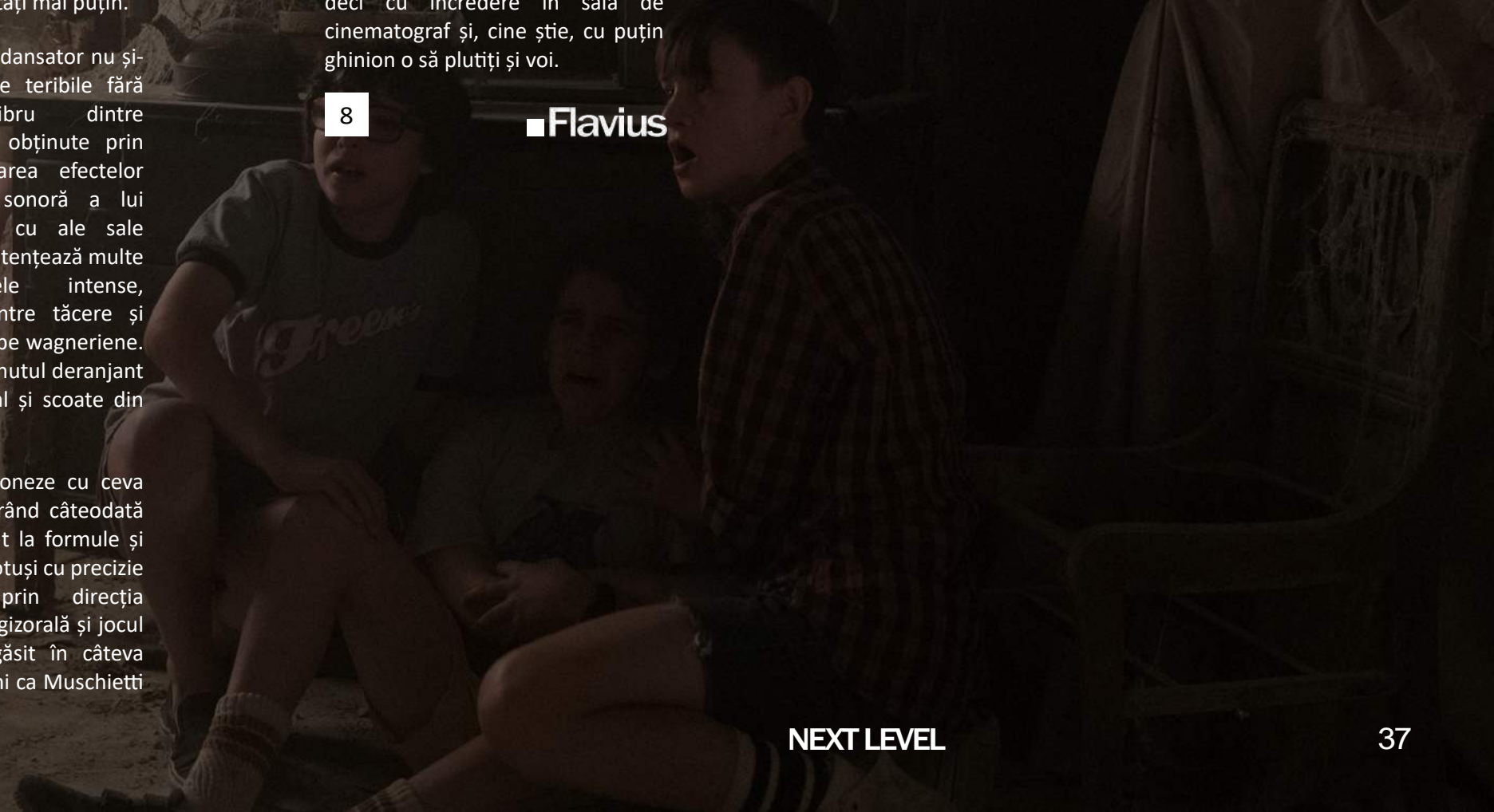
Fără să revoluționeze cu ceva genul horror și aderând câteodată dezamăgitor de mult la formule și clișee, "IT" lovește totuși cu precizie timpanul fricii, prin direcția artistică, execuția regizorală și jocul actoricesc. M-am găsit în câteva momente dorindu-mi ca Muschietti



