JOC FULL

TRINE 2 COMPLETE
STEAM

LEVEL

PARTICIPĂ LA
TOMBOLA IERNII
CU ZECI DE PREMII HARDCORE PENTRU GAMERII!

FOILETON ȘI JOC
ANALIZĂ CRITICĂ

DESPRE NUVELE
VIZUALE

ASSASSIN'S CREED IV
BLACK FLAG

PUPPETEER
BIOSHOCK INFINITE
BURIAL AT SEA EPISODE 1
WORLD OF WARPLANES
SHADOW WARRIOR
TOTAL WAR ROME II
SPACE HULK

Preț 15.98 lei
DEC 2013-IAN 2014
5 948490 250909 01401

Pentru ca tu să obţii FOTOGRAFII SPECTACULOASE îţi oferim 100 de PAGINI cu şi despre fotografie!

Ediţia noiembrie-decembrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la preţul de 11,98 lei, dar o puteţi găsi şi în pachetul promoţional, alături de una dintre cărţile „Fotografia de peisaj", „Învaţă cu profesioniştii Indesign", „Fotografia de sport" sau „Photoshop CS6 fără secrete", la preţul de 24,98 lei, în toate chioşcurile de difuzare a presei, precum şi în magazinele DOMO şi F64 şi online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro şi www.f64.ro

Librăria CHIP ONLINE.ro

Cărţile pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate din magazine, librării sau online:

DOMO · cărtureşti carte, cafea, muzică, dichis · eMAG · F64 devoted to your passion · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licherdopol (Caleb)
Marin Nicolae (ncv)
Ovidiu Manciu (Aidan)
Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ASUS **100**

PAGINĂ LIPSĂ :(

Editorial

PAGINĂ LIPSĂ :(

Top 3 Redactor

Highlights Cuprins

PAGINĂ LIPSĂ :(

Joc Full

Cuprins

PAGINĂ LIPSĂ :(

Ştiri???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Ştiri???

ÎN DECEMBRIE

PREGĂTEȘTE-TE PENTRU

TOMBOLA IERNII

FOILETON ŞI JOC. O ANALIZĂ CRITICĂ

Formatul episodic n-a fost inventat în secolul XXI, dar e dificil de crezut că precedentele vă vor spune ceva. De exemplu, în Italia, Diabolik (personaj de bandă desenată extrem de popular) şi-a transferat aventurile în mediul digital pentru 11 episoade între '93-'94. Wing Commander: Secret Ops datează din 1998 şi este o încercare de "spargere" a unui add-on clasic în mai multe episoade, livrate treptat. Nu sunt singurele tentative de acest gen; ce au toate în comun, însă, este succesul modest. De-abia odată cu majorarea vitezelor de transfer ale conexiunilor internet, care a facut la rândul ei viabilă distribuţia digitală, a revenit acest model în atenţia producătorilor.

N-am fost niciodată un mare fan al migrării către serializare. Grosul culturii mele gameristice e alcătuit din campanii de single-player finite, complete, fiecare dintre ele terminată integral într-o perioadă de timp cât mai scurtă. Sunt învăţat cu o experienţă de joc unitară, coezivă, care se consumă dintr-o suflare. Faptul că parcurgeam două sau trei titluri concomitent sau că uneori uitam de câte-un joc cu lunile ţinea strict de dispoziţia personală, nu de piedici externe sau de o imposibilitate obiectivă, cum ar fi aceea că următorul capitol nu era disponibil. Sunt adeptul unui "all-inclusive", cum s-ar spune, nu numai prin puterea obişnuinţei, ci şi pentru că serializarea presupune un set de reguli şi convenţii diferite.

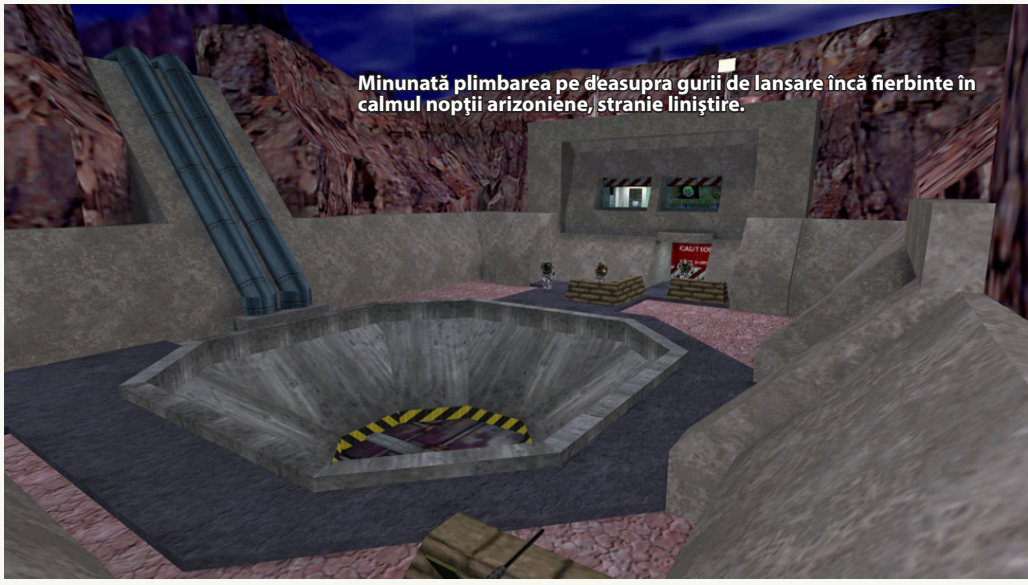
În principiu, acestea nu sunt mai puţin oportune pentru jocul video decât sunt pentru alte medii artistice – film sau literatură. Totuşi, în momentul în care fracturezi o poveste episodic trebuie să ţii cont ca: fiecare unitate să fie coerentă şi, într-o oarecare măsură, auto-suficientă; fiecare să urmărească mai atent traseul previzibil introducere- conţinut ca atare-final; fiecare să conţină un punct culminant mai repede discernibil, iar

Pe vremuri, foiletonul era una dintre cele mai îndrăgite forme prin care mulţi scriitori mari ajungeau la public. Între timp, literatura si filmul au luat o distanţă estetică faţă de serializare, rămas domeniu de consum.

sfârşitul să întrezărească posibilităţi misterioase; şamd. Diferenţele de ritm şi modificările scenografice pe care le cere un format episodic nu sunt poate imediat vizibile pentru jucătorul superficial. Dar un ochi răbdător va putea discerne îmbinările dintre episoade, restricţiile şi limitările specifice foiletonului, felul în care alveolele poveştii respiră mai schematic, iar ale gameplay-ului sunt mai rigid încorsetate.

Fantezie cu înjumătăţiri şi decăderi

Să recurgem la un mic exerciţiu de imaginaţie. Half-life a reprezentat un etalon în privinţa tehnicii narative, a echilibrului şi diversităţii gameplay-ului. Vă amintiţi, desigur, că era împărţit în mai multe capitole – nume ca "Forget about Freeman", "On a rail" sau "Xen" au intrat în legendă. Să presupunem că fiecare ar fi fost lansat separat, sub formă de episoade. E evident că pentru a atinge acelaşi nivel de imersiune, de indisolubil lipici, de fermecare valviană, ar fi trebuit să aşteptăm lansarea integrală a serialului; parcurgerea cu sughiţuri n-ar fi dat aceleaşi rezultate. Dar să mergem mai departe.



Minunată plimbarea pe deasupra gurii de lansare încă fierbinte în calmul nopţii arizoniene, stranie liniştire.

Unul dintre capitole ia sfârşit odată cu lansarea pe orbită a unui satelit. După care se lasă liniştea în baza de cercetare şi îţi continui drumul prin uriaşul mormânt. Trecerea către următorul "nivel" se face lin, fluent, aproape pe nesimţite te găseşti angrenat în alte lupte, alte obiective şi se prezintă logic, nimic nu pare forţat. Ar fi fost toate acestea posibile în format episodic? Mai degrabă nu; producătorul ar fi supralicitat nişte schimbări de situaţie mai spectaculoase, ar fi imaginat un punct culminant mai grandios, mai plin de patos, curiozitatea trebuia ațâțată mai abitir în final sau capitolul închis între nişte coperţi mai concrete.

O gură proaspătă de platforming, perfect integrată si cu ecouri mai adânci decât la prima vedere.

Alt exemplu: unul dintre nivele se desfăşoară în staţia de epurare şi deversare a deşeurilor, unde provocarea de gameplay constă într-o înşiruire de salturi, fandări, ghemuiri şi mişcări coordonate care te duce cu gândul la un platformer la persoana întâi. Putea acest capitol să fie unul dintre multele într-un format episodic? Acest capitol care cade la ţanc pentru a-ţi oferi un respiro de la hărţuială neîntreruptă a trupelor de comando, care-ţi face cunoştinţă cu subsolul inanimat, dar magmatic, coroziv, toxic, de-abia în această temporara izolare, în mijlocul acestui pericol latent dându-ţi-se măsura întregii grozăvii care se petrece deasupra. Mai degrabă nu. Rigoarea n-ar fi permis ca un întreg capitol să fie subsumat unui principiu de gameplay atât de restrâns. Riscul ca un jucător să se plictisească şi să nu mai achiziţioneze următorul episod ar fi fost probabil prea mare. Producătorul s-ar fi

Benoit Sokal, omul care a ştiut să facă artă, evitând atât banalul foileton, cât şi ignarul sequel de care ne temem toţi. Sper doar să o mai poată face o dată.

Al doilea episod din SiN se tânguie şi acum în purgatoriul fps-urilor, lângă HL Episode 3.

mulţumit cu scurte inserţii platform (pe care HL oricum le are), dar efectul de ansamblu al capitolului "Residue Processing" s-ar fi pierdut.

De fapt, Valve s-a străduit să nu conjuge universul HL cu foiletonul. Cele două episoade care au urmat crucişătorului Half-life 2 sunt, din punct de vedere al întinderii şi construcţiei lor, ca timp între lansări şi muncă depusă, nişte clasice add-on-uri, şi nu serializare în sensul strict al termenului. Atâta tot că sunt deghizate sub denumirea la modă de "episoade". În rest, fps-urile au ales o formă derivată – dlc-ul – ca să suplimenteze durata de viaţă a produsului iniţial care trebuie să rămână, altfel, de o consistenţă remarcabilă pentru a fideliza.

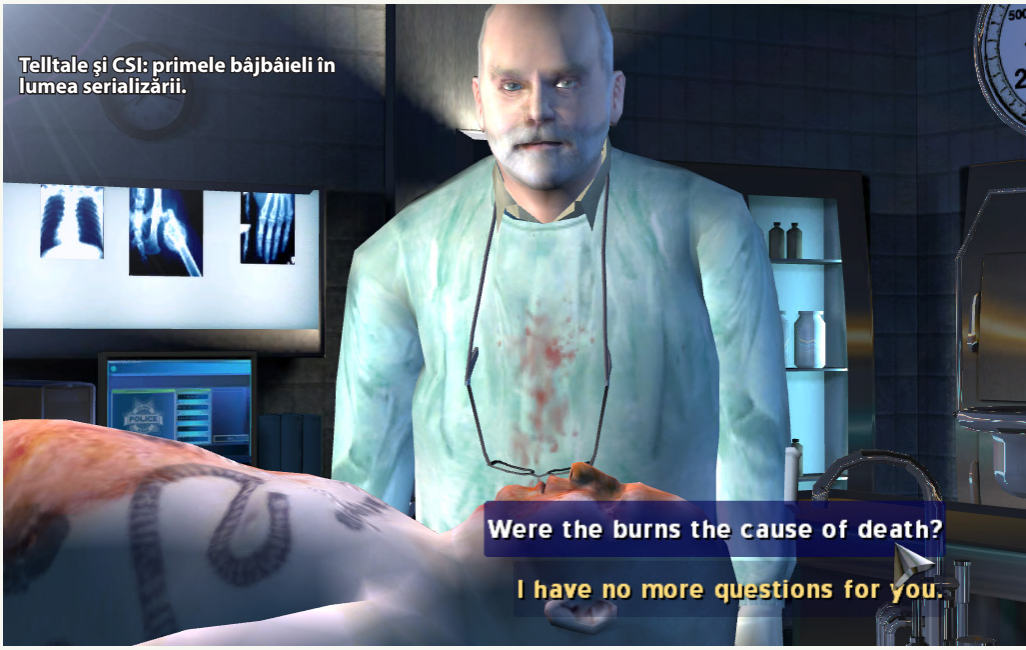
Alte genuri şi companii sunt chiar mai timide în sondarea entuziasmului fanilor pentru formatul episodic. Blizzard lasă campania orcilor din The Frozen Throne într-o oarecare coadă de peşte şi promite întregirea poveştii prin episoade ulterioare. Previzibil, acestea se pierd în anonimat, iar compania alege un cu totul alt drum de dezvoltare pentru următorul lor joc de strategie: Starcraft 2 lăbărţează fiecare campanie până la dimensiunea unui joc de sine stătător, în loc să se axeze pe frugalitatea episoadelor.

Un bun exemplu

Din rândurile de mai sus răzbate scepticism în privinţa capacităţii formatului episodic de a oferi o experienţă de joc superioară. Dar ce m-a făcut să înţeleg şi să accept noul demers a fost, în primul rând, amploarea pe care a luat-o în cazul unuia dintre cele mai oropsite genuri la momentul respectiv. Cel mai puternic şi de succes promotor al conceptului s-a întâmplat să fie Telltale Games, care au decis că impasul de idei, popularitate şi vânzări al adventure-urilor se poate regla prin serializare.

Dacă vrem să reconstituim istoria divizării conţinutului în adventure-uri, va trebui să ne întoarcem până la binomul Syberia. Mai întâi, un pic de context. Creaţia lui Benoit Sokal este ultimul cartuş al perioadei de aur al adventure-ului clasic. După Grim Fandango, care a fost lansat de cel mai faimos nume din domeniu (LucasArts), a beneficiat de un motor 3D revoluţionar şi a fost primit de critică prin osanale unanime, a devenit clar tuturor potenţialilor creatori şi distribuitori de adventure că orice şi oricât de bine ar face, profitul va întârzia să apară. Gabriel Knight 3 şi Discworld Noir, lansate în anul imediat următor, au fost două găuri negre financiare, în ciuda unor merite deloc de expediat. Ultimele succese de public au fost – ca ultimele reflexe ale unui muribund – The Longest Journey şi Syberia.

Iniţial, titlul din urmă trebuia să fie lansat ca un singur joc; pe parcursul dezvoltării, conştienţi că fondurile şi timpul nu sunt suficiente pentru a duce la capăt un plan atât de îndrăzneţ, Microids se hotărăşte să împartă arcul acţiunii în două. Syberia nu poate intra în categoria serialelor, dar nici nu poate fi înţeles după logica uzuală a sequel-ului. Syberia are sens numai privit în ansamblu, iar părţile gemene alcătuiesc un tot inviolabil şi necesar. Syberia 2 nu ne prezintă alte aventuri ale personajelor, ca în cazul seriei Gabriel Knight; nu-şi dezvăluie farmecul pe cont propriu şi nu are nicio noimă



Telltale şi CSI: primele bâjbâieli în lumea serializării.

parcurs de unul singur. În același timp, nu este o însăilare aleatorie, conținut dezordonat, fușereală episodică, ci o completare inteligentă și armonioasă a poveștii, care ascultă de un traseu bine gândit și urmat. Din punctul ăsta de vedere, Syberia ca întreg e undeva între serializare și obișnuita continuare care se practică în gaming. Microids beneficiază exemplar de fondurile și entuziasmul produse de primul Syberia.

Maeștrii serializării

Înapoi la Telltale, a cărei existență se confundă încă de la început cu formatul episodic. Primele lor jocuri sunt adaptări ale serialului de televiziune CSI. Însăși sursa de inspirație obligă la o abordare secvențială: cazurile distincte trebuie să poată fi parcurse pe cont propriu, dar și să fie cumva unite de un ceva la sfârșit. Telltale are o ucenicie productivă: lansează patru pachete CSI, fiecare însumând mai multe cazuri-episoade; gameplay-ul e casual, iar atmosfera și aerul general trebuie să se apropie cât mai mult de serial. Tehnicile de construire și licitare a suspansului sunt direct împrumutate sau, oricum, cât mai fidel reproduse după cele folosite de tele-cinematografie.

În Sam & Max sunt preluate și valorificate la maxim aceste prime experiențe: până la urmă, avem de-a face cu același șablon detectivist, travestit comic de această dată. De fapt, Steve Purcell publicase încă din anii '90 scurte povestiri în vinietă cu cele două țicnite personaje ale cărui tată este, extrem de asemănătoare cu ceea ce Telltale ne va regala pe parcursul a trei sezoane. Formatul episodic se potrivește ca o mănușă duoului animalier, iar Telltale profită ca de o ocazie perfectă: pe de o parte, se pot folosi de "know-how"-ul pe care îl deprinseseră în narațiunea polițistă, iar pe de alta, își permit să dea frâu liber imaginației – un caz Sam & Max cere mai puțină convenție criminalistă și mai multă demență.

Nu mă voi referi la succesivele schimbări de gameplay din istoria Telltale: sunt irelevante pentru discuția noastră. Ajunge doar să amintesc că Tales of Monkey Island, în ciuda faptului că e un titlu reușit, nu înregistrează același succes debordant. Să spunem că, structural, cele patru Monkey Island-uri anterioare promiteau un mulaj potrivit pentru foileton – spațiul de joc era împărțit pe insule. N-a fost așa. Am avut nerăbdarea să joc fiecare epsiod imediat ce-a apărut. În primul rând, titlul de Tales este înșelător – nu sunt mai multe povești ale Caraibilor imaginari, legate cumva între ele, ci o singură mare aventură, în genul celor pe care Guybrush le-a trăit și până acum. În al doilea rând, jocul nu capătă savoare, nu-ți dă impresia de substanță, nu-și dă drumul cu adevărat decât parcurs integral, încercând să faci abstracție de cusăturile dintre episoade.

Succesul reputat de Telltale n-a trecut neremarcat, dar n-a fost repetat de cam nimeni altcineva. Nu e vorba numai de calitatea jocurilor, ci de cele mai multe ori de capacitatea de a duce la sfârșit sezonul. Cei care au testat terenul s-au convins de nerentabilitate pe termen lung sau s-au orientat către alte soluții. Formatul episodic nu face carieră, ci se înglodește în faliment de mai fiecare dată. Ba mai mult, nici lui Telltale nu-i iese decât atunci când tema aleasă pare expres potrivită serializării. Să fie o întâmplare că după Return to Future, Jurrasic Park și alte asemenea semi-rateuri, succesul reapare de-abia cu

Cu două sezoane în paralel, Telltale riscă să piardă pe parcurs interesul jucătorilor. Deja așteptarea pentru al doilea episod The Wolf Among Us a fost cam lunguță.

The Walking Dead e și bandă desenată și serial tv. Telltale se pot inspira liber din structura relațiilor între personaje, se pot folosi de suspansul amânat de fiecare dată, pot beneficia de tehnicile și experiența unor medii mai dezvoltate.

Faceți rost de benzile desenate ale lui Steve Purcell. Nu știți ce pierdeți...

The Walking Dead? Să fie The Wolf Among Us semnul de învățare minte?!

Struțo-cămila

Apare în acest moment împărțirea conținutului pe capitole. Nu mă voi lega de Broken Age, virusul care a declanşat febra Kickstarter, dar şi polemici nu foarte mă-

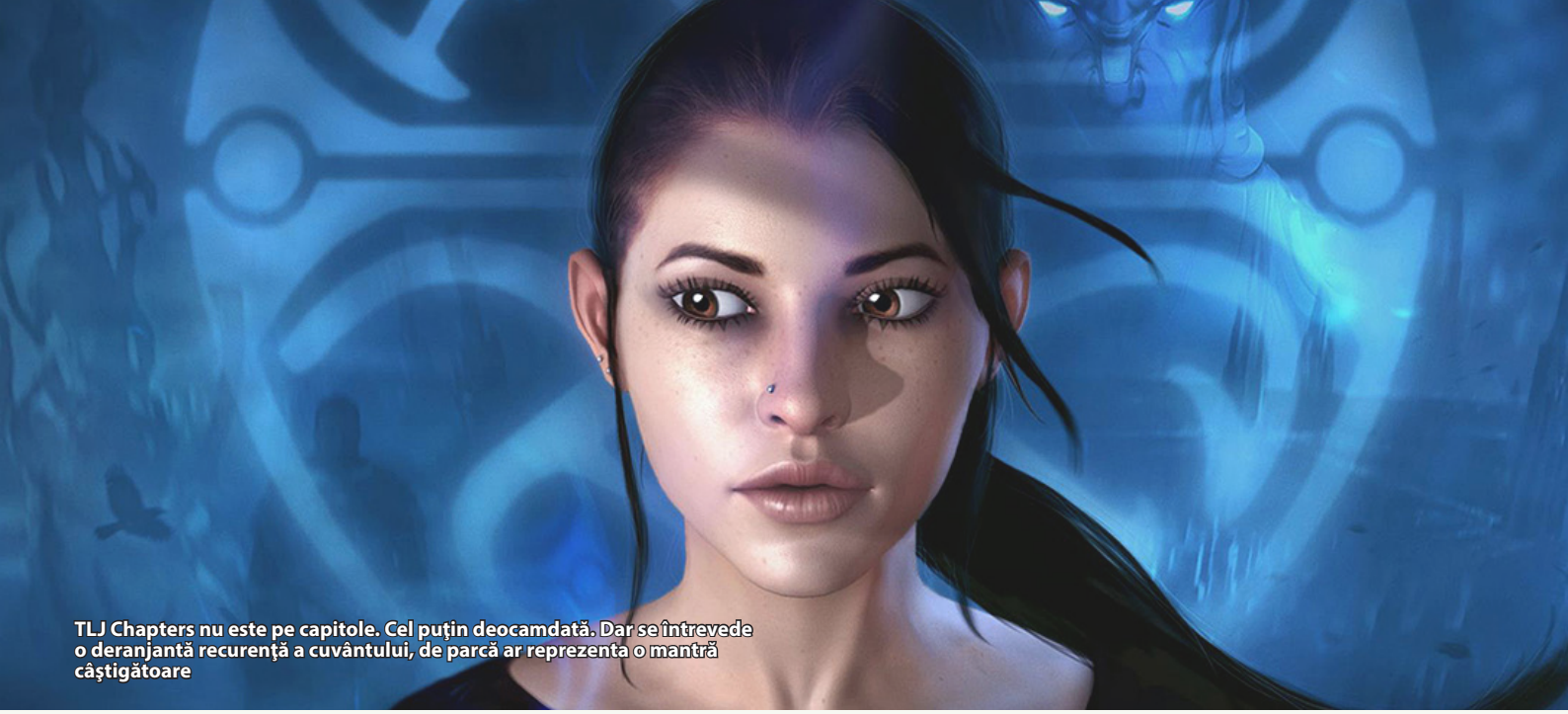
Statisticile primului capitol din The Raven sunt acceptabile. Celălalte se scufundă.

gulitoare pe marginea anunțului că jocul va fi porționat. S-a scris destul despre asta. Mă voi referi la The Raven (vezi Level octombrie) şi la Broken Sword 5. Primul a fost lansat în trei capitole la circa o lună distanță. Prima parte a celui de-al doilea va fi lansată în 4 decembrie, respectiv cândva în următoarele săptămâni.

Niciunul dintre ele nu poate justifica această diluare după criteriile care, chipurile, girează serializarea. Capitolele restante sunt în proporție de 80-90% finalizate în momentul lansării primului, altfel n-ar putea ieşi pe piață atât de rapid. Feedback-ul din partea jucătorilor are un impact minim, ca să nu zic inexistent. Banii încasați în decurs de o lună sau două, oricât de mulți ar fi, nu pot finanța îmbunătățiri majore, ca să nu spun observabile. Care poate fi logica din spatele acestei divizări a conținutului în capitole lansate separat, absolut inutile din punct de vedere practic şi dăunătoare din punct de vedere functional?!

Recunosc că nu pot avansa un răspuns definitiv. Cu atât mai fascinantă mi se pare întrebarea. Să examinam câteva ipoteze. The Raven nu e nici pe departe perfect, dar e un adventure decent, care iese din tipare în câteva rânduri şi pe care l-aş recomanda fără rezerve unui pasionat. Aceasta este impresia de ansamblu. Fiindcă judecând fiecare capitol în parte, impresia de insuficiență, superficialitate, lucru pe sponci începe să domine din ce în ce mai mult finişul. Nu mă refer aici doar la bug-uri şi la impresia de nefinisare tehnică, ci la felul în care este gândit jocul – primul episod este aproape ireproşabil, al doilea începe să se scufunde încet, pe când ultimul o face sigur.

Am urmărit cu interes evoluția lui The Raven în aprecierile criticilor şi în punctajul pe care l-a înregistrat pe Metacritic. Nu trebuie să înțelegeți de aici că o asemenea cifră ar da valoarea unui joc, ci că aceasta este



TLJ Chapters nu este pe capitole. Cel puţin deocamdată. Dar se întrevede o deranjantă recurenţă a cuvântului, de parcă ar reprezenta o mantră câştigătoare

un instrument rapid de măsurare a felului în care critica reflectă un joc către public. Iar în cazul unui adventure, gen în care entuziasmul animă o mână de oameni şi recenziile profesioniste chiar pot orienta traseul banilor, această reflectare ţine şi de succesul comercial al produsului, până la urmă.

Primul capitol a avut un scor de 74, al doilea a coborât până la 65, iar ultimul a luat 63. Primul capitol a înregistrat 20 de recenzii mai degrabă pozitive şi 16 împărţite, în timp ce ultimile două au mai primit laude din partea a câte 2 publicaţii, cu 10 opinii împărţite. Se observă nu numai o evaluare din ce în ce mai slabă, ci şi o scădere dramatică a interesului criticii în general. Unele site-uri au urmărit produsul până la final, atrăgându-le atenţia potenţialilor clienţi în privinţa calităţii descrescătoare, altele au ignorat pur şi simplu părţile finale.

În oricare dintre cele două scenarii, produsul are o scurtă perioadă de graţie, după care este văduvit de presă bună, şi implicit de reclamă. Dacă unii aleg să critice dur produsul, alţii îl îngroapă pur şi simplu mediatic. Singurul caz în care producătorul ar avea câştig de cauză ar fi acela în care cumpărătorul achiziţionează primul capitol, după care se dezinteresează complet de orice reacţie editorială. Mi-e imposibil să demonstrez că cei de la KING Art au vrut să "păcălească" printr-o primă parte excelentă, ştiind că urmatoarele şchioapătă. Dar mi se pare că gestul lor nu are vreo altă acoperire. De fapt, aduce daune serioase produsului lor pe termen lung. Impresia cu care publicul rămâne nu este cea iniţial favorabilă, ci a unei linii de sosire trecută târaş-grăpiş.

Sunt convins că dacă BS5 s-ar fi lansat integral, scorul ar fi fost substanţial mai mare, iar opiniile favorabile mai numeroase.

La fel, singura raţiune pe care o văd în spatele lansării bi-partite a Broken Sword 5 este traficul comercial de Sarbatori. Dar logica unui asemenea compromis mi se pare găunoasa per ansamblu. Revolution a încercat să vândă "gogoaşa" a două jocuri de sine-stătătoare. Evident, e un truc de marketing: numai ambele părţi vor ajunge la completitudinea unui joc integral, lucru prompt semnalat de mai toţi recenzorii. În momentul de faţă, Metacritic contabilizează 14 articole pozitive şi 21 împărţite, cu un scor general de 69. Cea mai frecventă reacţie este scepticismul: toată lumea aşteaptă partea secundă pentru un verdict tranşant, mormăie în privinţa fragmentării. Efect de bumerang pentru vânzările de Moş Crăciun?!

Concluzie

Observaţi, vă rog, diferenţele enorme dintre proiectul Syberia, unde încasările şi înflăcărarea publicului chiar au servit drept motor întregirii titlului, faţă de această zgârcenie programată, inexplicabilă şi auto-distructivă, a struţo-cămilei capitolelor. Broken Sword şi The Raven nu presupun nici serializare, nici dezvoltare de durată. Mişcarea nu poate fi înţeleasă decât speculând hâtru pe marginea motivelor. Meritele acestor jocuri sunt sabotate în mod sistematic şi conştient de o abordare tip foileton care nu se potriveşte nici cu aşteptările fanilor, nici cu tradiţia numelor implicate, nici cu natura noilor produse. Formatul episodic angajează o structură aparte, a cărei manevrare nu oricine o stăpâneşte şi la care nu se poate apela în orice situaţie, ca la un compromis acceptabil.

Din punctul de vedere al recenzorului, voi analiza întotdeauna întregul: în cazul serialelor, sezonul e o unitate mai consistentă, pe parcursul căreia poţi evalua o viziune, şi nu doar o prestaţie ocazională; în cazul modei capitolelor scoase din burtă, consider că fac un serviciu producătorului şi jucătorului dedicat ignorând cezurile artificiale. Serializarea a adus un suflu nou în genul adventure (în industria largă putem spune că e o tendinţă nesemnificativă), însă ea trebuie practicată cu moderaţie şi pricepere, fiindcă nu e o soluţie universal valabilă. În cazul BS5 şi The Raven, ea vine să rezolve o problemă inexistentă. Nu pot decât să sper că pe viitor producătorii vor abandona mirajul unei noutăţi de dragul noutăţii, care le scoate defectele mai în evidenţă, le ciopârţeşte creaţia, le-o asociază unor scoruri nedemne si le minează credibilitatea. Pe scurt, care le face mai mult rău decât bine. ▶ **Radu Sorop**

DESPRE NUVELE VIZUALE

Hibrizi Carte-Manga-Joc

Nuvela vizuală este un tip de ficțiune interactivă care combină, în majoritatea cazurilor, proza cu artwork-uri statice în stil anime.

Primul meu contact cu nuvelele vizuale a avut loc într-o perioadă în care alergam după toate fetele, doamnele și domnișoarele care-mi ieșeau în cale. Da, da. Eram o persoană foarte deschisă, nediscriminatorie chiar – urâțele, drăguțele, înalte, scunde, plinuțe, slăbuțe, filmate sau animate, nu conta, le voiam pe toate. Păcat că nu aveam și mintea de acum. Animatele au încercat să-mi explice din mistere, dar cine avea timp să le desluşească metaforele? Nu alerga după mai mulți iepuri deodată, parcă îmi spuneau printre rânduri, s-ar putea să nu prinzi niciunul. Ai răbdare, ascultă-ne (citește) cu adevărat, pune pasiune și vei fi răsplătit. Și așa mai departe. Toate lecții de viață pe care le apreciez și pe care le redescopăr din nou și din nou. Acum. Că atunci… în vremuri adolescentine, ochii-mi, inima, spiritul mi-erau prea vii, prea pline de pasiune, pentru a mă putea opri în loc să mai și gândesc. Am clasificat rapid animatele click-ăibile ca prea pretențioase (sofisticatele naibii!) și am uitat de ele.

De-a lungul timpului, această nouă mișcare artistică mi-a tot făcut cu ochiul (și de obicei are niște ochi așa de mari), o dată pentru că sunt un consumator mediocru de anime, iar multe din ele sunt adaptări ale unor nuvele vizuale, și a doua, pentru că sunt un mare devorator a tot ce înseamnă jocuri, iar câteva titluri includ sau sunt influențate vizibil de către acești hibrizi carte-manga-joc. Subliniez aici nebunia numită Catherine, seria Yakuza, cu porțiunile ei de dating-sim (atenție însă, nu toate localizările includ și aceste minigame-uri) și seria Ace Attorney, mixul aproape perfect între un joc și o nuvelă vizuală.

Chiar și așa ceva m-a oprit din a reîncărca-reîncerca o aventură de gen. Nu eram convins, nu era timpul lor. Asta până când cei de la Extra Credits mi-au deschis ochii asupra felului în care nuvelele vizuale au influențat JRPG-urile - o să extind într-o fereastră. Ceea ce m-a împins mai departe pe o spirală tipică – Wikipedia, site-uri de specialitate, forumuri – bine, m-ați convins!

Cum SF-ul este genul literar preferat, mi-am spus că Steins;Gate, unul din titlurile recomandate cu drag de majoritatea fanilor acestui mediu, e tocmai bun ca punct de plecare. Și chiar dinainte de a-l termina, pe principiul am o nouă mâncărime și trebuie să o arăt tuturor, știam deja că e caz de special. Acum, la câteva luni de la primul start în joc, apreciez că fără să vreau am ales perfect, Steins;Gate îți stăruie în minte – i-am făcut și o „mică" recenzie, o găsiți undeva pe la sfârșitul articolului – și te face să te documentezi mai departe atât asupra teoriilor prezentate, cât și asupra nuvelelor vizuale în general. Am realizat astfel că nu am zgâriat nici măcar

O franciză bună de dat ca exemplu.

Professor Layton nu putea lipsi.

DEXOTAKU

Anime vine de la animație și este denumirea generică dată tuturor filmelor animate produse în Japonia.

Manga este denumirea generică dată tuturor benzilor desenate (comics-urilor) produse în Niponia.

Niponia este un cuvânt inventat, în încercarea mea de a nu spune Japonia, Japonia, Japonia încontinuu. Nipon, pe de altă parte, există ca termen și înseamnă japonez.

Otaku este denumirea generică dată tuturor obse-fanilor niponi, indiferent de pasiunea lor. Cuvântul este folosit cu precădere pentru cei care gravitează în jurul anime-urilor sau a producțiilor manga.

suprafața și am continuat să instalez și să mă delectez cu alte titluri de succes. Cu cinci nuvele terminate la activ mă declar cât de cât pregătit să scriu despre ele, dar trebuie să recunosc că sunt încă verde. Sper ca veteranii să-mi ierte entuziasmul (de nestopat în fața acestor noi jucării), dar și lipsa de experiență (comparativă). În același timp, sper să fac subiectul suficient de interesant pentru aceia dintre voi care nu au avut șansa să încerce o nuvelă vizuală până acum, nu de alta, dar pe viitor aș dori, dacă feedback-ul primit de la voi va fi unul pozitiv, să continui să recenzez astfel de titluri. Cred că le-ar sta bine în secțiunea Hobby, lângă boardgame-uri.

Arta erotică în Japonia. Scurtă istorie

Cu surprindere am aflat că Steins nu a fost prima alegere bună pe care am făcut-o când am plecat în această nouă aventură, startul a fost și el unul cât se poate de inspirat. Și asta pentru că, până la sfârșitul anilor '90, majoritatea „nuvelelor vizuale" erau erotice sau pornografice. Am pus între ghilimele nuvele vizuale pentru că în afara Japoniei avem tendința să grupăm sub acest nume toate mixurile aventură-puzzle-dating-sim-RPG-carte-manga-anime-joc produse pe teritoriul nipon pentru PC, ceea ce nu este tocmai corect. În Țara Soarelui Răsare titlurile de acest „tip" (la fel ca și suratele mai mari, manga și anime) sunt împărțite pe mai multe categorii, plecând de la cui se adresează (copii, adolescenți, bărbați sau femei) și până la tipul de gameplay și specia literară în care se încadrează. Dacă vrem să înțelegem cât de cât modul în care s-au dezvoltat și ramificat, dar și care sunt mecanismele care au făcut ca acest efort artistic să ia naștere în mijlocul sexului (duh!), trebuie să privim însă mai departe de anii '80-'90. Mult mai departe, undeva prin anii 1000, perioadă în care istoricii estimează că au apărut tabletele shunga – plăcuțe de lemn pe care erau pictate scene erotice. Cum sexul vinde orice, oriunde pe glob, ideea a prins și shunga a devenit din ce în ce mai căutată, chiar și exportată. În anii 1600 Japonia a adoptat în sfârșit (China le folosea de sute de ani) matrițele tipografice de lemn, ceea ce a dus la o explozie a „industriei". Artiștii shunga au început să experimenteze organe genitale disproporționate, poziții sexuale imposibile etc. atât din punct de vedere anatomic, cât și pe partea de prezentare. Tabletele s-au transformat în cărți, ce cuprindeau de obicei douăsprezece scene, fiecare cu o mică descriere lângă ele. Primele izvoare manga? (Glumesc, glumesc, sau…) Cum majoritatea japo-

Sakura Wars, altă serie, alte influențe.

Pe majoritatea tabletelor shunga personajele sunt pictate îmbrăcate pentru a sublinia titlul și funcția celor implicați: curtezane, samurai, străini, țărani și așa mai departe. Mă întreb cât de mult a schimbat această alegere percepția oamenilor asupra a ce era considerat erotic și ce nu.

O postură ingenuă. Japonia a rămas printre singurele țări în care cu cât o fată este mai liniștită, rușinoasă, sensibilă, cu atât devine mai frumoasă sau atrăgătoare. Sunt convins că această mentalitate a avut un impact enorm, unii ar spune chiar toxic, în mediul artistic: filme, manga, anime, nuvele vizuale etc.

Ca să închidem cercul, mă întreb cât de mult m-au influențat desenele animate și seriile anime, la care mă uit de când mă știu. Presupun că d-asta singurele actrițe care mi-au căzut cu tronc au fost cele… cuminți. Amy Adams, Sandra Bullock.

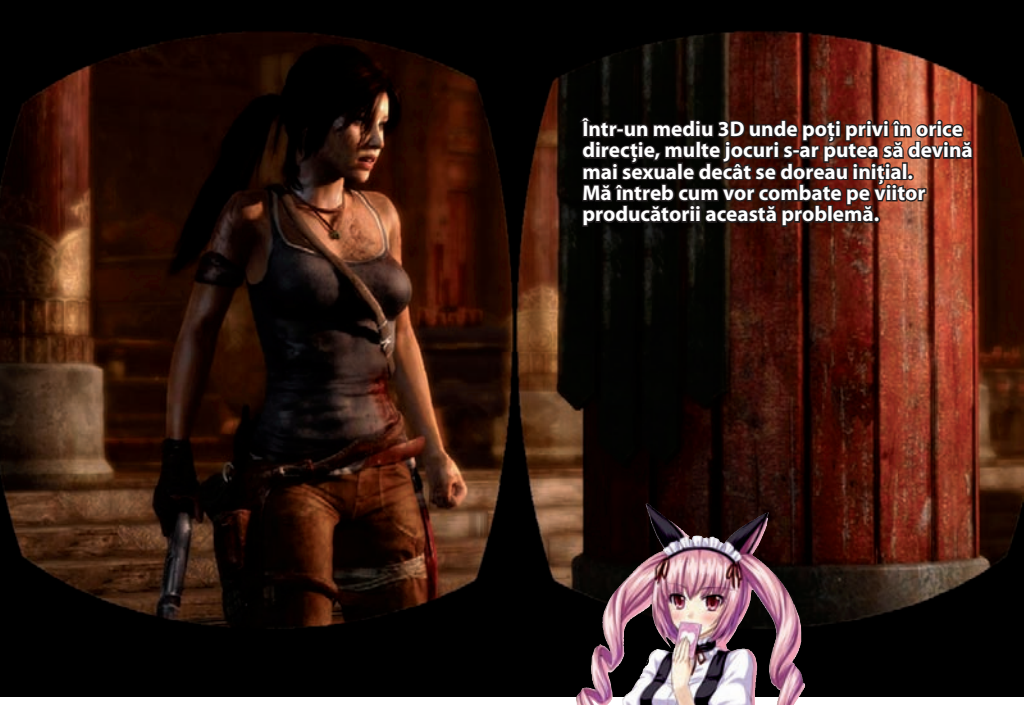
nezilor sunt shintoiști (o credință bazată pe un tip de animism în care zeii și zeițele trăiesc de obicei în mijlocul naturii și sunt departe de a fi modele ale moralității și perfecțiunii), religia nu a devenit un obstacol în calea pornografiei. Sexul, de orice fel, rar ajungea să fie considerat blasfemic în Țara Soarelui Răsare și shunga nu s-a dat înapoi din a cupla (har, har) oameni cu ființe mitologice, spirite, monștri și așa mai departe – asta în cazul în care vă întrebați de ce iubește (har, har) atât de mult Japonia tentaculele, printre multe altele.

Orice focar pornografic atrage însă (discutabil?) și mediul infracțional, dar și (indiscutabil?) atenția cârmuitorilor, care vor încerca, din varii motive, să-l reglementeze. Cum tabletele shunga erau considerate artă (erau produse de artiști cunoscuți care le semnau și vindeau la prețuri ridicate), se pare că în acest caz picătura care a umplut paharul nu a fost criminalitatea, ci publicațiile care criticau organele (har, har) de conducere. În 1661 un decret a interzis articolele sau cărțile care făceau acest lucru, printre care și tabletele erotice, care nu se dădeau înapoi din a „caricaturiza" samuraii și guvernatorii. Decretul nu a afectat prea mult pornografia, ba presupun că pentru mulți a făcut shunga chiar mai interesantă, acum că era scoasă în afara legii. Asta până în 1722, când shogunatul a interzis producerea oricărui nou „print" fără permisiunea lorzilor teritoriali. Tabletele s-au retras în lumea underground și au continuat să fie produse și vândute până pe la sfârșitul secolului 19, când au cedat locul mediului fotografic. În 1907, un nou Articol (175), ce stipula că persoanele care distribuie sau vând materiale obscene pot fi amendate sau chiar arestate, a fost introdus în codul penal nipon. Părul pubian și organele genitale ale adulților au fost și ele categorisite ca obscene – asta în caz că vă întrebați de ce majoritatea filmelor și animațiilor de gen produse în Japonia folosesc mozaicuri sau benzi negre. Până la sfârșitul celui de al doilea război mondial mediul fotografic și peliculele au fost ținute sub un control strict de către autorități, iar pornografia s-a refugiat în nuvele și manga, unde genul era (și încă este) văzut ca expresie artistică. Deși Articolul 175 a rămas aproape neschimbat până în zilele noastre, în 1947 noua constituție a garantat libertatea de exprimare. Pornografia a explodat și în scurt timp filmele au ajuns să acopere toate genurile posibile (și imposibile). Mulți consideră că mediul a avut un rol important până și în războiul dintre Betamax și VHS. Casetele video banale (VHS), pe care le

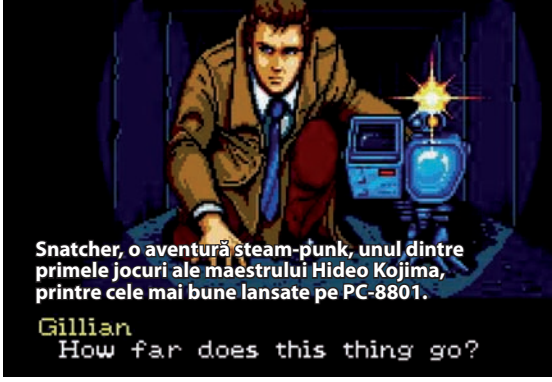
BOARDGAME-URI + NUVELE VIZUALE = JRPG-URI

Băieții deștepți de la Extra Credits încearcă să raționeze în unul din filmulețele lor de ce RPG-ul este singurul gen de jocuri pentru care simțim nevoia să facem o diferență între cele produse în Japonia (JRGP-uri) și celelalte. Și ajung la concluzia că, inițial, pe lângă boardgames, dezvoltatorii japonezi au mai fost influențați și de jocurile erotice, fie ele adventure, puzzle sau nuvele vizuale. Aproape toți marii producători de RPG-uri din Japonia, Square, Enix, Koei (Tecmo), Falcom (Nihon), au produs la început astfel de jocuri. Ceea ce a rezonat atât în stilul aparte, cât și în accentul pus pe poveste și relațiile dintre personaje, prin comparație cu RPG-urile vestice, care concentrează acțiunea în jurul tău, al eroului, în timp ce explorarea are un rol mult mai important. Pe scurt, „majoritatea JRPG-urilor îți spun o poveste, în timp ce WRPG-urile te aruncă în mijlocul ei."

Dintr-un motiv pe care nu-l cunosc, această deviație mi se pare mult mai acceptabilă decât altele. Imagine bonus din jocul Muramasa: The Demon Blade, un action RPG dement. Wii (U) și PS Vita.



Într-un mediu 3D unde poți privi în orice direcție, multe jocuri s-ar putea să devină mai sexuale decât se doreau inițial. Mă întreb cum vor combate pe viitor producătorii această problemă.



Snatcher, o aventură steam-punk, unul dintre primele jocuri ale maestrului Hideo Kojima, printre cele mai bune lansate pe PC-8801.

Pe de altă parte, am impresia că prin prezentarea de față am făcut un deserviciu dating-sim-urilor. Nu toate jocurile care aparțin genului sunt erotice, multe pun accent doar pe partea romantică (sau nu) a relațiilor descrise. Cel mai bun exemplu aici fiind Harvest Moon, unde scopul este căsătoria.

Fetele astea o să vă dea niște bătăi (de cap) ce n-ați mai văzut.

cenzurate refugiindu-se din nou în manga, dar și în mai tinerele medii – anime și mai apoi nuvela vizuală. În 2003 Japonia a scos, sub presiunea UNICEF și a Națiunilor Unite, în afara legii pornografia infantilă, această decizie ducând, după părerea unora, la o transformare a benzilor și filmelor animate. Majoritatea personajelor devenind în timp, din punct de vedere vizual, din ce în ce mai tinere. E greu de spus cât de adevărată este această prejudecată sau dacă asistăm doar la un trend, împins de la spate de faptul că în din ce în ce mai multe anime-uri eroii sunt adolescenți și/sau copii.

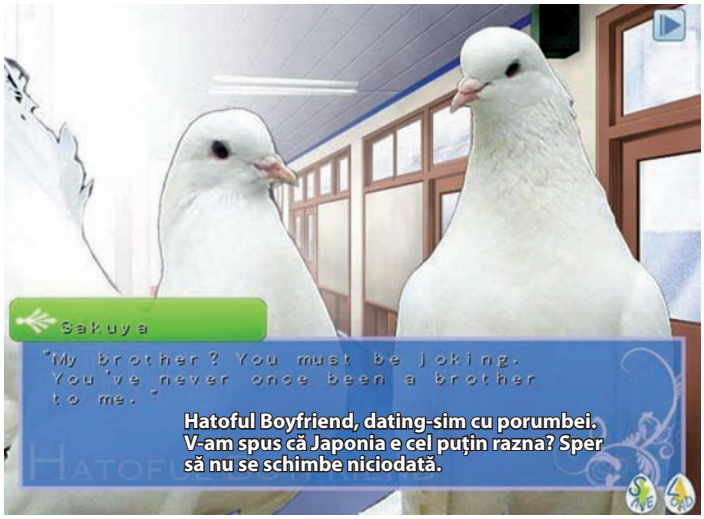
Fac o paranteză. Mai corect ar fi fost dacă aș fi spus „benzilor și filmelor desenate", în loc de animate. La noi, cuvântul desen duce însă cu gândul la pentru copii și nu-mi pare că se potrivește în context. M-am ferit de el pe tot parcursul specialului. Sunt multe manga și anime pentru copii, dar la fel de multe se adresează unui public matur și atacă teme cât se poate de serioase chiar dacă eroii sunt adolescenți.

cunoaștem astăzi cu toții, ieșind câștigătoare datorită (dar nu numai) filmelor pentru adulți, majoritatea distribuite în acest format. De fapt, pornografia a fost dintotdeauna un promotor puternic al tehnologiei, nu numai în Japonia, peste tot în lume, și a împins o adoptare rapidă atât a videoului, PC-ului, unităților optice (CD-uri și DVD-uri), cât și a internetului de (cât mai) mare viteză. Pe viitor nici nu vreau să-mi imaginez cât o să vândă Oculus Rift, datorită… și pentru că. De-a lungul timpului, diferite legi au încercat să regularizeze (har, har) genurile extreme ce luau naștere în cinematografia pornografică – viol(ență), bondage și așa mai departe. Ramurile

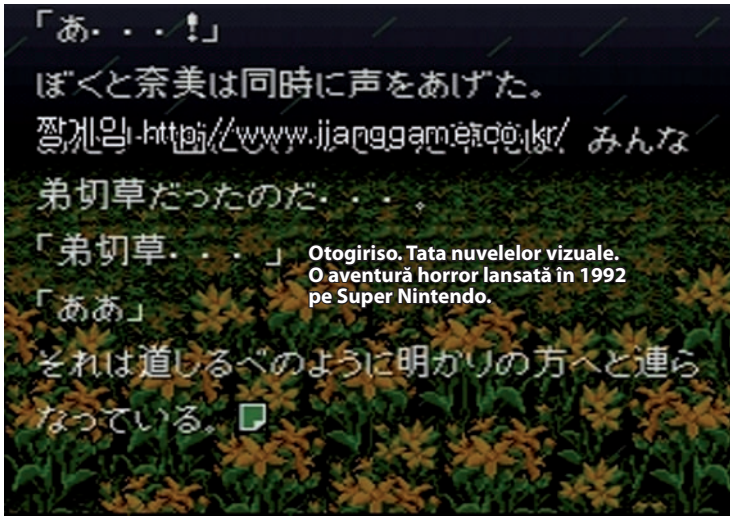
PC-8801. Din 1981. Un adevărat model. 30 de ani mai târziu și formele sunt cam la fel.