să fi îndrăznit mai mult, să-și fi lăsat câteva dintre scenele de groază mai puțin anunțate. Mi-aș fi dorit ceva mai multă inovație și surpriză, însă deși nu am tresărit, am clipit destul de des cât să-i acord lui "IT" liberă trecere în registrul superior. Intrați deci cu încredere în sala de cinematograful și, cine știe, cu puțin ghinion o să plutiți și voi.

8

■ Flavius



Kingsman

THE GOLDEN CIRCLE

Gen: Acțiune

Data apariției: 22 septembrie 2017

Distribuit de: 20th Century Fox

Distribuție: Taron Egerton, Colin Firth, Mark Strong

Dacă din cine știe ce motiv v-a scăpat printre degete "Kingsman: The Secret Service" (K:SS) din 2014, vizionați-l înainte să intrați la sequel-ul "Kingsman: The Golden Circle" (K:GC). Așa cum trailerul celui din urmă sugerează, franciza Kingsman nu-și dorește să devină un simulacru James Bond, unde fiecare film ecranizează, cu mici excepții, o construcție narativă de sine stătătoare.

Toate personajele din Kingsman au un istoric, acțiunea și evoluția lor în K:GC este legată strâns de "Secret Service".

Primul film al seriei s-a aflat destul de sus în topul filmelor din 2014, deoarece venea într-un gen deja destul de aglomerat cu etaloane ale filmului de acțiune cu spioni (James Bond, Mission Impossible, seria Bourne, Jack Reacher, The Saint) cu o

abordare nouă, stilizată, contemporană și cu un simț propriu al exagerării.

Deși K:GC nu reușește execuția stelară din prequel, suferind de simptomele clasice ale sequelezei, confirmă și solidifică poziția francizei printre confracții săi mai în vârstă. Oamenii regelui sunt aici să rămână și nu se tem să privească zâmbind condescendent spre viitorul francizei. Filmul mustește de umor obraznic, ireverențios, scenele de acțiune se prăvălesc peste retină cu repeziciune, e clar, Matthew Vaughn iubește ceea ce face.

Scriam mai devreme despre sequeletă, ei bine, primul simptom este "nevoia" de mai mult. De parcă cineva a măsurat cu acuratețe fiecare aspect al prequel-ului, a adus apoi rezultatele pe platou, și a cerut o cotă de creștere de cel puțin 50%, mizând succesul filmului pe acest procent.

Așa se face că în unele

privințe K:GC este un ghem de contradicții în termeni. Pe de-o parte, exagerarea fățișă a scenelor de acțiune rezultă într-un constant ropt de coregrafii de luptă și situații extreme absolut geniale, frizând însă granițele genului și cochetând fie cu parodia, fie cu filmele cu super eroi.

Pe de alta, Vaughn știe să curme acordurile de vioară în momente de lentoare și investește în personaje, încărcate de dramatism și patos. Pe de-o parte, filmul se scutură cu oarecare ușurință de personaje importante, care ar fi putut juca un rol central în zeci de continuări, pe de alta, aduce în scenă protagoniști noi, plini de șarm.

K:GC mixează cu succes efectele practice și pirotehnice cu CGI-ul, acrobațiile și cascadoriile reale cu cele editate, însă virează periculos de mult spre plăcile video. Sper că cineva îi va aduce acest mic defect în vedere regizorului, deoarece tocmai cascadoriile reale, executate în mare măsură chiar de actori, au reprezentat un detaliu caracteristic pentru Secret Service, și mi-aș dori să devină o marcă înregistrată a francizei, cum este tehnica de filmare de pildă.