Pornografia. Și mumă, și ciumă

În 1980 companiile Sharp, Fujitsu, MSX și NEC au încercat să contracareze piața americană lansând propriile PC-uri. Concurența era acerb, iar NEC, cu al lor PC-8801, pierdea teren datorită capacităților limitate ale mașinii. Doar 16 culori posibile, fără sunet. Pentru a-și păstra șansele, compania a decis să licențieze și jocuri cu conținut sexual. În 1982, Koei a lansat Night Life, primul joc comercial, erotic, pentru calculator. Un adventure sexual-educativ. Urmat în 1983 de Danchi Tsuma no



Hatoful Boyfriend, dating-sim cu porumbei. V-am spus că Japonia e cel puțin razna? Sper să nu se schimbe niciodată.



Otogiriso. Tata nuvelelor vizuale. O aventură horror lansată în 1992 pe Super Nintendo.

Yuwaku (Seduction of the Condominium Wife), un role-playing adventure. Primul titlu erotic/pornografic, comercial, de succes. Jocurile de acest tip au devenit foarte căutate, la fel ca și PC-8801. Producătorii au început să experimenteze atât ca teme, cât și ca genuri de jocuri. Story-ul a devenit, încet, încet, din ce în ce mai complex, în timp ce gameplay-ul a început să împrumute sau să inventeze mecanici noi – posibilitatea de a trece de la o scenă la alta, ca într-un joc open world, sau dialoguri și puzzle-uri cu posibilități multiple de răspuns sau rezolvare. În 1985, Tenshitachi no Gogo a fost primul joc care a preluat stilul grafic prezent în anime-uri, idee adoptată în timp de mai toate titlurile pentru PC din Japonia.

La sfârșitul anilor '80, majoritatea covârșitoare a jocurilor de PC din Țara Soarelui Răsare erau (cel puțin) erotice. Cum japonezii preferau (și încă o fac) să se joace pe console, persoanele care cumpărau PC-uri pentru a se juca au început să fie privite cu „suspiciune". Stigmat vizibil chiar și în zilele noastre la ei. La începutul anilor 90, în urma unor arestări de mare calibru, s-a descoperit că unii dintre infractori erau fani ai jocurilor care abordau teme extreme. Presiunea negativă venită din partea populației a devenit palpabilă și multe prefecturi au început să catalogheze jocurile ca obscene și le-au retras de la rafturi. Pusă în fața unei cenzuri la nivel național, industria a pus bazele comisiei „Ethics Organization for Computer Software", care să ofere un standard de urmat în privința conținutului, prezentării și vânzării jocurilor. Scenele vizual extreme au început să dispară, iar titlurile recomandate adulților au început să fie vândute separat de celelalte. Tot în această perioadă, arhitectura x86 și DOS-ul (har) au început să câștige teren datorită capacităților mult superioare, dar și pentru că platforma era deschisă tuturor producătorilor de software – oricine putea crea și vinde, fără acordul Microsoft.

În 1992 ELF a lansat Dokyusei, titlul care a pus bazele dating-sim-ului. Un gen de joc care a devenit rapid foarte popular, în care gameplay-ul se învârte în jurul relațiilor protagonistului cu mai multe fete. Jocurile erotice au început să miște din nou volume, iar odată cu răspândirea unităților optice, au avut parte de un nou boom. Dintr-o dată producătorii aveau suficient spațiu pentru a-și pune în valoare talentul. Imagine, text, muzică, voci, toate au făcut un salt în calitate și cantitate. În 1996 Leaf a preluat, a rafinat și a extins gameplay-ul prezent în Otogiriso, un adventure cu finaluri multiple, și a lansat Shizuku – „O Nuvelă Vizuală". Termenul a prins și un nou gen de jocuri a luat naștere. În 1999 Key a lansat Kanon. Titlul conținea doar cinci scurte scene erotice, dar povestea avea dimensiunile și calitatea unei nuvele. Răspunsul fanilor a fost neașteptat și jocul a vândut mai bine de 300 de mii de exemplare. Alte titluri au urmat formula și au fost primite cu același entuziasm. „Astăzi" majoritatea nuvelelor vizuale încă mai păstrează una, două, scene, așa-numite de risc, în genul secvenței obligatorii de dragoste, prezentă în filmele hollywoodiene, dar au renunțat a se mai învârti în jurul sexului, accentul căzând din ce în ce mai mult pe poveste. Datorită costurilor relativ scăzute și a numărului mic de oameni necesari pentru a produce o nuvelă vizuală, scena indie a devenit și ea din ce în ce mai activă. În 2005, jocurile erotice (ADV – dating-sim, eroge, adventure, rpg etc.) și nuvelele vizuale (NVL) reprezentau cam un sfert din tot software-ul produs în Japonia. În 2006 se estimează că peste 70% din jocurile de PC lansate erau ADV+NVL. Visual Novel Database listează mai bine de 1000 de titluri (jocuri erotice + nuvele vizuale) lansate doar în 2010.

Deși piața este enormă, fenomenul rămâne unul cu precădere nipon, lansările oficiale în teritoriile non JP putând fi numărate pe degete. Cauzele sunt multiple și pleacă de la diferențele culturale până la faptul că în vest tendința este de a strânge sub același nume, de nuvelă vizuală, toate genurile de jocuri prezentate mai sus. Din păcate, stigmatul s-a transmis și în afara granițelor și în continuare sunt mulți care cred că toate „nuvelele vizuale" sunt pornografice. Principala cauză este însă bariera lingvistică. Datorită volumului extraordinar de mare de text – scenariile unor creații mai îndrăznețe au mai multe pagini decât toată trilogia Războiul Inelelor la un loc –, nuvelele vizuale rămân jocurile cel mai greu de localizat. Cu toate astea, câteva grupuri de fani au început să le traducă pe cele mai interesante. Munca este dificilă și de multe ori rezultatele au o calitate surprinzătoare. O să am grijă să le subliniez numele și să le mulțumesc de fiecare dată.

La limită: Cross+Channel

Dacă ați citit până aici sperând că în sfârșit Level a început să prezinte jocuri erotice… bummer. Cum revista se adresează îndeosebi tinerilor (sau spiritelor tinere), dar și pentru că trăim într-o societate care condamnă astfel de incursiuni, cred că era destul de clar că nu se va întâmpla. Sau, mai știi, poate alții vor fi mai curajoși decât mine. Pe viitor (asta dacă va exista unul), voi alege cu precădere nuvele mai cuminți – din punct de vedere vizual, că ideatic mai toate sunt plecate de acasă. Pe când cele care vin cu scene... de risc vor trebui să-mi dovedească că story-ul nu este o scuză ieftină pentru a vinde pornografie, dar și să mă convingă prin extraordinarul lor cum că-și merită locul în revistă.

Cross+Channel este o nuvelă care face parte din a

SURSE ȘI RESURSE

Fuwanovel (fuwanovel.org) este un site minune care listează toate nuvelele vizuale care au fost tălmăcite în engleză. Pentru majoritatea dintre ele primiți chiar și link de download (peer to peer), dar și sfaturi despre ce trebuie să faceți pentru a le instala/porni.
Visual Novel Database (vndb.org) este un site în stilul IMDB care listează „toate" jocurile erotice și nuvelele vizuale apărute sau în producție. Motorul de căutare al site-ului este deosebit de puternic. Puteți sorta după gen, lungime (har, har), vârstă recomandată, conținut (etc.) și, poate cel mai important, după nota mediată primită de la mii de fani ai mediului.
Anime Database (anidb.net) listează „toate" filmele și serialele animate produse în Japonia. Motorul de căutare al site-ului este deosebit de puternic...
Extra Credits (www.youtube.com/user/ExtraCreditz) este un canal care prezintă și explică diferite fațete ale gamingului, recomand cu căldură.

Poza alăturată.

Versiunea PS2 nu vine cu scene nerecomandate minorilor. O regulă respectată de toate nuvelele vizuale care vor să îmbrățișeze consolele. Nintendo, Sony și Microsoft nu le licențiază decât așa.

doua categorie și prezintă o parte din viața unui student căruia îi plac majoritatea fetelor pe care le cunoaște și insistă asupra a ce le-ar face. Ce pare la început povestea caldă a unui tânăr cât se poate de (sper/zic eu) normal, spiralează rapid în dramă, tragedie, thriller, horror și încă, după care revine la comedie și mai mixează un pic genurile între ele pentru a crea o demență totală. Taichi are probleme în a-și stăpâni gândurile deșucheate, ba o sărută pe fata care îl urăște, după care își primește bătaia cuvenită, ba îi ridică fusta celei mai bune prietene, care-l dojenește, după care îi aplică bătaia cuvenită. Cred că e ușor de intuit că titlul va atinge majoritatea „păcatelor" amintite în paginile anterioare și credeți-mă că pe parcursul lecturii s-au dus lupte acerbe în mintea-mi, între gândurile care-mi spuneau că nu poate fi recomandat în revistă și cele care urlau cum că nuvela aici de față spune mai multe decât majoritatea jocurilor apărute anul acesta. Acum, la rece, încerc să raționez totul și-mi spun că „nu știu de ce-mi fac atât de multe griji". Cele 5-6 momente erotice prezentate sunt cât se poate de light prin comparație cu ce pot găsi tinerii zilelor noastre în doar două clicuri pe internet. Scenele sunt desenate (nu au folosit fotografii sau film) și nu sunt animate (sunt statice). Organele genitale sunt cenzurate, conform legislației în vigoare (har, har) din Japonia. În plus, jumătate, sau poate chiar mai bine, din jocurile prezentate în Level, număr de număr, nu sunt recomandate sub 16-18 ani, deci am putea trage concluzia că revista se adresează cel puțin adolescenților. Și cu toate astea… așa am fost crescut, asta e societatea în care trăim, asta e presiunea exercitată de tabuuri. Să privești trupuri dezbrăcate este mai blamabil decât dacă împrăștii creierii a sute sau mii de inamici pe pereți.

Îmi fac totuși ceva griji în privința celor care vor începe să citească, să absoarbă și să gândească astfel de nuvele, dar nu au o experiență sexuală sau anatomică bogată. Japonezii, probabil plictisiți de normalitate, au un stil aparte în a descrie scenele erotice. Pline de culoare, șocante chiar, pentru cei care nu au citit niciodată literatură cu astfel de inserții, de multe ori la limita dintre real și fantezie (acum e clar că toată lumea o să le încerce... ce-am făcut... ce-am făcut?!). Pe de altă parte, cei experimentați (o, Doamne... har, har) ar putea fi un pic debusolați – pentru majoritatea nuvelelor vizuale, chiar dacă universul propus este unul SF sau fantasy, sunt foarte bine înfipte în realitate, în timp ce secvențele lor fierbinți tind să deraieze. Se creează astfel un defazaj, care, zic eu, nu ar trebui să existe.

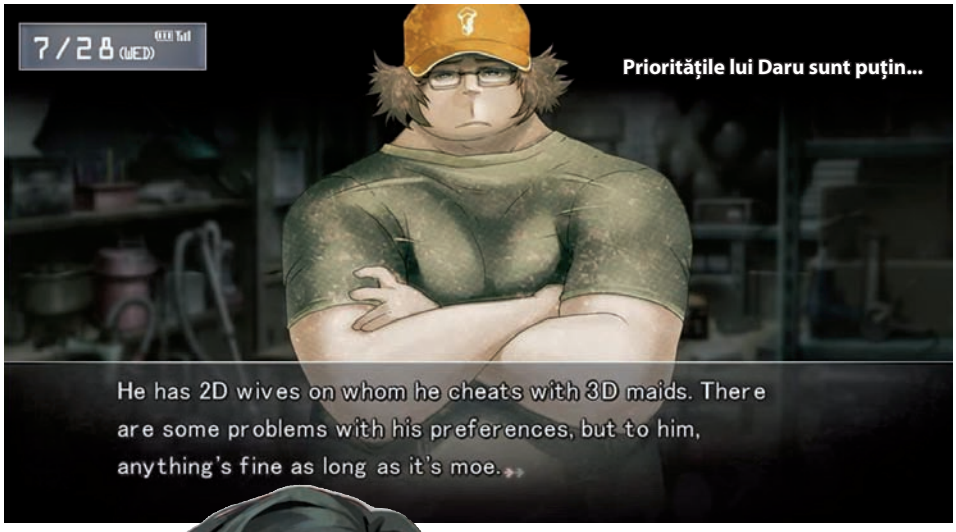
Dar să revin. Cross+Channel întoarce standardele cu fundul în sus (har) și în loc să se folosească de poveste pentru a vinde sex, se folosește de sex pentru a vinde o nuvelă filozofico-psihologico-fantastică. Ca orice tânăr inteligent cu prea mult timp la dispoziție, Taichi are un milion de gânduri și întrebări și prea puține răspunsuri. Întrebări care pleacă de la simple: „Dar eu sunt oare normal?" și până la eternul: „Care e rostul meu în lume?" sau „Care e cea mai frumoasă fată din școală?" „Dar ce s-ar întâmpla dacă aș…", „Cum pot opri monștrii minții mele?" „Există viață pe alte planete?", „Dacă mă sinucid, îmi va duce cineva lipsa?", „Oare ce culoare au chiloții Nanakăi?" Și așa mai departe, într-un amalgam de gânduri urmate de acțiuni și reacțiuni ce duc la situații incredibile, haioase, înfricoșătoare, dulci, sumbre, melancolice, metafizice. În acest loc al specialului m-am blocat pentru câteva zile. Am tot încercat să găsesc o modalitate prin care să vă conving asupra genialității acestei nuvele fără a vă povesti însă mai mult din ea. Și așa, ce am detaliat până acum am impresia că poate fi considerat spoiler.

Priviți vă rog puțin la poza alăturată. Cei doi tineri s-au cunoscut accidental acum câteva zile și deși nu păreau că se potrivesc au început să se îndrăgească. Prima ieșire la munte, se simte încordarea dinaintea primului sărut, amândoi d-abia așteaptă să se atingă. Dar, înainte de a trece la momentul pe care toată lumea îl așteaptă

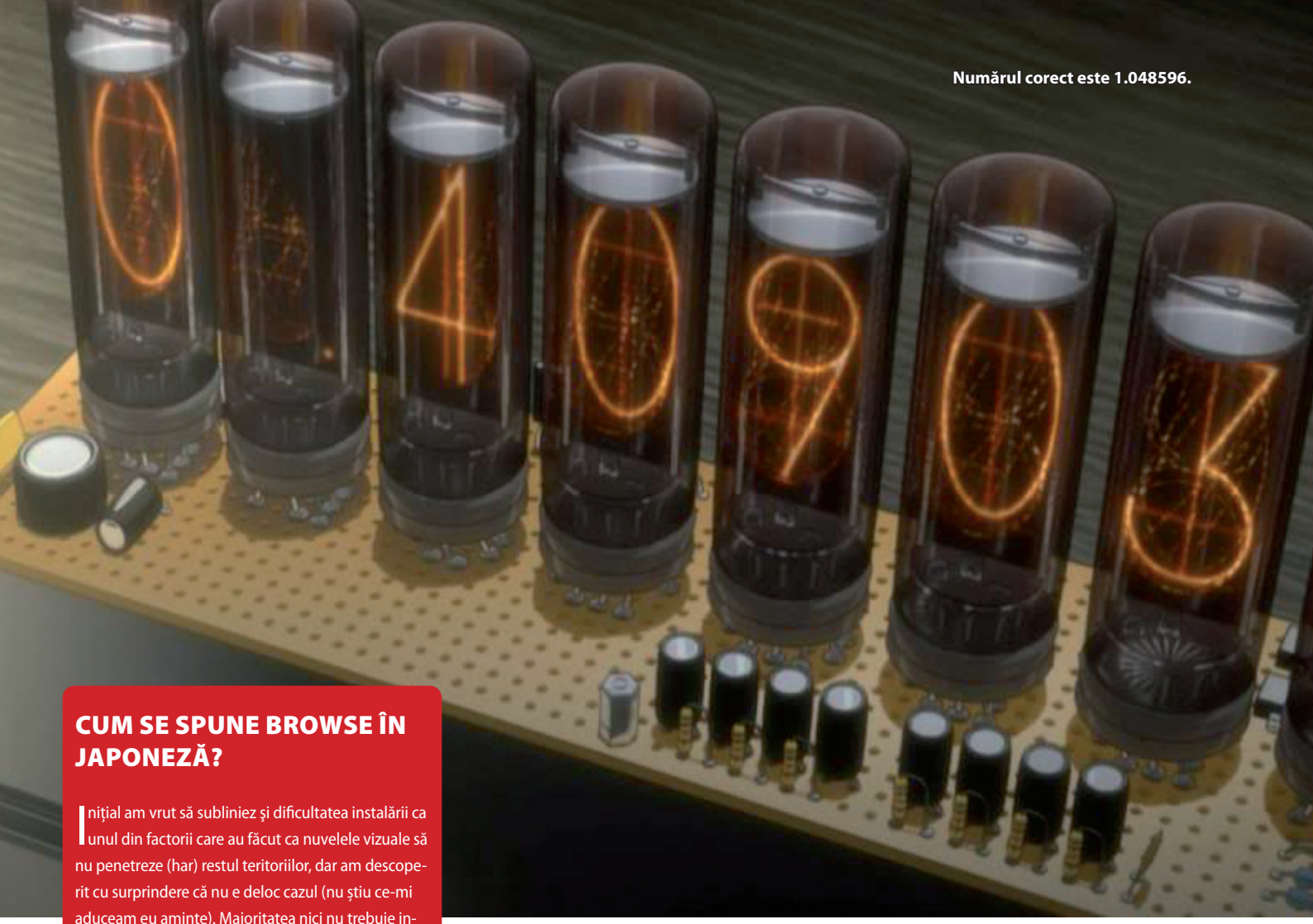
ÎN ILEGALITATE?

Da și nu. Dacă ați citit căsuța de text numită Surse și Resurse, majoritatea dintre voi presupun că se gândesc că Nicu (sau Level) a luat-o un pic razna și tocmai ce v-a recomandat să piratați nuvelele vizuale prezentate. Ba nu! Pe toate! Mi-am permis să fac acest lucru pentru că majoritatea producătorilor niponi nu privesc multiplicarea creațiilor lor în afara teritoriilor japoneze ca pe o problemă, ba din contră. Grupurile de fani care au muncit și tradus nuvela, anime-ul sau manga sunt de obicei lăsați să împartă rezultatul fără probleme. Excepție fac, desigur, situațiile în care titlul a fost licențiat de un distribuitor local, moment în care, din respect, majoritatea fansub-urilor retrag versiunea lor. Un respect care lucrează și în sens invers. Sunt „multe" companii care urmăresc cu atenție care titluri devin populare și aleg în acest fel pe care să le licențieze/localizeze. Jast USA a anunțat că va lansa Steins;Gate, în teritoriile americane, anul viitor (să pun aici 2014, că cine știe când apare revista) și va folosi cel mai probabil una din traducerile deja existente. Fansubul ales primind, bineînțeles, cașul binemeritat. Dacă ați terminat o nuvelă sau mai multe și vreți să mulțumiți producătorilor, puteți face și acest lucru. De ceva timp, majoritatea titlurilor sunt lansate și în format digital (hmm...), nu doar pe suport optic. Căutați site-ul oficial (o să fie mai greu cu japoneza) sau intrați pe amazon.co.jp și cumpărați-le.

de ceva timp, să privim puțin în trecutul lui. Unde descoperim că e un criminal-violator în serie. Și-a întins capcana. Casa de vacanță este departe de civilizație. Dacă priviți din nou la imagine, observați imediat că el nu o privește ca un om normal, zâmbetul este al unei fiare, până și postura îl dă de gol. Ea simte că ceva e în neregulă și e oarecum reticentă, pare că nu vrea să-l lase să o sărute… Dar… înainte de a trece la momentul pe care toată lumea nu-l dorește, dar știe că urmează, să privim un pic și în trecutul ei. Din care aflăm că, de fapt, nu e speriată de loc, știe ce monstru așteaptă să se trezească în el, îl privește drept în ochi, sfidător, și așteaptă să se prăbușească sub influența somniferelor pe care i le-a strecurat în băutură. Are de gând să-l facă să sufere pentru toate fetele pe care le-a violat și omorât. O să plătească mai ales pentru sora ei.



Știu. Știu. Am mai folosit artificiul și altă dată, dar, când iese bine, nu mă pot opri. Să-mi fie cu iertare. Povestea de mai sus nu există, print-ul l-am găsit întâmplător, nici măcar nu știu din ce anime este. Un astfel de exemplu mă lasă însă să explic nuvelele vizuale mai bine decât o voi putea face vreodată cu o definiție, ba mai mult, mă lasă să subliniez și cât de puternice pot fi (când vor). Cross+Channel vine cu câteva momente asemănătoare. E incredibil cum ne funcționează mintea și cum putem (re)interpreta o scenă diferit în funcție de conjunctură, dar și relativ la (extra) informațiile pe care le avem. Romeo Tanaka își flexează mușchii beletristici și, cu ajutorul artistului grafic (Matsuryu), te lasă din loc în loc paf. CC este singura nuvelă pe care am citit-o până acum, în care am preferat să nu derulez scenele recurente. Informațiile servite pas cu pas au schimbat constant felul în care priveam imaginile (deși aici, după umila mea părere, se putea și mai bine), interpretam/înțelegeam textele și gândeam eroii.