Deși în clipele intense flirtează cu excesul vizual, camera din K:GC este esențială pentru caracterul artistic al filmului. Se mulează pe arme, fuselaje, caroserii și pumni înțelești, dansează în jurul corpurilor secționate sau ciuruite, glisând cu grația unei balerine între fragmente "slow motion" și brutalitate "in your face". Când l-am văzut pe Eggsy (Taron Egerton) executând un triplu tulp pe orizontală în timp ce un lasou electric reteza aerul din jurul lui, am înțeles – Matthew Vaughn a lăsat baltă orice urmă de tribut adus filmelor cu spioni și s-a hotărât să-și instituie propria religie vizuală. Cu unghiul de vedere al unui trol îndrăcit, în plină criză de nervi, camera filmează cu bucuria unui copil lăsat singur în parcul de



CINEMATECA

distracții, dornic să redea fiecare detaliu, să trăiască fiecare milimetru pătrat de acțiune administrată intravenos.

Ca spectator, nu poți să nu te afli constant între un hohot de râs, un “WTF???” și un “OMG”, aruncând priviri pe furis la cel de lângă tine și exprimând tacit întrebarea: “ai văzut și tu ce am văzut și eu?” Cinematografia este exemplară, locațiile sunt încadrate geometric, clar, focusul fiind întotdeauna dictat de imersiune și atmosferă.

Jocul actoricesc nu dezamăgește cu nimic, sunt însă în acest sequel personaje introduse mai mult în virtutea continuării francizei, trasate relativ superficial, cum este de pildă Ginger (Hale Berry), un fel de Merlin al Statesman (filiala americană a serviciilor independente de spionaj Kingsman).

Subevaluată în timpul de ecran, Berry se află în film doar pentru ca personajul ei să-și construiască un



istoric. La fel putem vorbi și despre Jeff Bridges [Champ (- agne)], liderul Statesman, care mi-a făcut o poftă de whiskey uriașă, cu frivolitățile și idiosincrasia lui.

Vedeți voi dragi cercetași cinefili, dacă Kingsman s-au îndeletnicit cu meșteșugul hainelor, Statesman sunt în business-ul alcolului. La fel de perfecționiști, dar ceva mai gustoși.

Whiskey (Pedro Pascal) mi-a reconfirmat că Pascal poate juca orice rol. Carismatic și expresiv, actorul își însușește rolul veteranului cowboy Statesman, ale cărui abilități cu lasoul, biciul și credinciosul pistol cu butoi sunt stelare. Câteva dintre cele mai reușite secvențe de acțiune îi aparțin, și le domină. Regizorul conferă destul timp de ecran actorului, și o poveste grăitoare pentru eșafodul moral al

personajului.

Aflat (chiar și după atâta timp) încă sub șocul termic al rolului său din “Jupiter Ascending”, (hint, am umplut câteva punguțe de avion), nu mă așteptam la ceva substanțial de la Channing Tatum, însă accentul texan i-a ieșit pe deplin, la fel ca întregul pachet de expresii ale tânărului agent Tequilla. El însă nu și-a atins potențialul maxim, sub povara unui scenariu care nu și-a propus mai mult decât o introducere în universul cinematic Kingsman. Sunt sigur însă că ne vom mai delecta cu “manierele” de vest sălbatic ale scuipătorului de tutun, provocator, arogant, înfumurat și iute de trăgaci, pe clasică tropă a inimii curate și curajoase.

Niciuna dintre noile apariții nu lasă de dorit, iar Statesman, deși sunt atât de diferiți în atitudini și tradiții față de Kingsman, se potrivesc foarte bine în contextul narativ.