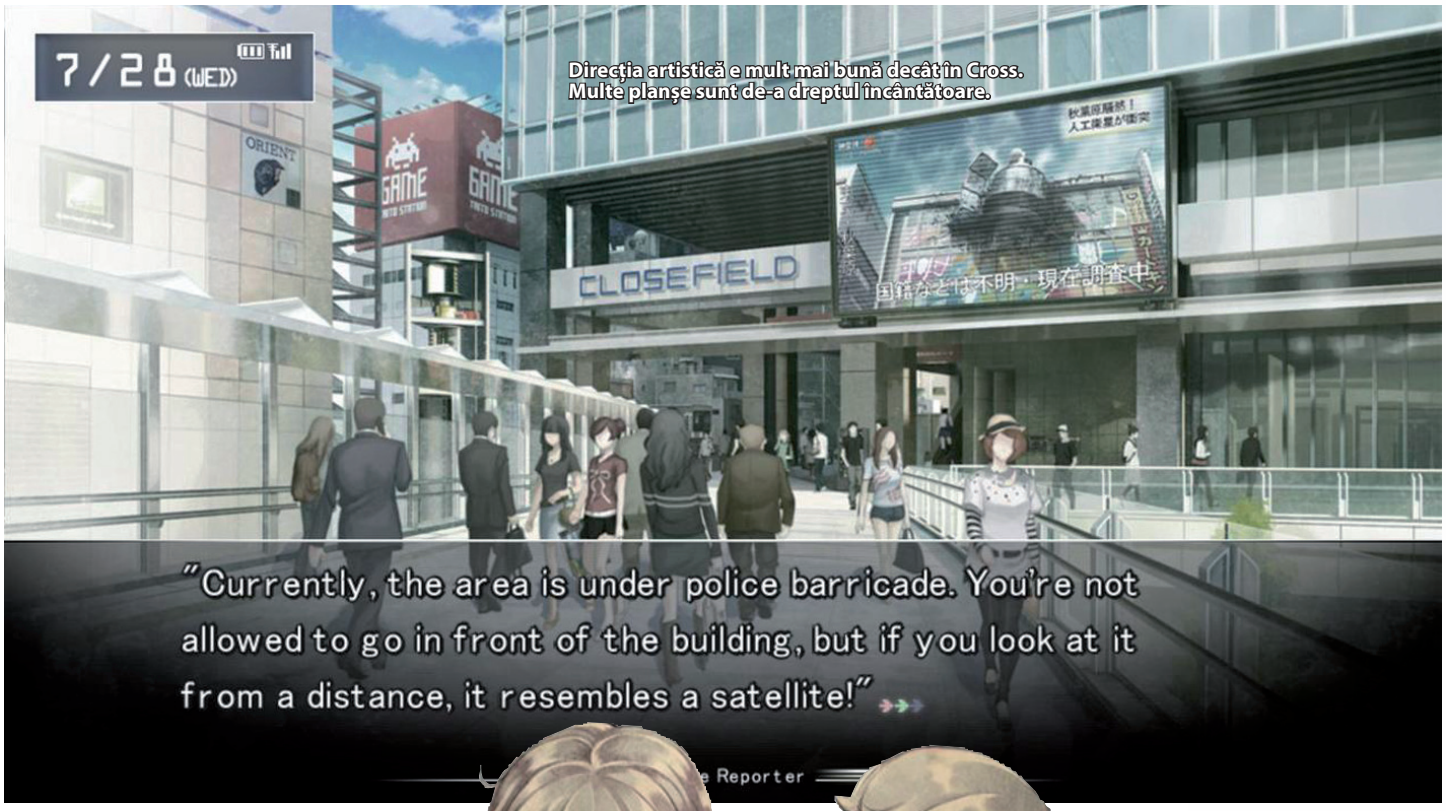
Numărul corect este 1.048596.

CUM SE SPUNE BROWSE ÎN JAPONEZĂ?

Inițial am vrut să subliniez și dificultatea instalării ca unul din factorii care au făcut ca nuvelele vizuale să nu penetreze (har) restul teritoriilor, dar am descoperit cu surprindere că nu e deloc cazul (nu știu ce-mi aduceam eu aminte). Majoritatea nici nu trebuie instalate și sunt deja patch-uite în Engleză. Tot ce ai de făcut este să deschizi folderul și să exe.cuți. Cam jumătate din titluri (vă spune Fuwanovel care dintre ele) cer schimbarea setării non-Unicode a Windows-ului în japoneză. Nu e așa de rău pe cât sună. În Windows 7 deschideți Control Panel > Region and Language > Administrative Tab > Change system locale > selectați Japanese (Japan) și reporniți calculatorul. Stați liniștiți, setarea nu vă va transforma Windows-ul în unul imposibil de citit, schimbările vor fi, pentru majoritatea dintre voi, insesizabile.

80% carte. 15% manga. 5% joc. Steins;Gate

Am ales să spun manga în loc de anime pentru că majoritatea nuvelelor vizuale nu vin cu scene animate. Cadrele sunt fixe și de multe ori reciclate și refolosite pe parcursul aventurii. Personajele își mai schimbă poziția, mai fac câte o grimasă, dar cam atât. Sincer, inițial am fost dezamăgit, mă așteptam ca cel puțin în Steins, un titlu lansat mai recent (2009), să văd un avans față de ce-mi aduceam aminte de acum mai bine de 10 ani. Nici măcar rezoluția nu este una extraordinară, doar 1024x768 – în timp ce Cross+Channel (2003) vine cu un șocant 640x480, care-l face și foarte greu de jucat/citit în full screen. Ba mai mult, planșele folosite sunt puține prin comparație cu volumul de text. Să nu vă mire dacă o să citiți pentru 10-15 minute fără ca scena să se schimbe. Înțeleg că astfel costurile de producție sunt mult mai mici, dar... Pe la jumătatea lui Steins am realizat că alegerea de a nu transforma nuvelele vizuale în anime textuale este, de fapt, una conștientă. Storyline-ului nu ar avea aceeași putere dacă imaginile ar urma îndeaproape fiecare acțiune descrisă în text. Ești forțat să-ți folosești imaginația pentru a construi în minte ce lipsește din scene și astfel totul devine mult mai personal, ești implicat activ în tot ce se întâmplă, cu atât mai mult cu cât în majoritatea titlurilor acțiunea este prezentată prin ochii personajului principal. Și Steins, și Cross folosesc această tehnică. În timp ajungi să te identifici cu eroul și în funcție de coeficientul tău empatic și de cât de mult îi înțelegi gândurile, să și simți prin ce trece el. S-ar putea, de exemplu, să nu vă placă CC tocmai pentru că nu o să fiți de acord cu acțiunile și gândurile lui Taichi, un caracter nu foarte ușor de asimilat, de multe ori antieroul perfect. În SG povestea este spusă din perspectiva lui Rintaro, un om de știință excentric ce suferă de paranoia, o personalitate mult mai plăcută, cu care cred că majoritatea românilor se vor identifica foarte ușor. Nuvelele vizuale sunt deci cărți cărora le lipsesc de obicei descrierile fizice sau fizionomice complexe, pentru că în mod normal poți vedea locațiile, personajele și mecanismele imaginate. În majoritatea cazurilor, le poți și auzi în timp ce muzica va încerca să impună atmosfera, în funcție de locație, starea de spirit a eroului sau tonul parlamentărilor. Accentul cade astfel pe senti-



Direcția artistică e mult mai bună decât în Cross. Multe planșe sunt de-a dreptul încântătoare.

mente, emoții, gânduri și dialog. Lectura fiind în general una mai plăcută sau mai ușoară, vă alegeți voi, decât cea a unei cărți tradiționale. Bine, pentru noi românii, parcurgerea unei nuvele va fi îngreunată (sau nu) și de cât de multă engleză (sau japoneză. Norocoșilor!) știm. Dacă nu ați ajuns la un nivel la care să puteți trece peste cuvinte într-un mod asemănător cu felul în care o faceți când parcurgeți un text în limba română, s-ar putea să vă plictisiți. Nu e de glumă cu nuvelele astea, mi-a luat cam 30 de ore să termin CC și cam tot atât pentru SG, în cazul acestuia din urmă mulțumindu-mă doar cu unul dintre cele 5-6 finaluri posibile. Pe de altă parte, dacă vă încăpățânați, o să aveți numai de câștigat, pentru că o să învățați multă engleză, dar și despre Japonia, în general. Echipele (Amaterasu Translations: CC și Blick Winkel: SG) care au localizat aceste nuvele s-au dat peste cap pentru a ne face viața mai ușoară (mulțumim!!!). În Cross, zeci de paranteze explică termenii care nu pot fi traduși cu ușurință din Japoneză sau cuvintele mai ciudate folosite de Taichi. În timp ce în Steins, până și dicționarul de termeni fizici sau obscuri cu care vine jocul a fost refăcut în engleză. Chiar dacă SG se transformă pe parcurs într-o nuvelă SF hardcore, bine înfiptă în realitate, CC rămâne totuși titlul mai greu de parcurs datorită amalgamului de gânduri ce-i trec prin cap eroului, dar și a jocurilor de cuvinte și a metaforelor pe care le folosește.

SG a fost lansat inițial pe XBOX 360. Toate variantele sunt la fel de prietenoase.

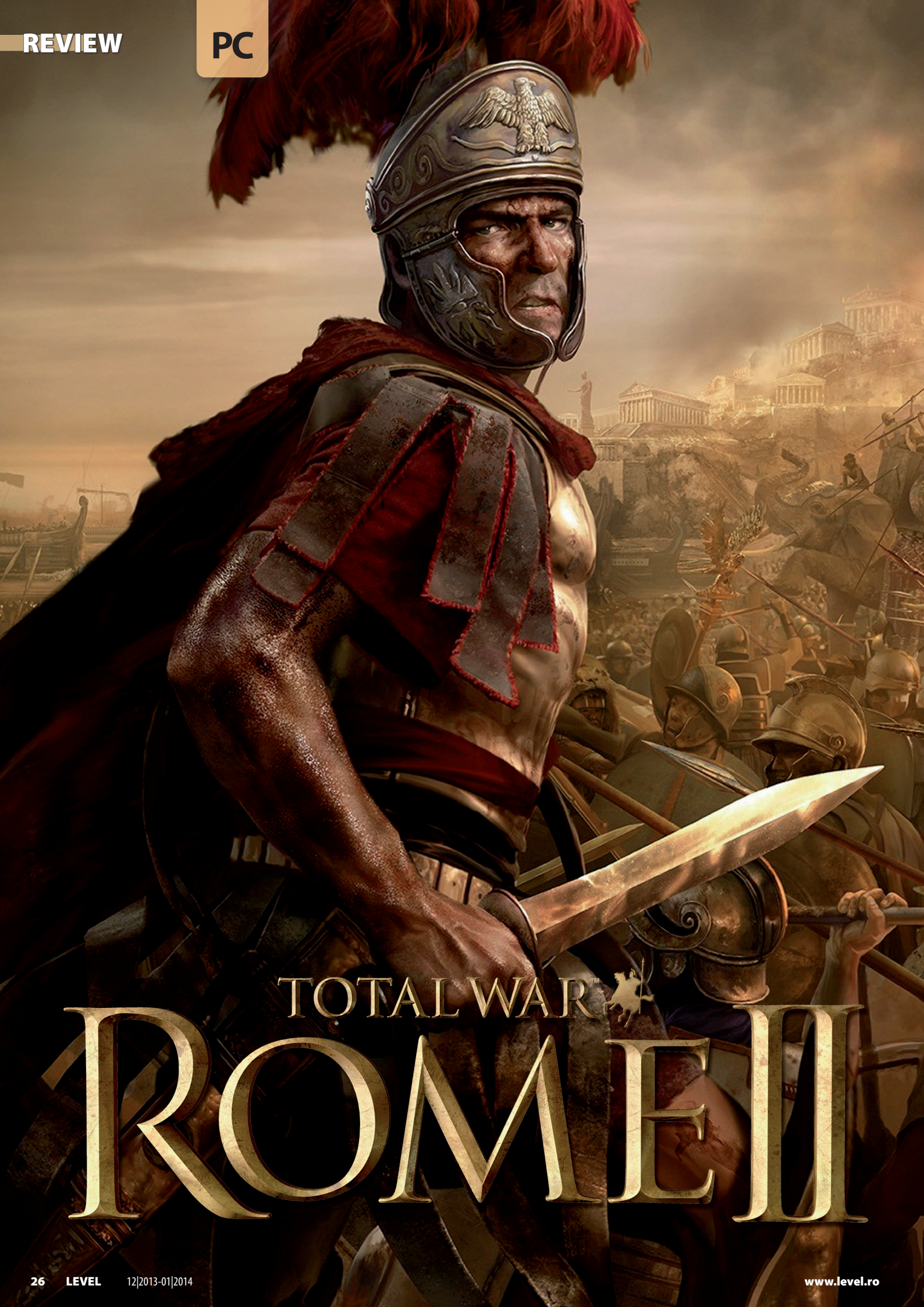
De ce doar 5% joc? Pentru că în Steins, la fel ca și în Cross, de altfel... acum eu sper că voi ați înțeles că eu am tot generalizat pe parcursul acestui special, nu degeaba este cuvântul majoritatea laitmotivul articolului. Dacă aceste două nuvele seamănă între ele ca structură și se încadrează oarecum în tiparul clasic, asta nu înseamnă că toate sunt la fel. La fel de bine puteți găsi nuvele care folosesc fotografii în loc de planșe pictate, altele în care artiștii nu s-au mai putut opri și au creat tone de animații sau au bucăți bune de anime, inserate între rânduri, chiar și filmulețe CGI. La fel și cu noțiunea de joc – există nuvele în care gameplay-ul este ca și inexistent sau, din contră, mult mai diverse, cu mici puzzle-uri, cu mult mai multe puncte cheie, cu zeci, dacă nu chiar sute, de finaluri. Aici, separat de faptul că dai clic pentru a citi mai departe sau că poți să salvezi sau să derulezi oricând, în caz că vrei să revii sau să treci rapid peste un pasaj, singurele momente în care CC și SG pot fi considerate jocuri sunt punctele în care trebuie să iei o decizie. Decizii care te vor arunca (sau nu) pe o ramură narativă diferită sau vor decide finalul poveștii. Odată

ce am terminat Steins, am realizat că nu-mi place ideea de a relua o nuvelă pentru a descoperi tot ce ar fi putut fi, mi-am acceptat soarta fără probleme, chiar dacă finalul nimerit de mine a fost unul dulce-amar. Spun nimerit, pentru că nu am ştiut că SG are finaluri multiple, iar mecanismul prin care iei decizii este atât de bine ascuns, încât nici nu am realizat, decât foarte târziu, că le iau. Din acest punct de vedere, SG frizează geniul. Alegerile pe care le faci nefiind doar linii de text – te duci la baie? sau pe terasă? – aşa cum am văzut în celelalte nuvele vizuale pe care le-am încercat până acum. Sistemul decizional este integrat la nivel grafic şi serveşte într-un mare fel storyline-ul şi noţiunile pe care încearcă să le sublinieze, butterfly effect fiind una dintre ele. Ba mai mult, într-un titlu în care eroii se joacă cu liniile temporare (ah, deja am spus prea mult), sistemul decizional reuşeşte să nu rupă în niciun moment continuitatea. Din acest punct de vedere, Cross+Channel nu face o treabă la fel de bună – dacă insişti în combinaţii, mai descoperi şi inconsistenţe. Cross se foloseşte însă de un artificiu ingenios şi nu are nevoie de mai multe treceri pentru a spune toată povestea. Atât vă zic, în momentul în care ajungeţi la generic, nu daţi load înjurând, click-äiţi în continuare.

Cum ideile prezentate în Steins;Gate pot fi rumegate mult timp după ce l-ai terminat, până la urmă curiozitatea m-a învins şi am dat o tură pe Wikipedia pentru a învăţa mai multe, dar şi pentru a vedea cât de interesante sau diferite sunt celelalte finaluri. Am realizat astfel că un alt minus pe care mi-l notasem e nefondat. Impresia mea era că introducerea şi intriga sunt disproporţionat mai generoase decât acţiunea, punctul culminant şi deznodământul la un loc – a început ora de română? Scriitorii, în plin avânt artistic, nu s-au oprit la a jongla doar cu finalurile. La fel că în RPG-urile de calitate, deciziile tale încep să schimbe povestea în mijlocul acţiunii, care se poate astfel prelungi sau din contră. Punctul culminant şi deznodământul variază foarte mult de la caz la caz. Dacă vă încăpăţânaţi să „vedeţi" tot, o să vă ia pe puţin încă 10-15 ore. Asta dacă decideţi să săriţi peste pasajele pe care deja le cunoaşteţi, că de nu… Câteva săptămâni mai târziu, am reluat SG, cu scuza că trebuie să investighez dacă într-adevăr le-a ieşit perfect sau doar mi s-a părut… Jos pălăria! ► **ncv**

+URI CROSSTEINS

Pentru cei care au terminat Cross sau Steins şi vor mai mult am veşti bune. Fanii CC pot încerca mai noul Rewrite (2011), scris de acelaşi Romeo Tanaka, împreună cu artiştii de la Key. Mulţi spun că e chiar mai bun decât CC, chiar şi aşa, fără conţinut sexual. Pentru aceia dintre voi care doresc o pauză de citit, recomand Nanaca+Crash!!, un flash tembel pe care l-am mai recomandat şi în trecut, dar care acum, după ce am terminat nuvela, mi se pare genial. E incredibil cât de mult suflet am investit în personaje. Fiecare lovitură primită de Taichi m-a bucurat în moduri în care nici nu ştiam că există. Fanii SG sunt şi mai răsfăţaţi. Nuvela a avut un aşa mare succes, încât ideea a fost preluată şi transformată în manga, în anime (unul din cele mai bune făcute vreodată, nu aşa), chiar şi în boardgame (sincer, nu cred că o să-l găsiţi pe la noi, nici măcar în Europa). A primit o continuare, în 8 biţi, numită Variant Space Octet, şi se mândreşte şi cu un înaintaş, fără legătură directă, dar la fel de interesant. Chaos;Head.


TOTAL WAR
ROME II

Vax Romana

Cred că ați observat, deja, cu toții (cei interesați de jocurile de strategie), că articolul dedicat celui mai recent titlu din seria Total War, anume Rome II, a întîrziat să apară. Da, au trecut mai mult de trei luni de la apariția noului Rome și eu încă nu am scris nimic despre dînsul. De ce? Pentru că jocul a fost la data apariției o porcărie plină de buguri, o mizerie de beta vîndută în draci la precomandă tuturor pasionaților care au pus botul la o mare și impardonabilă minciună. Pe scurt, dacă ar fi fost să scriu o recenzie la Total War: Rome II la data lansării sale, l-aș fi distrus. L-aș fi făcut praf.

Întrebarea logică și de mare bun simț vine imediat din partea voastră: „Bine, omule, dar, dacă tu nu scrii adevărul la momentul potrivit, noi de unde să știm dacă merită să cumpărăm sau dacă ne aruncăm banii aiurea?" Draci, nu am alt răspuns decît acela că trebuie să vă informați de pe net. Noi nu sîntem singura sursă de informație disponibilă, există atîtea altele, poate mai bune, mai rapide, mai interactive decît noi, trebuie să o recunosc cinstit. Se vede în cazul de față, în care, spre disperarea lui KiMO, am tooot amînat articolul de Rome II, săptămînă după săptămînă, doar-doar patch-ul următor va face acest titlu mai jucabil, mai fără probleme, mai așa cum trebuia să fie din prima zi. Să nu credeți că bunul nostru redactor-șef nu a insistat – și avea mare dreptate să îmi ceară articolul cît mai repede cu putință...

Nu voi face aici o listă exhaustivă de buguri și mizerii pe care Rome II mi le-a făcut și încă le face nu doar mie, ci multor, mult prea multor altora. Voi spune doar că au trecut trei luni de la lansare și jocul este, în continuare, foarte departe de ceea ce ar trebui să fie ca funcționalitate normală. Deja la al șaptelea patch, Rome II este, totuși, mai jucabil, măcar atît cît să poată fi recenzat cu ajutorul unei tastaturi, și nu al unui satîr. Ceea ce rămîne însă este un gust extrem de amar, o frustrare hrănită nu doar de acest titlu, ci și de altele din categoria AAA, care, vîndute ca pîinea caldă la precomandă, se dovedesc pur și simplu o bătaie de joc la adresa celor care plătesc bani serioși pentru ele și primesc, în schimb, un purcoi de buguri, de disfuncționalități, de feature-uri care nu sînt așa cum mașina de marketing atotstăpînitoare încerca să le prezinte.

Adding insult to injury, chiar cu o zi înainte ca eu să scriu aceste rînduri, Creative Assembly a anunțat că va lansa curînd Caesar in Gaul, un DLC consistent pentru Rome II. Ceeee?... Adică se dedică ore de muncă, resurse, fonduri pentru un ditai DLC-ul, în timp ce jocul de bază este încă în crăcile Veselului Baobab din Groapa

Marianelor? Evident, anunțul viitorului Caesar in Gaul conține și cuvîntul magic „precomandă”... bănuiți, desigur, cu ce rezultat? S-a precomandat în draci, deja...

Ceea ce am constatat eu este faptul că industria jocurilor reproduce, în mic, mediul social. Și caracteristica de bază a mediului social știți care este? Aceea că orice este posibil, doar că trebuie să aștepți – și chiar să pregătești, treptat – terenul uman necesar. Orice măgărie, orice monstruozitate, orice minciună este posibilă, pentru că oamenii nu doar că o vor înghiți, dar o vor ajuta să prindă viață, să fie viabilă, să funcționeze. Sînt exact aceiași oameni care au înghițit și vor înghiți cuminți, aliniați regulamentar, cuminecătura oricărei îndoctrinări (chiar dacă o simt mincinoasă), orice prostie, orice aberație. Așa devin posibile gulagurile, holocausturile, crimele în masă, epurările, genocidul, sub orice formă ar fi ele. Ba chiar așa devine posibilă însăși viața obișnuită, cea de zi cu zi...

Veți spune că exagerez. Ba bine că nu, văd cum același mecanism de funcționare a prostimii se reproduce, analog, în industria jocurilor, precum în toate celelalte domenii de existență și activitate umană. Este un simptom care trădează aceeași boală, omniprezentă în spațiul și timpul civilizației noastre. F*ck it.

O să fac o nefăcută și o să vă spun de la începutul articolului că Total War: Rome II nu merită. Nici la o treime din prețul nesimțit cerut acum pe el nu merită. Nu merită, o dată pentru că Sega, distribuitorul, și Creative Assembly, dezvoltatorul, ne-au mințit cu nerușinare, cerîndu-ne bani pentru un produs care seamănă prea puțin cu ceea ce apărea prin trailere și prezentările de PR. În al doilea rînd, nu merită pentru că jocul este încă plin-plin de buguri. În al treilea rînd, nu merită banii noștri pentru că, la un moment dat, cineva trebuie să tragă o linie, să zică hotărît „pînă aici!” și să nu mai plătească bani munciți, dîndu-i pe mizerii la care nu s-a muncit nici cît, nici cum trebuie.

Fat chance...

Care documentație?

Unul din lucrurile care m-au deranjat de la Empire: Total War încoace a fost calitatea foarte proastă a documentației. Ciudat, ai zice, pe măsură ce complexitatea componentei de strategie a jocului a crescut, manualele seriei Total War au devenit tot mai nebuloase, mai puțin explicite, mai generale în prezentarea elementelor esențiale de gameplay la nivel strategic. A început să fie tot mai greu să înțelegi în amănunt construcția jocului și felul în care diversele sale componente se leagă, interacționează unele cu altele.

Nu mai vorbesc aici de faptul că nu au fost create de către dezvoltatorul Creative Assembly documentații care să prezinte în detaliu chestiuni de matematică, de cifre, ale jocurilor seriei. Damn, și acum am lîngă mine, scoase la imprimantă, documentații create de pasionați, ce acoperă exact astfel de goluri. S-au adunat, în timp, într-un teanc de o grosime respectabilă, semn al incapacității sau lipsei de interes a producătorilor. Sau al lăcomiei – pentru că nici nu știu, au scos ei cumva un Advanced Strategy Guide pe care să ceară bani și care să conțină date ce ar fi trebuit, firesc, să se afle în manualul livrat cu jocul? Anyway, rezultatul este că avem o serie de titluri excepționale – pînă la al doilea Shogun, inclusiv –, dar despre care, fără ajutorul dezinteresat al entuziaștilor online, nu poți afla decît mult prea puțin din amănuntele care le fac extraordinare.

La Rome II problema este mult mai gravă de atît. Nu doar că nu ni se prezintă o matematică a subsolului conceptual pe care este construit jocul, dar nici chiar detaliile de funcționare și structură ale elementelor noi de gameplay nu ne sînt dezvăluite la un mod ușor de înțeles, limpede, care să nu lase loc la dubii și interpretări. Mi-am dat seama de asta studiind diversele ghiduri apărute online, în care pasionații seriei prezintă propria

versiune a felului în care au priceput diversele noutăți, unele din ele majore, aduse de Rome II. Am descoperit atîtea erori, scuzabile, de altfel, de absența unor documentații cu adevărat lămuritoare compilate de Creative Assembly, încît îmi este cît se poate de clar că se poate ca și eu să greșesc crezînd că alții greșesc.

Vă spun sincer, sînt aspecte ale jocului care m-au lăsat în ceață, motiv pentru care mă voi abține să încerc desțelenirea lor în adîncime – altfel, s-ar putea să vă induc în eroare, iar eu să mă fac, și mai mult, de rahat. Cu ceea ce rămîn însă este impresia extrem de neplăcută lăsată de așa-zisul manual al celui mai recent titlu al seriei Total War, ce pare scris din auzite de către cineva de la marketing care a trimis o secretară drăguță să-i tragă de limbă pe dezvoltatorii jocului, la o pauză de cafea. Rezultatul: un vax vag folositor.

Dar măgăria nu se oprește aici. Fiți atenți: în Rome II a fost introdusă un fel de Civilopedia – ceea ce e bine – ce conține și niște așa-numite tutoriale sub formă de filmulețe, ca un fel de mic YouTube încapsulat în joc. Trec peste faptul că filmulețele se încarcă enervant de încet, deși se află pe propriul HDD, nu pe Internet. Dar nu pot să trec peste faptul că aceste filmulețe sînt, în marea lor majoritate, inutile. Adică, într-un interval de timp mult prea scurt (30 - 40 de secunde, în medie), ni se prezintă concepte și elemente din joc, la același mod superficial, precum în manual, cu prea puține și semnificative detalii suplimentare.

De fapt, întreaga „Civilopedie" din Rome II se mișcă încet, interfața ei pare a rula pe un calculator vechi de 15 ani, nu pe unul actual. Apoi, deși intră în detaliile cifrelor brute ale unităților și clădirilor/îmbunătățirilor, nu intră în detalii importante ale funcționării anumitor părți din joc, ale felului în care se leagă unele dintre acestea. Eficiența redusă și rezultatul îndoielnic al unui efort vizibil al dezvoltatorului Rome II – adică această Totalwarpedie – nu fac decît să îmi adîncească frustrarea în fața noului Total War.

Provincialism regional

Aș începe cu lucruri care mi-au plăcut la noul Rome, așa, că să apuc să prind un pic de avînt în producția de litere la pagină. Și prima chestiune de bine care îmi vine în minte ține de organizarea administrativă a Republicii/Imperiului. Este aici o inovație care m-a dat gata: nu mai avem provincii pur și simplu, ci provincii alcătuite din regiuni. Fiecare regiune conține o singură localitate, iar una dintre regiunile unei provincii conține capitala acesteia. Capitala este singura localitate fortificată dintr-o provincie, restul nu au ziduri înconjurătoare. De asemenea, în capitală se pot construi mai multe clădiri/îmbunătățiri decît în localitățile regionale.

Interesant este faptul că efectele clădirilor/îmbunătățirilor construite într-o regiune a unei provincii afectează întreaga provincie. Spre exemplu, un templu va avea darul de a crește starea de mulțumire a populației – concretizată printr-un adaos pozitiv la valoarea parametrului ordine publică pentru toată provincia. Or, dacă ai un atelier care îmbunătățește armurile, acesta nu trebuie neapărat să fie în orașul în care este o cazarmă, ci va determina o creștere a calității materialului militar pentru orice unitate recrutată în aceeași provincie. Mai mult decît atît, generalul care recrutează se poate afla oriunde în provincie și unitatea recrutată va intra în componența armatei sale în turul următor, indiferent unde se află aceasta pe întinsul provinciei care a produs-o. Mă rog, acest mecanism poate fi abuzat în provinciile de foarte mari dimensiuni, precum cele din Nordul Africii. Acolo aveam cazarma în Cartagina și generalul care recruta unitatea se afla la mii de kilometri distanță, la est de Macomades... nu tocmai normală situația ca într-un singur tur să obții o astfel de deplasare, fără uzură a unității, pe uscat, în zonă deșertică, cu drumuri îndoielnice.

Dar, per total, acest sistem de organizare mi-a plăcut foarte mult. Practic, ești liber să construiești ce și cum vrei – am senzația că ești totuși limitat la o singură fermă în regiunile mai puțin fertile, pe cînd în cele fertile poți înființa două. De aici vine o plăcută mobilitate în organizarea Republicii/Imperiului, animată de o dinamică administrativă de care Total War-urile anterioare nu au avut parte.

Un general, o legiune

Tot o idee bună, de data aceasta pe mare, este aceea a împărțirii suprafețelor marine în mări, al căror control total reduce semnificativ pierderile în veniturile comerciale cauzate de piraterie. Astfel, dacă deții (sau controlezi prin state client) toate porturile de la o anumită mare, se numește că deții controlul respectivei mări și beneficiezi de cel mai bun potențial pe care comerțul maritim îl poate oferi prin porturile acelei mări. Ideea este simplă și eficientă și este dublată de o idee la fel de simplă în ce privește pirateria pe care o poți practica asupra rutelor comerciale ale inamicilor. Este suficient să ai o flotă într-o mare străbătută de comerțul dușmanilor și să setezi postura flotei pe „Raid", și aceasta va extrage automat un anumit procentaj din comerțul inamicului, adăugîndu-l propriei vistierii. Evident, este important să ai o flotă capabilă de luptă, deoarece oponenții nu te vor lăsa să faci așa ceva fără să încerce să te scufunde, sau măcar să te intimideze.

Și tot la capitolul ideilor bune aș include-o și pe una dintre cele care, la primul contact, m-au enervat pînă peste poate. Este vorba despre organizarea militară: o unitate nu poate exista în afara unei armate conduse de un general. Nu mai poți avea unități disparate, conduse de un căpitan. O unitate există exclusiv într-o armată condusă de un general sau nu există deloc.

Asta face ca trimiterea de întăriri în zone aflate în pericol să fie imposibilă altfel decît sub chipul unei întregi armate. Da, se pot transfera trupe între armate aflate la distanță mică între ele, dar, altfel, nu poți trimite doar cîteva unități, fără un general, ca să îngroși rîndurile celor care apără un anumit oraș.

Aparent, asta e nasol. În realitate, nu este deloc așa de rău. În primul rînd pentru că sistemul este gîndit așa întocmai pentru a putea permite existența armatei ca individualitate, indivizibilă, ce capătă tradiție în timp, putînd evolua. Astfel, victoriile aduc creșteri ale punctelor de upgrade ale unei armate, ce permit, în timp, adoptarea de tradiții de către armata cu pricina, ce aduc bonusuri, ce pot fi incrementate în timp. Pe această cale, legiunile se dezvoltă sub aspectul caracteristicilor lor militare, ce pot fi alese dintr-o multitudine de opțiuni. Eu am mers în special pe creșterea puterii armelor de infanterie cu proiectile și pe armură mai bună, dar se poate opta și pentru bonusuri de moral, de șarjă, de eficacitate a unităților de asediu, de creștere a vitezei de deplasare pe cîmpul de luptă sau mărirea distanței de marș pe harta strategică ș.a.m.d. Adăugați la asta și posibilitatea (apărută pentru prima oară în Fall of the Samurai) de a atașa legiunii un veteran care să facă instrucție cu soldații și veți obține un foarte interesant și realist combo de factori de evoluție și individualizare a unei armate, care dă nu doar o savoare aparte comenzii militare, dar și un incitant motiv de mers mai departe în joc.

În al doilea rînd, sistemul cel nou de organizare a armatelor, ce exclude existența unităților care se deplasează fără un general, este contrabalansat de importanța mult crescută a unităților de garnizoană ce se află „by default" în fiecare oraș. Acum, cu adevărat, contează ce unități sînt rezidente într-o localitate, ce dotări și ce pregătire au acestea, cu atît mai mult cu cît numai capitala provinciei are ziduri de protecție, în rest...

canci. Dacă ești prins descoperit de un inamic, cu o armată aflată departe de o regiune a cărei localitate este asediată, depinzi exclusiv de garnizoană.

Sincer, acest sistem mi se pare realist, chiar surprinzător de realist, spun eu după ce am jucat vreme mai îndelungată și am fost pus în diferite situații strategice. Așa era pe vremea aceea, așa au reușit să facă și în joc. În plus, un factor la care începi să fii mult mai atent este tipul de unitate de garnizoană care devine rezidentă în oraș la construcția unei anumite clădiri – cînd distanțele dintr-o provincie sînt foarte mari, e bine să ții cont de asta. Per total însă, afirm cu tărie că noua organizare militară introdusă în seria Total War de Rome II

este exact ceea ce era necesar, atît sub aspectul realismului, dar și al diversității și dificultății situațiilor care apar la nivel strategic.

-10

Există însă o problemă la aceste clădiri din orașe. După ce le upgradezi pînă la nivelul III, nu prea îți mai vine să le duci la cel de-al IV-lea, cel maxim (în majoritatea cazurilor). Iar asta pentru că, deși aduc avantaje semnificative, vin și cu penalități exorbitante. Da, poate că o fermă dusă la nivel de latifundiu o fi producînd ea multă mîncare, dar vine și cu un usturător -10 la ordinea publică. Și așa mai departe, cam toate upgrade-urile majore vin cu acest -10 aplicat unui parametru esențial.

Aproape că aș zice că e normal, în fond, dar cînd cazarmele duse la nivel maxim aduc și ele -10 la ordine publică sau cînd un port care oferă acces la esențiala mîncare de peste mări și ajută la înmulțirea locurilor de muncă și mărirea cîștigurilor populației aduce, upgradeat la maximum, tot -10 la ordinea publică, lucrurile încep să scîrțîie agresiv.

Ceva nu merge. Este limpede că e nevoie de o anumită echilibrare a factorilor ce influențează întreaga evoluție a Republicii/Imperiului, dar opinia mea este că nu punînd arbitrar un „-10" tuturor înfăptuirilor tale se creează o aproximare realistă a unor fenomene economice, sociale și politice, de natura celor care au determinat mărirea și decăderea Imperiului Roman. Da, este într-adevăr necesar să aduci la lumină factorii care fac dintr-un imperiu, din orice imperiu (inclusiv actual – fie că este în finanțe, politică, media sau industrie), un veritabil joc piramidal, în care trebuie să furi de la alții ca să creezi realitatea creșterii și prosperității prezente, precum și iluzia lor viitoare, adică speranța motrice a oricărei societăți omenești de tip occidental/greco-roman.

Dar Rome II nu reușește acest lucru. Senzația pe care mi-a lăsat-o acest sistem absurd de penalizare mecanică a upgrade-urilor este aceea a unei încropeli, din care lipsesc atît semnele unei gîndiri profunde, cît și ale subtilității cu care Creative Assembly ne-au răsfățat, tot mai mult, de la Empire încoace.

Vizualizare

Bineînțeles, și în Rome II avem, pe lîngă armate, și alte tipuri de „unități", de data aceasta de utilitate mai mult sau mai puțin publică, precum oamenii de stat, veteranii și spionii. Fiecare dintre aceștia aduc diverse bonusuri în contracararea atît a diverselor tendințe negative ce pot apărea în sînul Republicii/Imperiului, cît și a acțiunilor agenților inamici.

Aici este de discutat ceva. Există trei caracteristici principale ale fiecărui om semnificativ din Rome II: autoritatea, zelul și șiretenia. Fiecare dintre acestea are un rol în diversele acțiuni desfășurate pe harta strategică și intră în balanță atunci cînd se calculează rezultatul acestora. Bun, am mai văzut asta și în titluri anterioare din seria Total War. Atîta doar că aici sistemul pare supraîncărcat, prea stufos, fiind și insuficient documentat. Personalitățile/agenții tăi evoluează în timp, dar arborele lor de „upgrade-uri" nu este suficient de clar, de bine vizualizat: se folosesc un fel de cărți frumos desenate care reprezintă un upgrade sau altul, ce se așază pe o tablă a aptitudinilor personajului. Asta este o idee extrem de proastă, prin comparație cu excelentul sistem de vizualizare din al doilea Shogun și din Fall of the Samurai, care era explicit, limpede, ușor de înțeles, oferind posibilitatea de a-ți plănui foarte lesne evoluția persoanei respective și de a pricepe cum se leagă și

zarea cu carduri a aptitudinilor, ajung să mă gîndesc la iconițele folosite pentru a reprezenta unitățile din armate. De arătat, arată foarte bine, mie unuia linia artistică a graficii din Rome II îmi place nespus de mult, îmi pare potrivită cu timpul și stilurile epocii. Problema este că, la privirile rapide pe care le arunci într-o bătălie, aceste iconițe conțin prea puțină informație vizuală care să facă instantaneu distincția între anumite unități. Spre exemplu, încă am mari dificultăți să disting pretorienii de cohorta primă, de legionarii veterani și de legionarii simpli. Iar dacă intru pe domeniul trupelor auxiliare, acolo e un întreg haloimăs – îți trebuie o excelentă memorie vizuală ca să poți reține multe dintre unitățile disponibile, în așa fel încît să le poți identifica rapid, natural, fără efort.

Felul în care sînt reprezentate unitățile în Total War-urile anterioare nu mi-a pus niciodată o astfel de problemă. În Rome II însă, trebuie să recunosc că sînt oarecum pus în dificultate, sub acest aspect.

Doi într-un Imperiu

Acuma, una e faptul că sistemul de acțiune al agenților bazat pe autoritate/zel/șiretenie este cel puțin aparent complicat – iar documentația jocului nu ajută nici ea –, iar alta este chiar implementarea acestui sistem, felul în care el funcționează efectiv în joc. Și care este dezastruos.

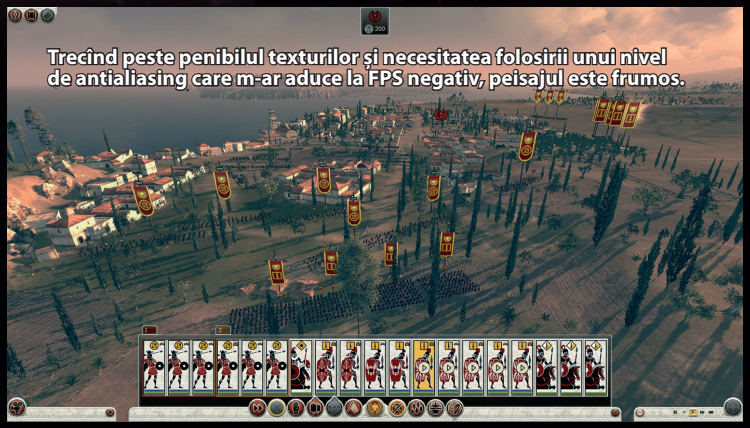
Vedeți voi, în funcție de cîte provincii controlezi (și poate și de alți factori ce fac dovada puterii), facțiunea ta deține un anumit nivel de „Imperium". Valoarea Imperium-ului are o influență covîrșitoare ca factor limitator al forțelor aflate sub comanda ta, fie acestea armate, flote, generali, oameni de stat, veterani sau spioni. Par examplu, eu, care dețin acum cinci provincii complete și încă vreo două regiuni din altele, nu pot să folosesc decît cel mult cîte doi agenți din fiecare categorie (mă refer aici la veterani/oameni de stat/spioni). Ei bine, asta nu ar fi o tragedie într-un stăpînet de dimensiunile Lichtensteinului.

Dar Republica/Imperiul meu se întinde deja de la Alpi pînă în Libia. Puteți să vă reprezentați suprafața sa și distanțele a căror acoperire de către agenți este necesară pentru a o controla? Puteți să vă închipuiți felul în care Imperiul Roman a putut exista, în afară de puterea militară? Vă spun eu: avînd cel mai grozav aparat infor-

multe redundanțe – adică o mulțime dintre însoțitorii disponibili au efecte similare asupra aptitudinilor generalului. Nu reușesc să-mi dau seama la ce e bun acest sistem de modelare a suitei generalului, de se acumulează atîția însoțitori/sfătuitori, mulți inutili, și de ce, dintre toți, doar unul singur poate fi activ per general...

Anyway, revenind la vizualiintercondiționează aptitudinile sale. Din nefericire, același sistem neintuitiv cu „carduri" este folosit și la generali și legiuni pentru vizualizarea aptitudinilor/tradițiilor, cu același efect al unei incomplete vizualizări, al unei deranjante lipse de perspectivă.

Rămînînd în secțiunea de aptitudini a generalilor, în ea regăsim și pe membrii suitei acestuia. De data aceasta, cu efecte active sînt numai doi membri ai suitei generalului: soția sa și un sfătuitor/însoțitor. Caracterul soției are efecte asupra generalului, iar, dacă acestea sînt negative, poți decide asasinarea sărmanei femei. În ce privește pe sfătuitor/însoțitor, marea prostie este că acesta poate fi ales dintr-o mulțime întreagă care se acumulează treptat într-un fel de rezervor de însoțitori primiți automat în timp de generalii succedați la comanda repectivei legiuni, căreia îi este conducător generalul „curent". Or, acest rezervor de potențiali însoțitori devine imens, cu foarte



mativ și de propagandă din lume, pentru cel puțin cîteva sute de ani înainte. No, apăi, după ce v-ați gîndit la toate astea, bine ați venit în Rome II. Unde ai la ditai spațiul cucerit numai doi oameni de stat, doi veterani și doi spioni. WTF?!...

Numărul, în sine, nu spune mare lucru. Dar, cînd ești în război cu toți cei din jurul tău, și fiecare rahățel de trib are cel puțin cîte un agent din fiecare categorie pe care îl trimite peste orașele și armatele tale, ajungi să opui doi agenți romani celor 10 – 12 ai inamicilor. Rezultatul? Ești sabotat continuu, fără oprire. În Imperiul tău agenții străini fac și desfac, după bunul lor plac, și tu nu ai suficienți oameni calificați pentru a te opune lor. Da, teoretic mai sînt anumite clădiri care te pot ajuta, dar știți ce? La penalitățile pe care upgrade-ul clădirilor le incumbă, nu prea mai poți să fii eficient cu ajutorul acestora.

Așa se face că aproape toți banii mi se duc în acest moment al campaniei pe repararea clădirilor distruse/sabotate de agenții inamici. Spre exemplu, strigător la cer, într-o singură tură un agent al unui trib obscur de barbari mi-a sabotat 5 (cinci) clădiri majore din capitala provinciei din nordul Italiei, actualul Milano. I mean, OK, înțeleg că trebuie să existe acțiune și reacțiune, că trebuie să ți se pună anumite limite puterii, că este necesar un echilibru în joc, dar toate acestea trebuie făcute cu cap. Adică, pe cît posibil, jocul trebuie să fie o bună aproximare a realității, să nu sfideze logica și să aibă o fluență și o coeziune a diverselor elemente de gameplay ce îl compun care să ne ofere o experiență imersivă, o normalitate de fapt istoric.

Rage Quit

Or, în momentul în care harta strategică a devenit doar un cîmp de bătaie de joc, în care eu sînt o biată pațachină de ditamai Republică/Imperiu Roman care o ia pe toate orificiile de la orice individ trimis din pădure să îmi distrugă aproape complet un oraș major, simt că s-a trecut cu mult, cu prea mult, dincolo de orice limită a bunului simț. Aș putea continua cu multe astfel de exemple de situații ilogice determinate de proasta concepție și implementare a sistemului de agenți din Rome II, dar aș umple la modul cel mai plictisitor a doua jumătate a spațiului editorial acordat acestui articol. Așa că o voi tăia scurt, precum am făcut și cu campania singleplayer din acest joc, pe care am întrerupt-o pînă la urmă, tocmai din acest motiv.

Da, m-am străduit să o reiau, de cîteva ori, zile în șir, cu același rezultat după cîteva ture în care agenții inamicilor zburdau nestingheriți cu torțe aprinse/butoaie cu otravă/săbii însîngerate prin orașele mele: un sănătos „F*ck you Creative Assembly!" urmat de quit.

BTW, că tot mi-am adus aminte, fiți atenți, exemplu de acțiune a spionilor: otrăvirea rezervelor de apă ale unui oraș. ARE YOU *ucking kidding me, CA? Ce chi-

mie aveau ăia în antichitate ca să otrăvească apa unui întreg oraș de mari dimensiuni? Cîte care cu gabarit depășit pline de ditamai butoaiele de otravă trebuiau să tranziteze nestingherite Imperiul pînă la locul în care, vezi Doamne, fără nici o jenă, să le verși în rezervoarele de apă? Oameni buni, reality check, please!!!

Alt exemplu, de data aceasta privindu-i pe veterani/campioni. Aceștia pot să atace de unii singuri garnizoana unui oraș (care poate fi chiar major, adică o capitală de provincie, ba, mai mult, și umplut de o ditamai armata cu efective complete ce staționează acolo), provocînd tură după tură pierderi serioase acesteia și slăbind semnificativ efectivele și/sau moralul membrilor săi. WHAAAAT?!!... Putea să intre însuși Manea grosul și arțăgosul într-un oraș roman, că dacă mișca numai puțin în front, următoarele trei zile și le petrecea privind de la o înălțime potrivită la cei care treceau pe o Via și făceau mișto de cît de bou a fost el, care acum atîrnă de piroane, cu fluierele picioarelor sparte și cu foarte, foarte slabe speranțe la o Înviere. Tîlharul de la stînga și cel de la dreapta lui Manea sînt opționali în acest tablou din care lipsește orice urmă de pietate, fiind în schimb plin de Drept Roman, pînă la refuz. Refuzul de a accepta un asemenea subprodus al minților celor de la Creative Assembly, despre care nu pot să-mi imaginez ce trebuie să fi pățit de au ajuns să facă jocul în asemenea hal.

O familie, un om

Că tot sîntem la oamenii de pe harta strategică, ar fi bine să intrăm și în măruntaiele adminstrației și politicii din Rome II. Noul sistem este bazat pe așa-numita „gravitas", care este valoarea importanței unui membru al unei familii romane activ în viața publică fie ca om de stat, fie ca general. Acest gravitas variază în funcție de înfăptuirile omului cu pricina – spre exemplu, victoriile militare o cresc, înfrîngerile o scad – și cu cît este mai mare, cu atît este mai important personajul respectiv, aducînd cu sine mai mulți senatori de partea familiei proprii în Senatul Roman.

Documentația și explicațiile date în tutoriale de producători sînt foarte neclare în ce privește acest sistem, dar eu voi scrie aici despre cum cred eu că funcționează. Gravitas-ul poate fi cheltuit pe diverse acțiuni, cum ar fi asasinarea unui alt om de stat sau general, asasinarea soției lui, înscenarea unui divorț, lansarea de zvonuri denigratoare sau avansarea în funcții publice. Toate aceste acțiuni pot fi accesate într-o fereastră anume dedicată politicii de facțiune.

Ideea este că, dacă familia ta ajunge să aibă un gravitas prea mare și, în consecință, un număr prea mare de senatori de partea ei, celelalte familii vor declanșa războiul civil. La fel, dacă ajungi să ai sprijin prea scăzut în Senat, vei fi exilat ca dușman al poporului roman și vei fi obligat să declanșezi războiul civil. Oricum, se pare că se ajunge întotdeauna la război civil, indiferent ce faci – spun oamenii pe net. Eu nu știu dacă așa stau lucrurile, pentru că, deși am jucat multicel Rome II, nu am ajuns într-o asemenea situație.

Iar asta, poate, pe undeva, pentru că am reușit, fără să vreau, să mă aflu cu familia mea, Junia, pe linia

O debarcare impetuoasă.

O debarcare prea apropiată.

perfectei mediocrități ca importanță în Senat. Nici nu a fost greu, pentru că, din lipsă de membri disponibili – deși toți din familia mea erau însurați – am fost nevoit să folosesc ca generali pe unii din membrii celorlalte familii, ceea ce a crescut mult gravitas-ul acestora. Par egzamplu, acum familia mea are în viața publică un membru, doar unul, dar care are un ditamai gravitas-ul pentru o singură persoană, însă insuficient cît să deranjeze celelalte familii.

E cel puțin ciudat, zău așa... a fost scos arborele genealogic, nu mai există familia ce poate fi văzută firesc, precum în Total War-urile anterioare, au dispărut evenimentele nașterilor, fiind înlocuite cu o fereastră de politică ce este, pînă la urmă, un minijoc prea puțin clar, prea puțin transparent. Un minijoc cu cifrele dintr-un tabel, lipsit de orice naturalețe, de organicitate, mai ales prin faptul că este foarte prost spre deloc legat de restul secțiunii de strategie a jocului. Vreau să spun, ai clădiri care influențează major ordinea publică, dar care ordine publică nu are nimic de a face cu familiile care conduc Republica/Imperiul, deși acestea au puterea de a declanșa un ditamai războiul civil... Este foarte, foarte ciudată această separare a factorilor de putere în statul roman, e ca și cum plebea chiar conta fără a fi condusă de o mînă iscusită de politician/militar. Ha-ha-ha!!! Atunci, ca și acum, populația era doar o masă de manevră și nimic altceva: orice mișcare fără de sprijin din partea unei facțiuni politice se sfîrșea inexorabil cu mii de pomi de Paște ornînd

La cules de gali.