Și dacă tot vorbim de tropele genului, ca și K:SS, K:GC abundă de referințe și easter eggs la industria cinematografică a filmului de acțiune cu spioni (a nu se confunda cu filmele cu și despre spionaj, o categorie diferită, prin care se plimbă opere ca “Tinker, Tailor, Soldier, Spy”, “The Third Man”, “Three Days of the Condor” și altele). De la cele generale sau contextuale precum locațiile clasice, mașinile elegante și supradotate cu cele mai nebunești gadget-uri, femeile frumoase și periculoase (deși în Kingsman majoritatea clișeele obiectivizante sunt demolate), până la cele foarte precise precum ochelarii digitali ale căror rame aduc aminte de Michael Caine în “Lpcress File” și ceasul armat, lama de pantof și gențile mitralieră desprinse din Bond.

Exagerat și în exces, cu o metodă de filmare care sfidează până și cele mai umede vise ale lui

John Woo, cu personaje credibile în situații incredibile, condescendent și de sine conștient, K:GC reconfirmă reușita lui K:SS fără să o egaleze. Puneți mâna pe cutia de popcorn și suc plin de substanțe ucigașe, și fiți pregătiți să rămâneți cu ele pline până la final, deoarece chiar și în momentele de repaus, acest film vă va ține lipiți de ecran, cu o mână pe mânerul scaunului și alta odihnindu-se pe mandibula care rar va avea motive să fie închisă.

7,5

■ Flavius



Bushido, Codul "Flavius"

Bushido este un cuvânt japonez care descrie un cod de conduită al războinicilor samurai – un concept asemănător cavalerismului. El presupune un cod moral care pune accent pe cumpătate, loialitate, măiestrie în artele marțiale și moarte onorabilă. (Wikipedia)

În iulie 2020, la 2 ani și 7 luni de la trecerea în neființă a lui Flavius, am primit o misiune importantă. Eu, un gaijin printre ei, am fost încredințat cu sarcina de a crea un tribut pentru cineva care și-a lăsat amprenta decisiv în viețile lor.

Pe parcursul editării, mi-am dat seama că nu este vorba despre un conținut obișnuit. Informațiile, părerile personale și direcțiile articolelor păreau impregnate cu dedicație și pasiune.

Rândurile scrise pe hârtia digitală a site-ului NIVELUL2 proiectează experiențe autentice într-un mod

original, dar echilibrat și corect față de subiect. Și deși Flavius Policală nu mai trăiește, cuvintele sale sunt încă vii.

I-am citit lui Flavius articolele din NIVELUL2 și am văzut câteva critici de film pe care le-a realizat la Digi24 – mi-a fost de ajuns să observ calitatea opiniilor exprimate de el. Căuta pe cât posibil să evite conținutul de masă și nu aprecia slaba calitate a creațiilor făcute doar cu gândul îndreptat spre marketing și profit. Nu arunca cu bani pe povești de doi lei și căuta imersivitatea experiențelor provocatoare de sentimente, fie ele de bucurie sau tristețe. În același timp, acorda o atenție importantă și frumuseții artistice și onora eforturile creatorilor de a realiza imaginile care îi delectau privirea.

Vă întrebați, probabil, ce e cu titlul acesta? Din articolul jocului "Nioh", mi-am dat seama că l-a atras cultura japoneză – iar această pasiune

poate fi observată chiar și în nota finală. Sunt tare curios cum ar fi fost articulate review-urile lui Flavius pentru jocuri precum "Sekiro: Shadows Die Twice" sau "Ghost of Tsushima".

Conform relatărilor făcute de colegii de redacție de la NIVELUL2, Flavius a fost cel care, precum samuraiul Kambei din pelicula "Cei Șapte Samurai", a adunat roninii rătăciți ai gamingului și a luptat pentru a reuși să mențină echipa unită.

Într-o perioadă când revista se afla în criză, el a fost speranța care a ținut în viață planurile de relansare. Iar atunci când el s-a stins, socotelile parcă nu au mai avut sens. Bushido este, clar, codul care caracterizează cavalerismul pe care eu l-am descoperit în faptele și cuvintele sale.

Vă mulțumesc pentru onoarea care mi-a fost încredințată!

Bogdan Menci

NEXT LEVEL