„autostrăzile" romane.

De aceea, zic eu, izolarea politicii într-un tabel de cifre fără nici o legătură cu restul elementelor de strategie ale jocului, este nerealistă. Din păcate, nu numai nerealistă, ci și extrem de neinteresantă, de plictisitoare, de neinspirată. Dacă vreau să mă uit la niște cifre, mă joc ceva de genul Europa Universalis, Hearts of Iron sau Sengoku – ceea ce nu am făcut cu plăcere și nici nu cred că voi face vreodată, nu este absolut deloc genul meu de joc. Dar seria Total War era cu totul și cu totul altceva pînă acum, cu Shogunurile recente ca strălucite exemple ale integrării naturale, dinamice, variate, realiste, imersive, a tuturor elementelor de gameplay, inclusiv istorice. Însă despre asta, mai încolo, în concluzii.

Puncte de victorie

Vă dați seama că am scris deja atît de mult despre noul Rome II, fără ca nici măcar o vorbă să fie despre luptă? Pe harta tactică, lucrurile nu sînt foarte mult schimbate, cu două excepții notabile. Una ar fi aceea că bătăliile desfășurate în zone de coastă pot fi acum combinate, în sensul în care trupele ce alcătuiesc flota pot să tragă cu

proiectile spre trupele inamice de pe uscat, asigurînd astfel un sprijin de pe mare. Mai mult, trupele atribuite în mod normal navelor din flotă își pot debarca acum echipajul pentru a lupta pe uscat. Această noutate mi s-a părut de foarte bun augur, am avut parte de cîteva bătălii de-a dreptul interesante, folosirea atacului combinat de pe uscat și mare este atît realist, cît și provocator sub aspect tactic, nu doar cînd tu ești cel care îl execută, ci, la fel de mult, cînd tu ești cel aflat în defensivă.

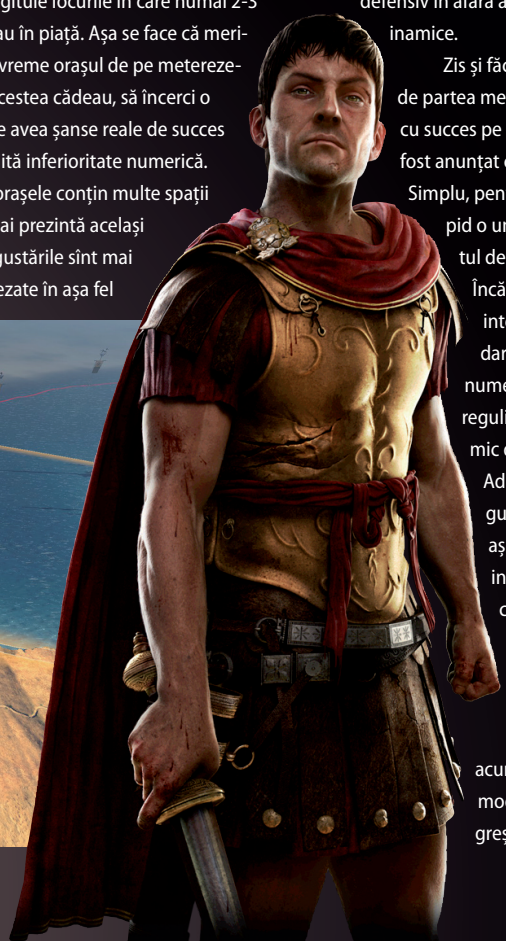
A doua noutate importantă este apariția punctelor de victorie multiple. Astfel, nu mai există într-un oraș un singur punct, precum piața centrală, care trebuie menținut sub control pentru a nu pierde bătălia. În cazul orașelor de mari dimensiuni, precum capitalele de provincie, există pînă la trei puncte de victorie ce trebuie capturate – asta dacă nu reușești să împingi armata aflată în defensivă să rupă rîndurile și să o ia la fugă pe tot frontul.

Este asta o idee proastă? Generează aceste puncte multiple de victorie situații absurde? Ei bine, pe unde am apucat eu să mă lupt pînă acum, nu. Adică, după vreo 40 de bătălii prin orașe, pot spune că am reușit de fiecare dată să distrug armata inamică și să o determin să piardă prin dezertare, ceea ce a făcut perfect inutilă treaba cu punctele multiple de victorie. Mă rog, dacă lupți împotriva unui oponent uman, care să fie capabil să facă față atacatorilor și să își joace șansa jonglînd din deținerea punctelor multiple de victorie, atunci, da, acestea și-ar putea dovedi utilitatea. În singleplayer, însă, cu ele sau fără ele, zău, nu am simțit vreo diferență.

O problemă de care m-am lovit, însă, în Rome II, este abilitatea crescută a AI-ului de a exploata existența acestor puncte de victorie, chiar și cînd este vorba de

unul singur. Să mă explic. În primul Rome din serie, orașele erau străbătute de străzi înguste și nu foarte numeroase, astfel încît, dacă inamicul pătrundea în interiorul zidurilor urbei, era destul de ușor să aperi piața centrală a acesteia, care conținea punctul de victorie: puneai cîteva trupe să gîtuie locurile în care numai 2-3 străzi deloc largi dădeau în piață. Așa se face că merita să încerci să aperi o vreme orașul de pe metereze-le sale, iar apoi, dacă acestea cădeau, să încerci o mică gherilă urbană, ce avea șanse reale de succes chiar și cînd erai în vădită inferioritate numerică.

În Rome II, însă, orașele conțin multe spații mai largi, străzile nu mai prezintă același avantaj al gîtuirilor, îngustările sînt mai puține și nu tocmai așezate în așa fel



încît să prezinte importanță tactică. Practic, ești pus în situația de a nu fi deloc avantajat de o defensivă urbană, mai ales dacă ai trupe numeroase în armată sau garnizoană. De cele mai multe ori a fost limpede că soluția optimă este să ies din oraș să mă așez într-un dispozitiv defensiv în afara acestuia și în calea armatei inamice.

Zis și făcut – iar șansa victoriei era clar de partea mea. Ba chiar tocmai măcelăream cu succes pe atacatori, cînd, din senin, am fost anunțat că am pierdut bătălia. De ce? Simplu, pentru că inamicul și-a strecurat rapid o unitate în oraș și a capturat punctul de victorie care îi asigura succesul. Încă o dată: WHAAAAT? Apreciez inteligența oponentului artificial, dar, în acest caz particular, asta se numește pur și simplu exploit al unei reguli de joc care nu are absolut nimic de a face cu realitatea tactică. Adică, după ce transformam întregul armatei dușmane în tărîțe, mi-aș fi trimis trupele, după un scurt interval de odihnă, să îi castreze cu dinții pe cei din gașca inamică, ăia de făceau pe „king of the hill" prin orașul meu - nu ar fi fost absolut nici o problemă.

Așa, însă, cum stau lucrurile acum în Rome II, ești obligat în mod artificial să adopți tactica greșită de a sta în interiorul

orașului, chiar și atunci cînd singura soluție de bun simț pentru a face față unui atac este de a-ți aștepta inamicul în afara spațiului urban, adică pe cîmpul de luptă înconjurător.

Aproximativ Inteligent

Știm cu toții că marea problemă în cîmpul tactic în întreaga serie Total War a fost inteligența oponentului artificial. Iar problema a fost mereu în creștere, deoarece, de la simplitatea de șah a primului Shogun, pînă la complexitatea celui de-al doilea, bătăliile propriu-zise au ajuns să ceară tot mai mult de la AI – cu rezultate care nu au fost mulțumitoare în toate situațiile, ci dimpotrivă.

Ai zice că, tot după cum o dictează bunul simț, Creative Assembly și-a învățat tot mai bine lecția și lucrurile ar trebui să fie mult mai OK sub acest aspect în noul Rome. Ei bine, nu știu dacă e vorba numai de buguri, care s-au rezolvat parțial prin patch-uri succesive, dar comportamentul AI-ului nu este tocmai cel la care te-ai aștepta, atît ca urmare a marketingului care a spus cît de bun va fi acesta, cît și a experienței acumulate, presupunem, de dezvoltator, în atîția ani de creat „totalwaruri".

În primul rînd, asediile. Dacă AI-ul asediază un oraș fortificat, își folosește foarte prost spre deloc mașinile de asediu. În general, atitudinea oponentului artificial este pur și simplu pasivă, în astfel de situații, lăsîndu-ți posibilitatea să-l măcelărești la discreția trupelor înzestrate cu proiectile.

În al doilea rînd, flexibilitatea. Aceasta a fost o problemă constantă a seriei Total War, ce nu pare să fi fost rezolvată nici acum. AI-ul nu reacționează normal, măcar vag inteligent, la schimbările rapide de situație tactică. De aceea, este foarte ușor să îl păcălești, să îi micșorezi forța de impact a frontului său compact, rupîndu-l prin simpla plimbare a unor trupe nesemnificative de cavalerie ușoară prin spatele său, căruia nu i-ar fi cauzat nimic, în nici un fel – cu atît mai mult cu cît trupele de skirmisheri se află, de obicei, în fața liniei de atac.

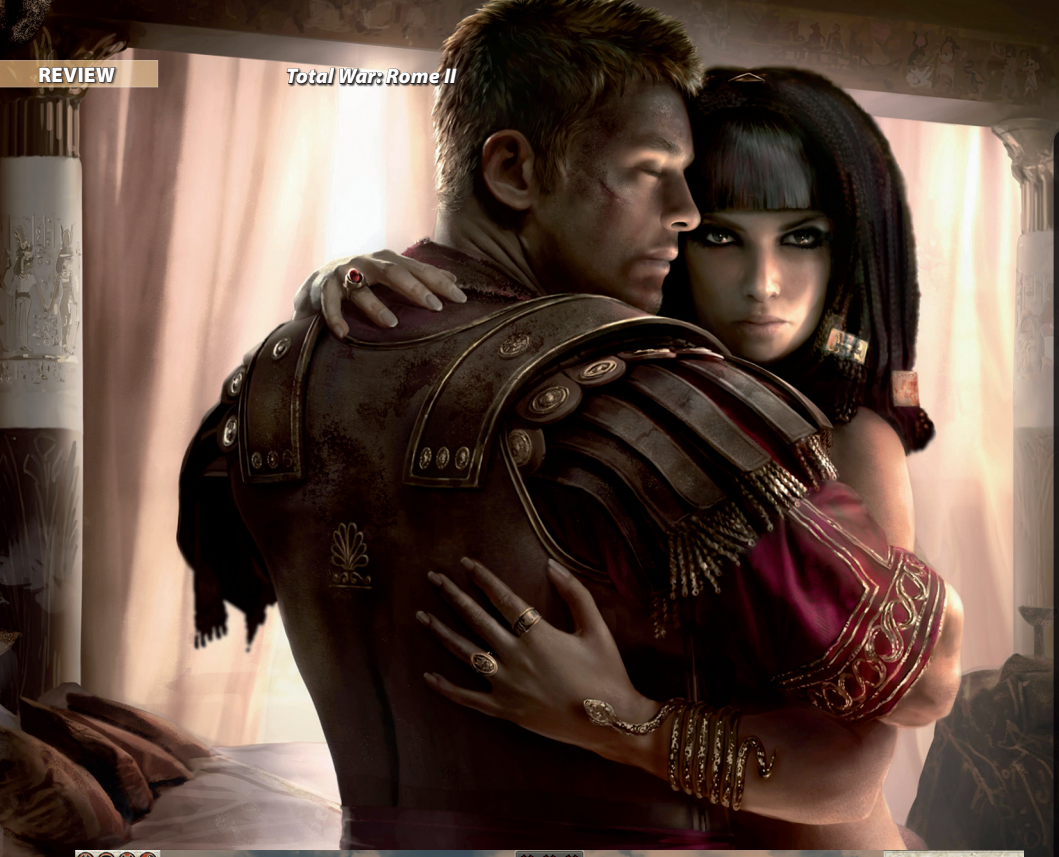
În al treilea rînd, atacurile sinucigașe ale generalilor AI. Deși în urma patch-urilor, acestea au fost reduse, se întîmplă în continuare destul de des ca unitatea generalului inamic să se pună în pericol de moarte, în mod cu totul și cu totul inutil. Urmarea: decesul prematur al conducătorului armatei AI și scăderea moralului acesteia, pînă la nivelul ruperii generalizate a rîndurilor și pierderii bătăliei.

Mă rog, AI-ul poate fi, totuși, periculos. În opinia mea, sînt configurații de teren și tipuri de lupte în care felul în care este programat AI-ul poate da rezultatele cele mai bune, oferindu-ți o provocare cu adevărat interesantă – dar asta numai pe niveluri superioare de dificultate, de la „hard" în sus (setabile separat, atît pentru secțiunea tactică, cît și pentru cea strategică, a jocului). Pot spune că am avut parte de cîteva lupte foarte, foarte faine, la care a trebuit să-mi pun capul la contribuție și să

fiu foarte agil în folosirea caracteristicilor specifice fiecărei unități în parte, pentru a învinge. E drept, eram în inferioriate numerică și generalul inamic era de rang mult mai mare decît al meu, dar, na, se pune la plus o experiență de luptă reușită, nu la minus, dacă este să fim corecți.

Putere multă

Sînt multe de spus la partea de tactică a jocului, dar spațiul mă strînge. Totuși, trebuie să pomenesc artileria – balistele, catapultele, scorpionii & alike. Acestea



mea pe tot cuprinsul cîmpului de bătălie, fără nici o greață, implacabil, dovedind posesia unei condiții fizice pe care nici un dopat din sportul modern nu ar putea-o egala. Pur și simplu, sînt momente în care te întrebi dacă, în loc să disloci tu frontul inamic cu o unitate de cavalerie ușoară, nu cumva te dislocă inamicul zburdînd cu unitățile sale de infanterie de parcă ar fi pe un cocktail de amfetamine + testosteron + coniac + cola + îmbogățirea cu oxigen a sîngelui prin autotransfuzie + eritropoetină + un consilier de succes în domeniu precum Lance Armstrong.

Este, ca urmare a acestui fapt, accelerată desfășurarea bătăliilor? Da și nu. Este adevărat că unele lupte se termină mult prea repede, dar, pe de altă parte, am avut parte și de confruntări care au durat și 20 de minute, deci... Să zicem că nu durata bătăliilor deranjează cel mai tare la Rome II.

Indecizia

Cel mai tare deranjează la Rome II indecizia producătorilor săi. Hai să explicăm această afirmație în contextul tactic, al bătăliilor. Atît din prezentările de gameplay anterioare lansării jocului, cît și din ceea ce se vede cu ochiul liber, alături de cîteva elemente de joc, se poate observa că producătorul a vrut să dezvolte partea de spectacol a luptelor. Unul din obiectivele majore în dezvoltarea acestui titlu a fost aspectul cinematic al experienței de joc. Se vede asta din străduința de a îmbunătăți calitatea graficii cîmpului de luptă, de a detalia și individualiza mișcările și mimica fiecărui soldat, de a da senzația, la o privire aruncată din apropierea unităților militare, că totul este cît mai spectaculos și realist. Ba, mai mult, există și un buton în interfața de luptă, care oferă acces la un fel de punct de vedere cinematic, aproximativ din perspectiva unui soldat al unității selectate, ce ar fi menit a te aduce la firul ierbii, în inima luptei.

Problema este că, deși ca principiu ideea este seducătoare, ea are prea puțin de a face cu realitatea unui joc de tactică în timp real. Adică, în loc să bagi resurse de dezvoltare în direcția cinematicului, nu era mai bine să le investești într-un AI mai bun, inclusiv sub aspectul comportamentului automat al propriilor unități (și vorbesc aici de menținerea/refacerea formațiunilor de luptă pe parcursul confruntărilor)? Cum ar veni, cu ce îmi este de folos o perspectivă cinematică și o detaliere a comportamentului și faciesului individual al soldatului, cînd tot restul bă-

Unitățile nu arată deloc atît de bine cum apar în trailerul corespunzător prezentat de producători. Dar chiar deloc – și sînt pe detalii maxime.

Clasic, o imposibilă îngrămădeală de piese de „artilerie”

Măcar de un tablou cu Răpirea din Cartagina tot face.

sînt, în opinia mea, excesiv de puternice și mai ales eficiente. Adică, nu doar că forța lor distructivă este incredibil de mare, dar prin precizie și cadență de tragere depășesc capacitățile de luptă ale unor piese de artilerie mult mai moderne. Ceva nu este deloc în regulă cu artileria din Rome II, care, printr-un patch, ar trebui să sufere reduceri drastice ale caracteristicilor, nu atît pentru echilibrarea artificială a diverselor unități combatante, cît pentru a respecta adevărul istoric.

De altfel, vă spun sincer, nu am construit nici măcar una bucată de piesă de artilerie, deoarece mi-ar fi făcut praștie (sic!) experiența de joc. Adică, după ce că, pe nivelul hard la bătălii, sînt zeul lor Marte, să mă mai și gonflez iremediabil folosind o artilerie cu care l-aș detrona relaxat chiar și pe Zeus? După ce am văzut ce monstruos de puternic este AI-ul cu artileria lui – pe care am anihilat-o rapid cu o unitate de cavalerie ușoară – mi-am jurat în barbă că nu voi construi așa ceva. Pentru că, spre deosebire de AI, eu chiar știu să-mi apăr piesele de artilerie, cu care aș fi făcut prăpăd.

Tot la capitolul „overpower” aș mai pomeni alergarea. Oameni buni, cred că se aleargă un pic prea repede și prea mult prin joc. Vreau să spun, am văzut infanterie AI – sulițași – alergînd după o unitate de cavalerie de-a

tăliei se desfășoară nerealist, ciudat, dezarticulat, fără sens? La ce mă ajută pe mine faptul că s-a investit în „filmificarea" a la Hollywood a jocului, cînd, de cele mai multe ori, confruntările între unități ajung să se transforme în sesiunile clasice de „mosh pit" care au bîntuit seria Total War de la inițierea ei? Mă refer aici la îngrămădelile incredibile și imposibile de oameni pe milimetrul pătrat, cu pierderea oricărei formații de luptă...

Nu era normal să te ocupi întîi de aceste chestiuni care sînt fundamentale pentru realismul „pe bune" (sic!) al unei confruntări tactice, decît să te rupi în figuri pentru a cosmetiza un joc vădit grevat de probleme exact în punctele esențiale pentru experiența specifică oferită de un titlu de tactică? Da, pot să privesc cinematic o bătălie care se desfășoară oricum, numai realist nu, cu un AI semicretin. Dar la ce bun?

Dacă secțiunea tactică și AI-ul aferent ei erau bine realizate, nici nu ai mai fi avut timp să te uiți la detaliile cinematice. Ai fi fost mult prea ocupat cu rezolvarea situațiilor tactice dificile în care ești pus, pentru a mai apuca să te holbezi la luptă din perspectiva action-FPS pe care o promovează cu stupiditate Rome II...

Cu siguranță dezvoltatorii de jocuri sînt conduși de colective tembele de manageri care nu au nimic de a face cu jocurile. Se vede clar la Rome II cum ideea de evoluție a seriei nu a fost una normală din punctul de vedere al unui creator de jocuri experimentat, precum Creative Assembly, ci una firească în viziunea unui incompetent mînuitor de cifre și grafice economice. S-a mărșat absurd pe elemente de arcade vizual într-un joc de tactică și strategie, și resurse importante, zic eu, s-au deșertat inutil în această direcție.

Aici aș include și grafica din secțiunea tactică a jocului. Este vizibil faptul că s-a încercat îmbunătățirea acesteia, dar, cred eu, în exces. Și aici resurse de dezvoltare majore au fost deturnate în direcția zaharicalelor pentru ochi, cu rezultate îndoielnice. Pe nivelul Ultra al setărilor grafice, jocul nu arată deloc hotărîtor mai bine decît al doilea Shogun, în schimb consumă resurse nejustificat de mult, dînd probleme mari de lag al comenzii unităților și de sacadare masivă în anumite momente, indiferent de puterea sistemului pe care rulează.

Iar, din punctul de vedere al tacticianului, cîmpul de bătălie din Rome II nu aduce cu adevărat nimic nou față de cel din primul Rome. Spațiile nu sînt cu mult mai largi, nici complexitatea terenului. A, da, asfințiturile sînt mai frumoase, norii mai realiști și clădirile mai detaliate...

De aceea, spun și eu, precum multe voci ale comunității de pasionați ai seriei Total War: de ce nu s-a optimizat și îmbunătățit nițel motorul grafic deja disponibil, cel din Shogun 2? De ce s-a făcut ceva nu doar cu totul nou, dar și pe bazele unei filozofii de dezvoltare care nu are decît prea puțin de a face cu genul jocului – tactică și strategie? I mean, după ce că timpul a fost scurt, l-au și folosit aiurea.

Ca de altfel cum s-a întîmplat și cu banii. S-au lăudat trepăduții de marketing ai Creative Assembly și SEGA că Rome II a avut alocat cel mai mare buget din istoria seriei Total War. LOL!!! Ce fissss! Ce irosire! Cîtă imbecilitate!...

Ce să mai zic?

Da, indecizie. Pe lîngă prostiile comise în concepția componentei tactice a jocului, se află și cele din secțiunea strategică. Acolo nu au reușit să se hotărască dacă jocul crește masiv în complexitate, ca să ajungă să rivalizeze un Civilization, sau trebuie să ofere doar un suport suficient de realist și de credibil, de imersiv, pentru o strălucită parte tactică. A ieșit un talmeș-balmeș de cifre-ncrucișate, un rebus de tabele nesărat, avînd în spate calcule plictisitoare, neclare și nerealiste, ce te distrag exact de la ceea ce ar fi trebuit să fie baza experienței de joc: lupta propriu-zisă. Asta a făcut din seria Total War ceea ce este, asta a constituit nucleul acestui tip de joc: bătăliile. Ori, tocmai acestea suferă cel mai mult în Rome II, părînd a fi copilul orfan al unor dezvoltatori care nu s-au putut hotărî inteligent în nici o direcție alta decît cea a servirii fără succes a liniilor directoare trasate de sus, de către niște cretini cu diplomă. De manageri.

Iar la toate acestea se adaugă bugurile. Masive, lovindu-te cînd nu te aștepți, deseori. Și cred că problemele sînt atît de mari încît o reparare a unora declanșează stricarea altora.

De altfel, acesta este și motivul pentru care nu am reușit să joc Rome II în multiplayer, deși cioLAN și cu mine am primit fiecare cîte o cheie de Steam anume pentru a putea testa și partea asta a noului Total War. Atîta doar că, în naivitatea noastră, am decis să jucăm întîi fiecare în parte, pentru a învăța jocul și a ne obișnui cu noutățile, ca să fim apoi eficienți într-o campanie cooperativă în multiplayer. Ghinion, taman cînd să ne apucăm noi de multi, a apărut al șaptelea patch, care a făcut praf partea de multiplayer – desincronizările făcînd imposibil acest tip de joc.

Asta a pus capac. Deși am avut cîteva momente sublime de luptă în Rome II, acestea nu au făcut, prin raritatea lor, decît să îmi arate ce oportunitate uriașă au pierdut dezvoltatorul Creative Assembly și distribuitorul SEGA de a aduce pe piață unul din cele mai bune jocuri făcute vreodată. Punct după punct, produsul lor se dovedește inferior, grăbit, prost gîndit și prost realizat. Așa cum se prezintă lucrurile acum cu Rome II, eu zic că jocul ăsta mai avea nevoie de încă doi ani de lucru, iar în primul din aceștia producătorii ar fi trebuit să stea departe de calculator și să nu facă nimic altceva decît citească, să gîndească și să discute între ei, fără a răspunde la telefoane atunci cînd caller-ul era din managementul CA sau SEGA.

Agravant, marketingul a lucrat, însă, eficient, pentru a stoarce bani de la jucători, pe care i-a înșelat cu nerușinare prin media, folosindu-se cu succes de intrumentul precomenzii. Iar acum, tot la precomandă, este disponibil Caesar in Gaul, un DLC semnificativ... Dar jocul de bază, în sine este, în continuare, ca vai de capul lui.

Ce să mai zic? Mi-e silă.

▶ **Marius Ghinea**

VERDICT LEVEL

+
- ▶ împărțirea administrativ-teritorială
- ▶ armatele

–
- ▶ buguri numeroase, AI slab
- ▶ sistem de agenți dezechilibrat
- ▶ strategie stufoasă, neimersivă și nerealistă
- ▶ consum mare de resurse

PE SCURT
Nu recomand. Deloc. Decît dacă aflați despre un val de comentarii pozitive online la adresa acestui titlu, apărut după eventuala rezolvare a numeroaselor probleme care îl grevează. Și dacă producătorii și distribuitorii se pocăiesc. Public. Cu umilință.

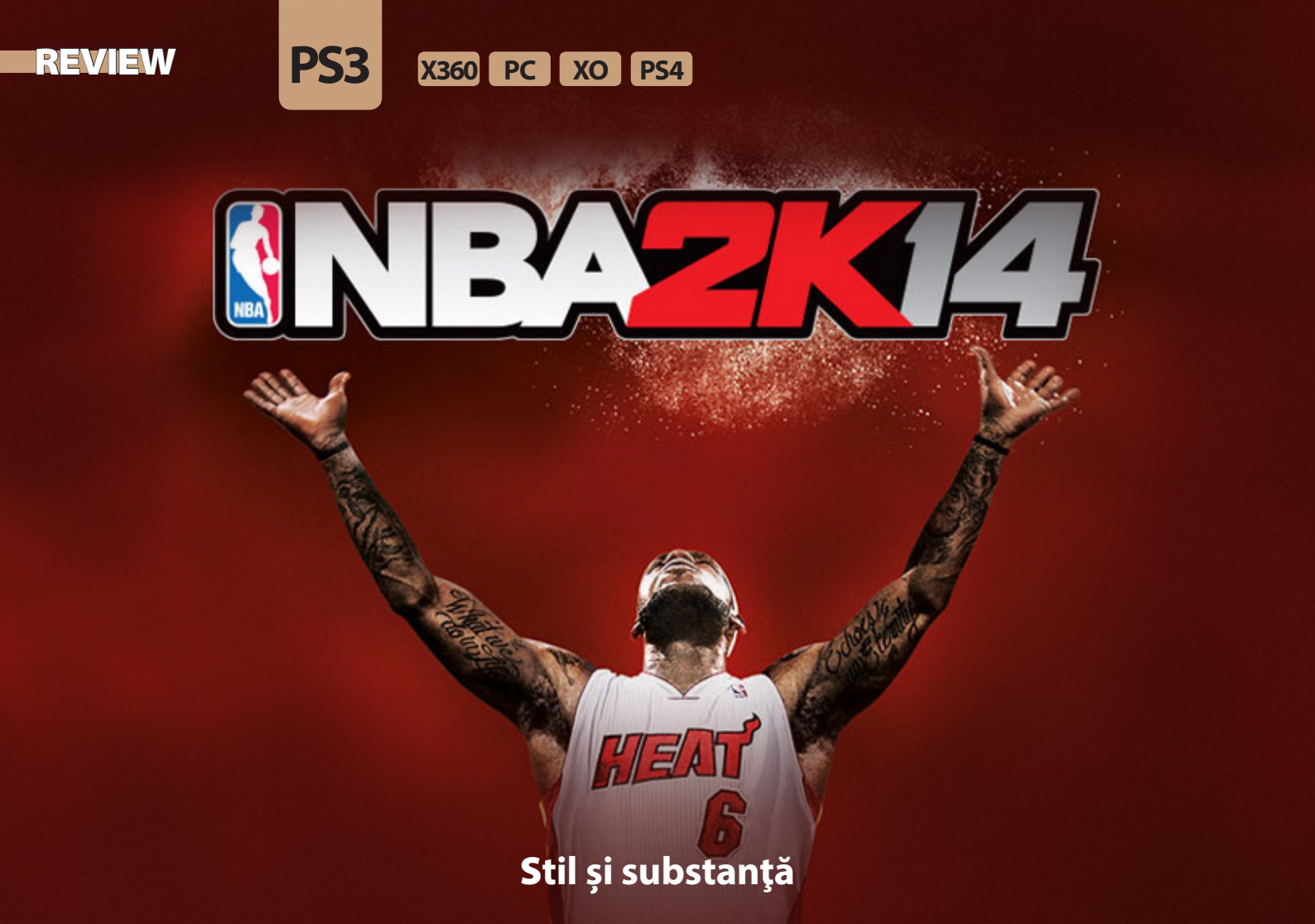
6.8

Gen RTT + TBS **Producător** Creative Assembly **Distribuitor** SEGA
Ofertant SKIN Media **Online** totalwar.com

CERINTE MINIME
Procesor 2 GHz Intel Dual Core **Memorie** 2GB **Video** 512 MB DirectX 9.0c

ALTERNATIVA SERIA TOTAL WAR
La noi în țară, titlurile din seria Total War anterioare Rome II se vînd la prețuri foarte mici. Este vorba de jocuri care merită toată atenția noastră de pasionați, realizate mult mai bine decît Rome II. Ele sînt alternativa. Și își fac toți banii, cu vîrf și îndesat.

NBA 2K14



Stil și substanță

Americanii ştiu să facă un spectacol profitabil din orice zboară şi are pene colorate, iar această îndemânare funcţionează în favoarea sistemului lor „special" de valori sociale şi culturale. Prin urmare, dacă nu poţi vinde un om, îi vinzi talentul; dacă nu poţi vinde un ideal, vinzi iluzia grandorii şi îi spui The American Dream — totul se datorează faptului că americanii venerează Spectacolul, prin ridicarea la nivel de artă a Glorificării Aducătoare de Profit. Sportul nu face excepţie, după cum bine ne-a demonstrat Jerry Maguire. Mergând pe acelaşi fir logic, nu pot să evit o trimitere la NBA 2K13, un simulator de baschet extraordinar, peste care maestrul Jay-Z a aşternut mantra kwan-ului comercializat. Aşa se face că NBA 2K13 transpira comercialism cras prin toţi porii, deşi atitudinea de „swag îndesat pe gât cu forţa" îţi trântea două palme zdravene, bine unse cu reclame, apoi îţi zbiera în faţă, precum Sgt. Hartman, că asişti la spectacolul NBA, nu la un meci de baschet din curtea şcolii. Or, NBA este mama, tatăl şi naşul ligilor de baschetbal, iar reprezentaţia desfăşurată pe terenul de joc e de-a dreptul electrizantă, indiferent cât şi-ar înfige rapperii Illuminati colţii corporatişti în ea. La urma urmei, băieţii ăia de peste 2 metri ştiu să plaseze mingea în coş, 2K Sports dispune de resursele necesare continuării unei francize sportive de succes, LeBron James apare pe copertă şi noi primim, cu braţele deschise, NBA 2K14 (o lacrimă se scurge pe obrazul EA). Să fie bine primit, cu tot cu spiritul lui hyper-americanizat. Parcă începe să-mi placă peste măsură…

Minge, acţiune, baschet!

Ediția NBA 2K14 destinată actualei generații de console nu și-a schimbat exagerat de mult forma, în comparație cu versiunea anului trecut. Controlul precis și fluiditatea mișcărilor jucătorilor au rămas la fel de bine puse la punct, senzația receptată fiind cea de meci televizat. Pe deasupra, jocul se bucură de aceeași grafică bună și simulare precisă a contactului dintre baschetbaliști — însă engine-ul jocului își arată potențialul maxim în reproducerea fizicii mingii. NBA 2K14 transmite atât vizual, cât și prin controller, o finețe aparte, pe care nu am întâlnit-o nici măcar în FIFA 14 sau PES 14: jucătorii aleargă, sar, pasează și protejează mingea cu naturalețe, grație unui proces de motion capture atent studiat de către producători. Fiecare impact direct are o repercursiune imediată, cu precădere asupra centrului de echilibru al jucătorilor — atât de important în baschetbal — și, implicit asupra eficienței driblingului.

Încleștările din propria jumătate de teren necesită o coordonare atentă a apărării, pentru a evita deposedările greșite (sau faulturile), în timp ce atacul din zona de două puncte implică un joc inteligent al paselor, până când slam-dunk-urile epice se preschimbă dintr-un vis de-al lui Hanamichi Sakuragi (personaj din seria manga Suramu Danku, o experiență artistică recomandată iubitorilor de baschet) într-o realitate repetabilă cu puțină atenție și talent. Utilizarea stick-ului drept (PRO STICK) adaugă un plus de precizie în timpul aruncărilor la coș din exteriorul liniei de 3 puncte, același stick fiind folosit și în cazul driblărilor complexe. Ce-i drept, familiarizarea cu schema de control este aproape imposibilă fără puțin

Se joacă baschet şi în Europa?

Arată-le ce poţi, LeBron!

exerciţiu, aşa că modul Training Camp nu trebuie trecut cu vederea. În concluzie, mecanica de joc din NBA 2K14 îmbină armonios stilul cu substanţa, rezultatul depăşind aşteptările mele iniţiale. Singura problemă deranjantă la nivel de gameplay este diferenţa grosolană dintre gradele de dificultate, însă acest defect minor afectează sensibil doar jucătorii începători, deoarece AI-ul nu se fereşte nicicând de aplicarea unor tactici avansate, rezervate profesioniştilor.

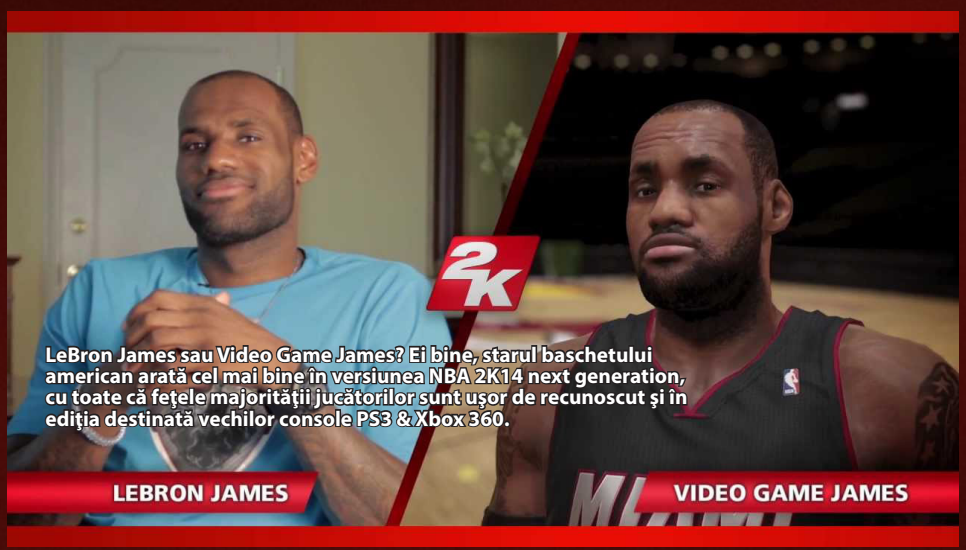
Orice simulator sportiv care se respectă trebuie să fie reprezentat oficial de un superstar, iar NBA 2K14 s-a ales cu LeBron Raymone James. Nu vreau să îmi atrag oprobrii pe forum, dar, personal, îl consider pe „King James" un jucător desăvârşit, poate chiar mai bun decât Jordan sau O'Neal, datorită stilului său unic, dinamic şi agresiv (ok, poate nu la fel de energic ca al lui Joakim Noah). Problema lui James este atitudinea lipsită de respect şi ocazionala infatuare sosită în cel mai prost moment cu putinţă — de exemplu, în timpul Campionatului Olimpic din 2004. Totuşi, LeBron dă foarte bine pe coperta jocului, măcar din perspectiva unui element de marketing eficient. În altă ordine de idei, NBA 2K14 pune la dispoziţie o multitudine de moduri de joc, printre care se numără şi o campanie puternic scriptată, intitulată LeBron: Path to Greatness (un substitut pentru Jordan Challenge). Modul clasic Career rămâne cu adevărat satisfăcător, căci facilitează libertatea jucătorului de a decide în ce direcţie se îndreaptă propria carieră de baschetbalist NBA. În plus, noile Signature Skills — un fel de bonusuri individuale — permit construirea unui lot fantasy balansat pentru modul Association.

2K nu a uitat nici de Blacktop, adică meciuri de streetball desfăşurate la un singur coş, pe teren asfaltat. NBA 2K14 oferă câteva zeci, dacă nu sute de ore pline

Hoop, hoop and away!

ochi cu baschet spectaculos, crud şi nefiltrat. Comentariile lui Kevin Harlan, Steve Kerr şi Clark Kellog sunt miere acustică, complexitatea şi calitatea acestora umilind orice alt simulator sportiv existent. Nici selecţia muzicală nu e slăbuţă, deşi playlist-ul alcătuit de Jay-Z pentru NBA 2K13 a fost o notă mai antrenant decât cel încropit de LeBron James. Mă feresc din a enumera aici toate companiile care îşi fac reclamă în joc, dar editorul de încălţăminte sportivă oficială, accesorii şi îmbrăcăminte depăşeşte unele editoare de personaj din RPG-uri consacrate — ceea ce spune multe despre comercialismul american. O mişcare interesantă a fost înlocuirea echipelor Celeb, Team USA şi Dream Team cu cluburi din Euroleague, în ciuda faptului că baschetul european e mai puţin cunoscut pe la noi decât cel din State. Eh, nu strică o licenţă în plus…

Indiferent că iubiţi sau nu baschetul, NBA 2K14 este simulatorul sportiv pe care trebuie să îl jucaţi. Cei de la Visual Concepts au creat un joc aparte pentru 2K Sports, îmbunătăţind formula prezentă în ediţia anului trecut: toate bugurile supărătoare au fost reparate, iar majoritatea elementelor problematice din gameplay au primit o revizie generală. Rezultatul ar putea părea sufocat de „product placement", dar dezvoltatorii noului titlu au încercat doar să recreeze spiritul NBA genuin, cu bune şi rele. Din fericire, sportul în sine a rămas intact, indiferent că vorbim despre modul single-player, cel hot-seat sau componenta online. Cu un control impecabil, licenţe oficiale complete, un AI dur şi o grafică plăcută ochiului, NBA 2K14 pentru PS3 merită butonat până când creşteţi în înălţime. For the Kwan & LeBron! ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL

- baschetbal la nivelul anului 2014
- Kwan, AI, grafică, control şi LeBron
- licenţă NBA completă, comentariu genial
- mai multe reclame decât la TV
- dificil pentru începători

PE SCURT
NBA 2K14 depăşeşte din toate punctele de vedere ediţia precedentă. Aşadar, 2K Sports a scos pe piaţă un nou simulator de baschet aproape perfect. Cine ar fi crezut?

8.8

Gen Sports Simulator **Producător** Visual Concepts **Distribuitor** 2K Sports
Ofertant GamersGate.com **Media Online** ?????

CERINTE MINIME
Procesor ????? **Memorie** ????GB **Video** ????? MB **DirectX** ????

ALTERNATIVA ??????
??????????????????????????????????????

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: X-Rebirth (p. 1/3)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: X-Rebirth (p. 2/3)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: X-Rebirth (p. 3/3)???

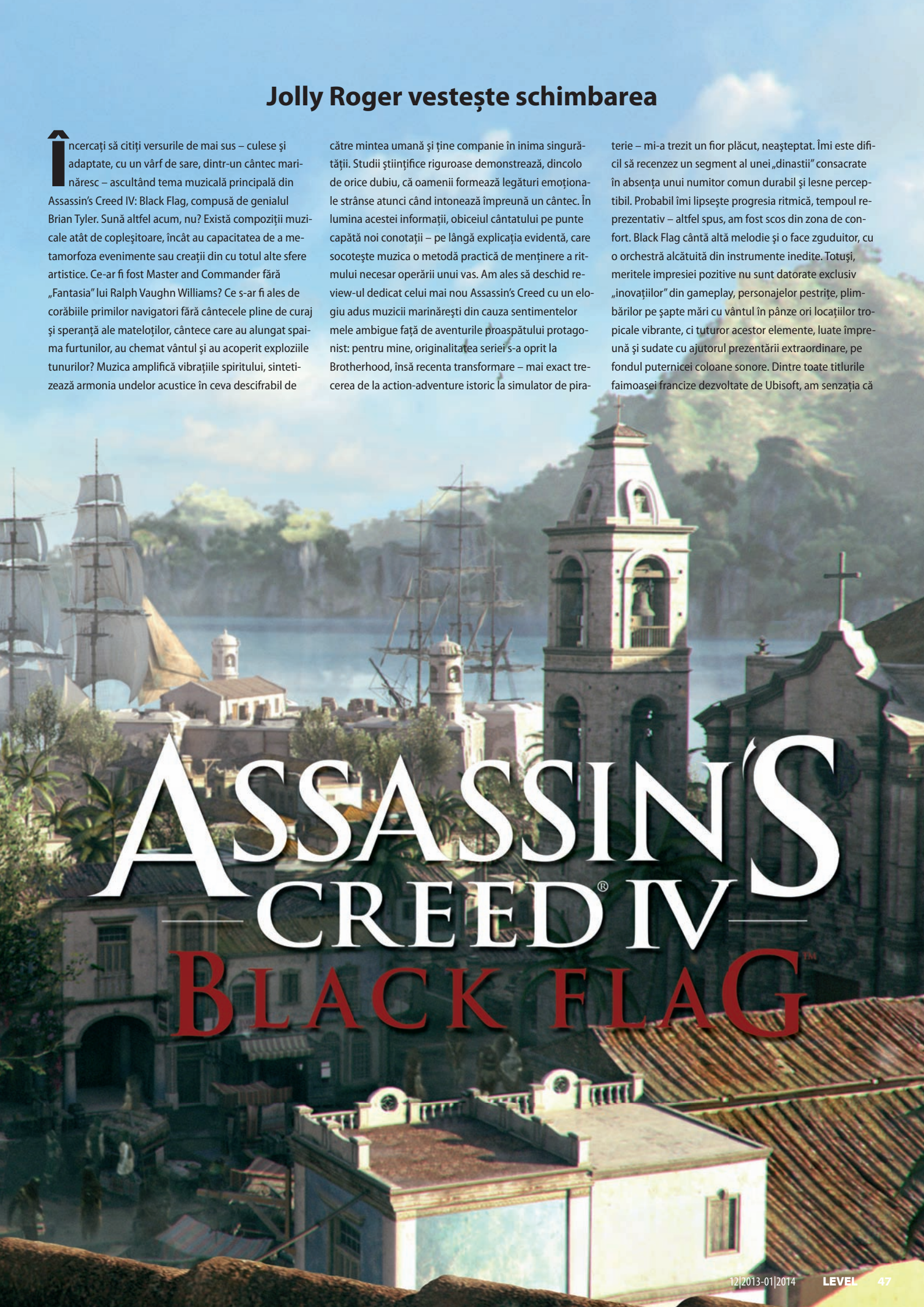
PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: World of Tanks X-Box 360 edition (p. 1/1)???

PS3 X360 PC XO PS4

Jolly Roger vestește schimbarea

Încercați să citiți versurile de mai sus – culese și adaptate, cu un vârf de sare, dintr-un cântec marinăresc – ascultând tema muzicală principală din Assassin's Creed IV: Black Flag, compusă de genialul Brian Tyler. Sună altfel acum, nu? Există compoziții muzicale atât de copleșitoare, încât au capacitatea de a metamorfoza evenimente sau creații din cu totul alte sfere artistice. Ce-ar fi fost Master and Commander fără „Fantasia" lui Ralph Vaughn Williams? Ce s-ar fi ales de corăbiile primilor navigatori fără cântecele pline de curaj și speranță ale mateloților, cântece care au alungat spaima furtunilor, au chemat vântul și au acoperit exploziile tunurilor? Muzica amplifică vibrațiile spiritului, sintetizează armonia undelor acustice în ceva descifrabil de către mintea umană și ține companie în inima singurătății. Studii științifice riguroase demonstrează, dincolo de orice dubiu, că oamenii formează legături emoționale strânse atunci când intonează împreună un cântec. În lumina acestei informații, obiceiul cântatului pe punte capătă noi conotații – pe lângă explicația evidentă, care socotește muzica o metodă practică de menținere a ritmului necesar operării unui vas. Am ales să deschid review-ul dedicat celui mai nou Assassin's Creed cu un elogiu adus muzicii marinărești din cauza sentimentelor mele ambigue față de aventurile proaspătului protagonist: pentru mine, originalitatea seriei s-a oprit la Brotherhood, însă recenta transformare – mai exact trecerea de la action-adventure istoric la simulator de piraterie – mi-a trezit un fior plăcut, neașteptat. Îmi este dificil să recenzez un segment al unei „dinastii" consacrate în absența unui numitor comun durabil și lesne perceptibil. Probabil îmi lipsește progresia ritmică, tempoul reprezentativ – altfel spus, am fost scos din zona de confort. Black Flag cântă altă melodie și o face zguduitor, cu o orchestră alcătuită din instrumente inedite. Totuși, meritele impresiei pozitive nu sunt datorate exclusiv „inovațiilor" din gameplay, personajelor pestrițe, plimbărilor pe șapte mări cu vântul în pânze ori locațiilor tropicale vibrante, ci tuturor acestor elemente, luate împreună și sudate cu ajutorul prezentării extraordinare, pe fondul puternicei coloane sonore. Dintre toate titlurile faimoasei francize dezvoltate de Ubisoft, am senzația că



Acasă la Ubi. Atmosfera primitoare ascunde intențiile malefice.

Un sistem de frânghii și scripeți prea complex pentru mintea mea de pseudo-asasin.

Assassin's Creed IV știe cel mai bine cum să-și valorifice punctele forte, expresia (relativ intraductibilă) „better than the sum of its parts" fiind definitorie.
Dar este viața de pirat suficient de grozavă încât să facă din Black Flag un joc memorabil?

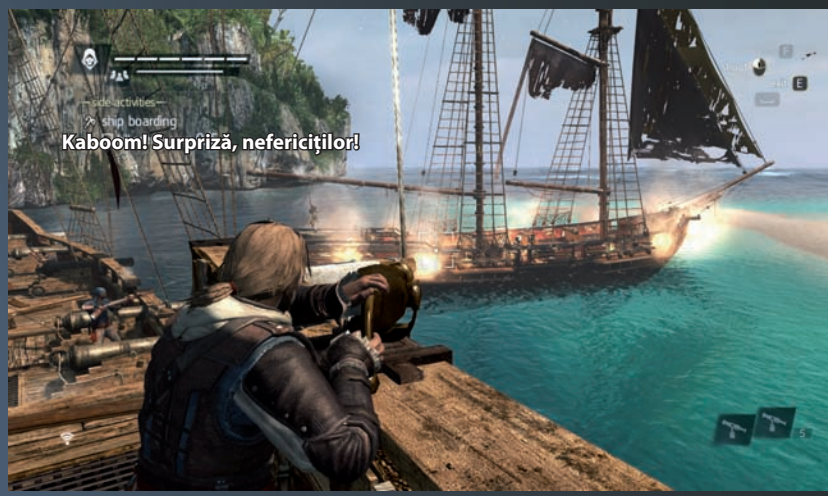
Mai puțină istorie, mai mult booty

Cu certitudine, însă preferabil sub alt trademark. Presupun că afirmația mea necesită o argumentare suplimentară, altfel risc să fiu executat în somn de un asasin plătit din conturile deținute offshore de Ubi. Cumva, Black Flag a pierdut voit legătura cu tradițiile seriei – pornind de la personajul principal: Edward James Kenway. Nu mă înțelegeți greșit, Kenway nu îmi displace – ba dimpotrivă, indiferent cum aș aborda caracterizarea personală a piratului-devenit-asasin, ajung inevitabil la concluzia că Edward este cel mai interesant și fascinant protagonist din mythosul Assassin's Creed. De această dată, nu mai avem de-a face cu un erou tipic, a cărui busolă morală este magnetizată de un ideal glorios, ci cu un om hotărât să își dobândească faima și avuția prin intermediul unor mijloace cel puțin gri din punct de vedere etic. Libertatea sau răzbunarea justificată sunt departe de Edward Kenway, căci țelul lui se rezumă la acumularea rapidă de „booty": aur, nestemate și perle – preferabil furate din cufere transportate la bordul corăbiilor. Pe de altă parte, jocul conferă voalat o explicație romantică acțiunilor sale piratерești. Adică, ce poate fi mai galant decât un proscris neînfricat, un etern hoinar pe valurile oceanului învolburat, cu gândul îndreptat veșnic către frumoasa Caroline, femeia care i-a ancorat inima în Anglia? (Tocmai am redefinit termenul „siropos", nu-i așa?) Edward pleacă pe mare visând la o viață decentă, însă ajunge să altereze soarta conflictului secular desfășurat între Asasini și Templieri, pornind de la o coincidență nefericită. La prima vedere, noul personaj principal sparge tiparele eroismului curat și abandonează orice legătură spirituală cu linia strămoșilor lui Desmond Miles, dar ideea că bunicul lui Ratonhnhaké:ton a fost un pirat legendar aduce o lumină nouă peste caracterul asasinului Mohawk – oarecum, Connor primește veriga ereditară lipsă. Cu o naturalețe unică, Edward substituie onoarea cu extravaganța și virtutea cu firea lui sălbatică, depășind șablonul clasic Altair-Ezio. Veți spune, probabil, că există suficiente conexiuni ferme între ambițiosul corsar și loreul AC, ceea ce conduce la anularea ipotezei mele inițiale, care sugera necesitatea unei fracturări între joaca de-a piratul și ocupația de asasin tainic.
Credeți-mă, aș vrea să nu fiu stăpânit de convingerile mele conservatoare, pentru a putea savura experiența Assassin's Creed IV până la capăt – însă nu pot îngurgita ludic un action-adventure fulminant, prefăcându-mă că mestec același stealth game cu acțiune istorică de care m-am îndrăgostit acum multă vreme. Sau pot? Bizar, dar dacă Assassin's Creed avea nevoie de piraterie și lupte navale spectaculoase, luptele navale nu prea aveau nevoie de Assassin's Creed...

Ubisoft/Abstergo prezintă Black Flag

Black Flag putea evita cu ușurință conexiunea cu seria Assassin's Creed, deschizând astfel porțile unei francize noi, concentrate pe viața de pirat. Or, pirateria este un subiect delicios, ce nu își poate pierde frumusețea peste noapte, chiar dacă a fost exploatat în sute de producții artistice. Din păcate, pentru industria jocurilor, de la Sid Meier's Pirates! și până la AC4 nu am butonat nimic care să scoată din mine un „Yarrr!" gutural. Noroc cu inițiativa năstrușnică a echipei multiculturale – alcătuită din oameni cu variate credințe și religii – de a preschimba un pseudo-stealth-game într-un joc bombastic cu galioane, pistoale cu cremene și muzică epică. Dar, ironic, aceleași schimbări se potrivesc ca nuca în perete când fânul, mersul piticului prin tufele de măceș și „închiriatul" dansatoarelor reprezintă, în viziunea Ubi, o mecanică de furișat

Și zici că nu are servo? Dar nucă? Are nucă?

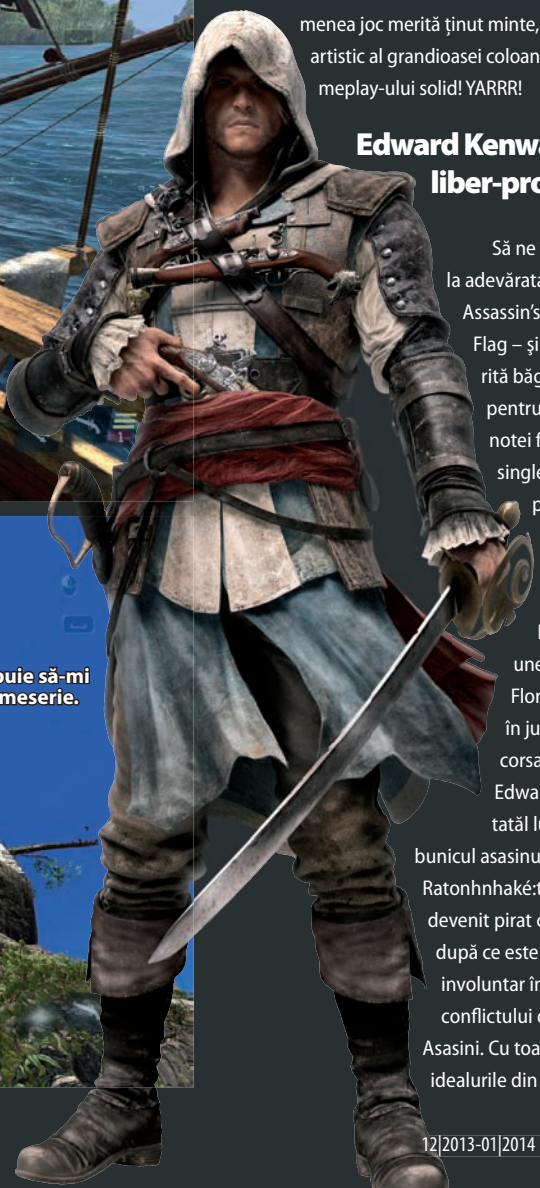


Kaboom! Surpriză, nefericiților!

avansată. Pe deasupra, un alt element inutil şi prostesc este povestea secundară, desfăşurată în prezent. Voi zăbovi puţin asupra acesteia, înainte de a trece la balada lui Edward Kenway. Assassin's Creed IV insistă asupra extinderii funcţionalităţii dispozitivului Animus, aşa că jocul sare cât ai zice peşte de la o luptă navală la un tur al sediului Abstergo Entertainment – o faţadă a corporaţiei Templierilor, mascată sub forma unui studio canadian, ce se ocupă cu transformarea amintirilor strămoşilor lui Desmond Miles – salvate pe servere cloud –, în producţii multimedia interactive. Cu alte cuvinte, Ubisoft, savvy? Conectat la un terminal personal, am început filtrarea secvenţelor din memoria lui Edward Kenway, căutând momente spectaculoase. La naiba, până şi AC4 m-a pus să-i recenzez misiunile! Acţiunea „covert" desfăşurată printre cubiculele Abstergo se rezumă la plimbări plictisitoare cu liftul, scopul principal fiind transferul unor fişiere secrete către... erm, preferabil descoperiţi singuri către cine. Chiar şi aşa, trasă de barbă până în pânzele albe, povestea cadru din AC4 rămâne la fel de redundantă, iar anacronismul rezultat din introducerea unei perioade temporale mâzgălite cu dispreţ peste o alta ameninţă veridicitatea celeilalte jumătăţi importante din campania jocului, desfăşurată într-un tablou istoric atent conturat. Imaginaţi-vă un action-adventure cu piraţi, armade Imperiale şi bătălii navale glorioase, rupt însă de poliloghia Animus, Juno, Abstergo şi constrângerile unei superflue povestiri în ramă. Rezultatul putea impresiona prin tăria propriului nume: Black Flag, steagul negru arborat de tâlharii mării înaintea unui atac. O, un asemenea joc merită ţinut minte, sub patronajul artistic al grandioasei coloane sonore şi al gameplay-ului solid! YARRR!

Plimbărică de duminică.

Cred că trebuie să-mi găsesc altă meserie.



Edward Kenway, căpitan liber-profesionist

Să ne întoarcem acum la adevărata poveste din Assassin's Creed IV: Black Flag – şi singura care merită băgată în seamă, pentru integritatea notei finale. Campania single se desfăşoară preponderent în spaţiul coloniilor caraibiene (triunghiul Havana-Nassau-Kingston, uneori sudul Floridei) şi orbitează în jurul aventurilor corsarului galez Edward J. Kenway – tatăl lui Haytham şi bunicul asasinului Connor/Ratonhnhaké:ton –, corsar devenit pirat cu acte în regulă după ce este angrenat involuntar în schemele conflictului dintre Templieri şi Asasini. Cu toate acestea, nu idealurile din spatele luptei

Sunt pirat, asasin și Predator. Hue, Hue, Hue.

La pescuit cu Rex Hunt (tatuajele înspăimântă rechinii).

Pregătiți harponul! Diseară gustăm balenă.

reprezintă motivația sa principală, ci profitul. În epoca de aur a pirateriei, profitul substituia patriotismul, credința sau iubirea. Vorbim despre niște oameni dispuși să-și sacrifice viețile în mijlocul oaceanului pentru un pumn de Reali, plutind pe o corabie construită integral din lemn și propulsată de vânt. Raportată la nivelul tehnologic al secolului XVIII, meseria de navigator depășește ca periculozitate o călătorie în spațiu. Așadar, nu trebuie să mire pe nimeni faptul că istoria viitorului căpitan Edward începe cu un naufragiu, după ce corabia pe care servea iese șifonată dintr-o încăierare cu ambarcațiunea comandată de Duncan Walpole, un asasin trădător. Evident, cei doi eșuează pe aceeași insulă și se angajează într-o urmărire intensă prin junglă, cu rol de tutorial, la sfârșitul căreia Edward face din Duncan o gustare pentru oceloți, folosindu-și cele două săbii veșnic ascuțite. Și cum corsarul nu-i corsar până la capăt dacă nu-și bagă nasul unde nu îi fierbe oala, Edward își însușește identitatea și misiunea dușmanului răpus: livrarea unui artefact misterios către Laureano de Torres y Ayala, un bătrân sinistru, aflat în funcția de guvernator al Cubei și, printre altele, Mare Maestru Templier. Folosindu-se de falsa identitate, Kenway descoperă un complot al templierilor cu poziții cheie în administrația celor trei mari imperii din zona Indiilor de Vest – mai exact cel Spaniol, Britanic și Francez – menit să anihileze rezistența Asasinilor sub pretextul unei ofensive împotriva pirateriei și să ducă, în cele din urmă, la descoperirea Observatorului, un obiect misterios cu puteri unice de monitorizare a populației. Cum povestea reprezintă doar 10% din substanța jocului, aș prefera evitarea altor spoilere inutile, căci firul narativ merită explorat pas cu pas, deși s-a îndepărtat simțitor de origini. Urmează o succesiune de misiuni menite să familiarizeze jucătorul cu premisa și mecanica jocului, apoi AC4 deschide larg cușca rechinilor, dându-le drumul în piscina copiilor și dezlănțuind cel mai spectaculos gameplay din întreaga serie. Cu toate acestea, Black Flag nu explică suficient originea abilităților lui Edward. Tipul e un marinar galez cu o pereche de ghiulele imense, obișnuit cu luptele melee, cățăratul pe catarge și mânuirea pistoalelor, însă tehnicile asasinilor implică utilizarea lamelor ascunse, stăpânirea așa-numitelor "aerial kills", metode inconfundabile de cățărat etc. Oricine deține o consolă sau un PC cunoaște particularitățile jocurilor Assassin's Creed, așa că nu mai este nevoie să explic pe larg ce implică pregătirea unui asasin profesionist. Procedeele Frăției au evoluat constant de-a lungul timpului, mulțumită unor lideri vizionari precum Altair ori Ezio. Sigur, Edward beneficiază de o moștenire genetică specială, dar nici măcar în universul fictiv imaginat de Ubisoft genetica nu justifică scăpările scenariului. În fond, cu un sistem de combat atât de feroce, cui îi pasă?

Între diavol...

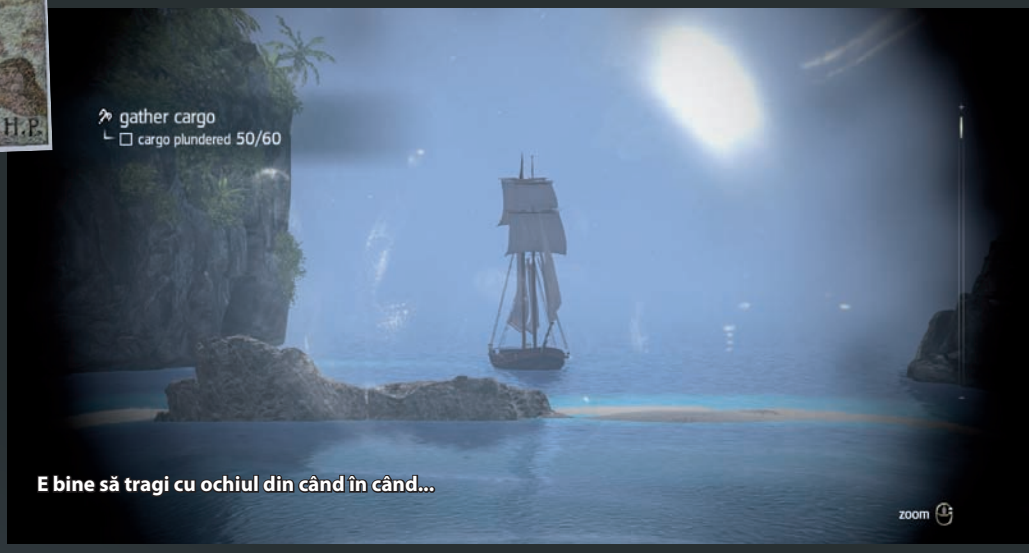
Combat-ul din Assassin's Creed IV este un tango grațios al oțelului și al prafului de pușcă. Prefer termenul englezesc „combat" în detrimentul românescului „luptă", căci, odată ce săbiile sunt scoase din teacă și cocoșul pistolului lovește cremenele, orice alt cuvânt își pierde încărcătura sensului. A combate înseamnă a lupta împotriva unor atitudini, unor idei și împotriva persoanelor care le susțin – adică exact ce face Edward Kenway pe

Edward Kenway, legenda scrisă cu două săbii și patru pistoale.

X MARCHEAZĂ LOCUL

Una dintre cele mai comune legende legate de piraţi este cea a comorilor îngropate. În realitate, singurul corsar care şi-a îngropat prada a fost William Kid. Desigur, niciun istoric nu neagă cu vehemenţă posibilitatea existenţei altor cazuri similare, dar Assassin's Creed IV transformă vânătoarea de comori într-o activitate cu adevărat antrenantă. „Hărţi" criptice sunt răspândite prin lumea jocului, fiecare reprezentând o imagine rudimentară şi un set de coordonate. Dacă locaţia ascunzişului cufărului cu bunătăţi este identificată corect, Edward îl poate scoate la lumină. Recompensele variază de la bani la diferite upgrade-uri pentru Jackdaw. Nici epavele corăbiilor nu trebuie ignorate, căci o scufundare în reciful infestat cu rechini poate duce la descoperirea unor sipete pline ochi cu aur. Ştiţi cum se spune, „X marchează locul"...

Stelă mayasa şi un strop de geometrie.



E bine să tragi cu ochiul din când în când...

puntea unui vas sau, ocazional, pe terra firma. Dintre toţi protagoniştii jocurilor Assassin's Creed, piratul galez este cel mai capabil luptător – deşi, din punct de vedere tehnic, el nici măcar nu poate fi considerat un membru autentic al Frăţiei Asasinilor. Edward aderă târziu la Crez (cu toate că poate prelua oricând contracte din puncte speciale, marcate pe hartă), dar respectă şi admiră idealurile liberaliste de la bun început, ceea ce aprofundează caracterul tridimensional al personajului. Mai mult, metodele sale de luptă sunt complet neconvenţionale, iar rezultatul unei întâlniri cu un grup de inamici la bordul unei fregate aflate în curs de „rechiziţie" depăşeşte ca intensitate toate bătăliile portretizate vreodată în filmele cu piraţi. Pe lângă cele două lame ascunse, asasinul-pirat mânuieşte perechi de săbii utilizate în secolul XVIII, diferite pistoale din aceeaşi perioadă (maximum patru, după îmbunătăţirea bandulierei), o sarbacană maya cu săgeţi otrăvite şi nenumărate alte arme împrumutate de la oponenţii răpuşi. Upgrade-ul echipamentului urmează linia impusă de Assassin's Creed III şi Far Cry 3, materialele necesare putând fi colectate pescuind la harpon ori vânând diverse animale insulare (feline, crocodili, maimuţe, căprioare). Dacă vânatul nu s-a schimbat vizibil, harponatul este altă mâncare de peşte: Edward se transformă în Căpitanul Ahab, călare pe o balenieră, aruncând cu harpoane în rechini, balene, orca şi ochii activiştilor PETA. Alte îndeletniciri demne de un tâlhar al apelor sunt jafurile plantaţiilor, ciomăgelile din taverne şi jocurile de noroc, spre bucuria celor pasionaţi de picanteriile vieţii marinăreşti. Controlul eroului a rămas aproximativ identic cu cel din primele jocuri, aşa că veteranii seriei se pot reacomoda uşor, în timp ce nou-veniţii vor aprecia fluenţa sistemului de fugă liberă, naturaleţea mişcărilor din timpul căţăratului, proaspăt implementatul înot subacvatic şi dinamica luptelor. Altminteri, nu am apreciat componenta stealth, total-mente neplauzibilă şi dureros de rigidă. Kenway se poate ascunde în căpiţele cu fân, după colţurile clădirilor sau în tufişuri înalte de 10cm. Cu excepţia misiunilor unde furişatul este obligatoriu, bătaia clasică rămâne alegerea pragmatică. Eu am folosit în permanenţă lamele ascunse şi pistoalele de tip espingolă – o combinaţie letală, care face faţă cu brio încleştărilor cu grupuri mari de inamici, mai ales că misiunile nu mi-au părut exagerat de dificile. Sau, cine ştie, poate Kenway chiar este un „diavol în haine om", aşa cum îl descrie asociatul său, Edward „Blackbeard" Thatch.

Minijoc economic, disponibil prin Uplay.

Credeam că navigatorilor nu le stă bine sub apă.

... adâncul oceanului...

Am canalizat recenzia mea pentru Black Flag în direcția personajului principal, fără a da prea multe târcoale poveștii, cu toate că acest tratament unidirecțional a fost un reflex involuntar, provocat de atitudinea și abilitățile extraordinarului Edward Kenway. Totuși, nu voi ignora cele mai importante componente din formula noului Assassin's Creed: navigația, comerțul și bătăliile navale. O foarte mare parte din acțiunea campaniei principale se desfășoară la bordul propriei corăbii – botezată Jackdaw, în cinstea unei păsări istețe (stancă, în limba noastră dulce). Jackdaw substituie necesitatea unei baze terestre, camera căpitanului oferind acces la principalele elemente de interes ale jocului: de aici puteți echipa alte costume pentru Edward, îmbunătăți corabia cu armament superior și piese noi, accesa upgrade-uri estetice sau vinde și cumpăra zahăr, rom, metal, postav și lemn. Ultimele trei materiale sunt necesare pentru optimizarea ambarcațiunii, alături de o plată considerabilă în Reali, dar banii se obțin ușor când ești teroarea Indiilor de Vest. Echipajul de pe Jackdaw – indicat cu ajutorul așa-numitei bare Crew Strength – poate fi angajat din porturi, eliberat din captivitate, convertit din rândurile soldaților dușmani, ba chiar salvat din mijlocul oceanului. Ideea e că nu recrutarea reprezintă o problemă, ci menținerea oamenilor în viață. Îmbunătățirile vasului și numărul mateloților din subordinea lui Edward fac o diferență enormă în luptă – una pe care nu o pot sublinia suficient. Odată bombardată zdravăn, orice ambarcațiune inamică este abordabilă, moment în care conflictul devine personal și săbiile piraților substituie tunurile. Capturarea definitivă a navei adversare impune eliminarea parțială a echipajului și asasinarea ofițerilor superiori. La sfârșitul bătăliei aveți de ales între scufundarea corabiei prădate, înglobarea ei în flota lui Kenway (despre care voi discuta imediat) ori mituirea și eliberarea supraviețuitorilor, cu scopul reducerii infamiei. Ca o notă suplimentară, am apreciat ușurința controlului pe apă, Black Flag optimizând considerabil mecanica navigației din Assassin's Creed III, indiferent că preferați gamepad-ul consolei sau tandemul mouse+tastatură pe PC. O altă adiție binevenită este ocheanul, cu ajutorul căruia Edward identifică originea,

Blackbeard, îngrijorat de tatuajele mele epice.

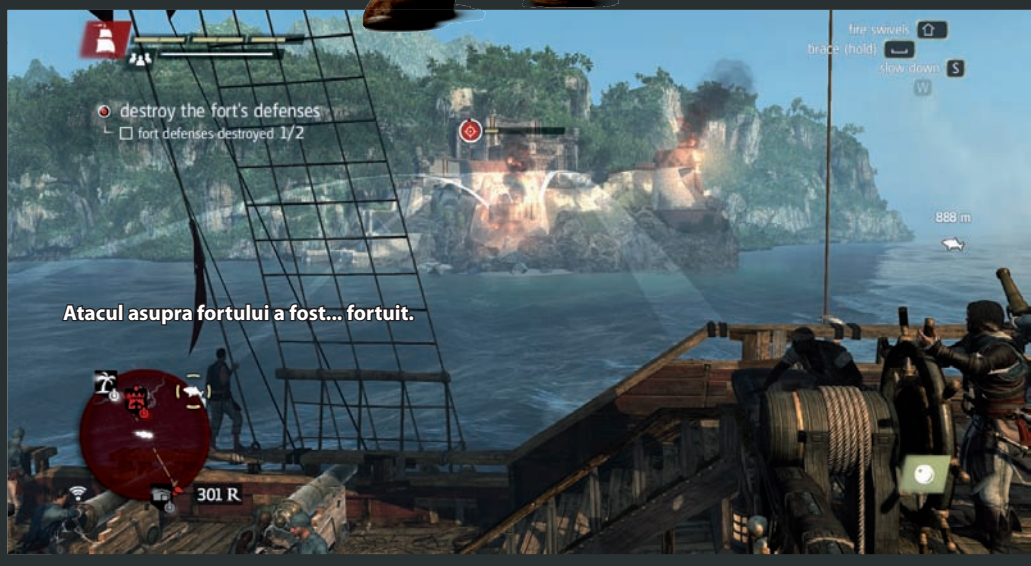
Gun-Kata, fum și oțel.

Dublă asasinare, în țoale legendare.

nivelul și încărcătura ambarcațiunilor apărute la orizont. Atacați HMS Prince fără suficient blindaj și veți sfârși scufundat după prima ploaie de ghiulele; distrugeți cinci goelete de clasă inferioară, burdușite cu zahăr și rom, apoi culegeți roadele unui jaf pirateresc inteligent – e foarte simplu. Navele înglobate în flotă sub comanda unor ofițeri din propriul echipaj deschid un minijoc interesant, aducător de profit. Mai precis, ele pot parcurge rute maritime istorice, transportând bunuri de consum. Administrarea flotei și eliminarea pericolelor existente de-a lungul traseelor comerciale seamănă întrucâtva cu un trading card game ce întâlnește duelurile Pokemon: simpatic, ușor de stăpânit și cu certitudine mai puțin obositor decât sistemul economic din titlurile precedente, bazat pe un micromanagement monoton. Finalmente, momentele de maximă intensitate la timonă sunt întruchipate de raidurile asupra forturilor. Din capul locului, fortificațiile trebuie distruse cu ajutorul obuzierelor, pentru a asigura accesul la docuri – altfel, tunurile protejate de ziduri vor face resturi plutitoare din Jackdaw. Bombardamentul este urmat de acostare și cucerire mano-a-mano, prin eliminarea ofițerului comandant. Într-o mică măsură, această activitate are un efect asemănător cu escaladarea turnurilor radio din Far Cry 3, deoarece forturile ocupate descoperă punctele de interes aflate în proximitate și protejează alte vase pirat. Singurul detaliu incontrolabil rămâne vremea capricioasă din Caraibe, o ploaie măruntă putându-se transforma instantaneu într-o furtună periculoasă, cu valuri titanice, vânturi nimicitoare și trombe colosale.

... și compania blestemată

Dar viața de pirat nu se rezumă la bătălii navale, dueluri cu rapiere și gunkata cu patru pistoale. Un lup de mare adevărat devine legendar prin acțiunile sale, compania alături de care se afișează și aurul acumulat. Or, o lume explorabilă fără restricții este plină de oportunități și bogății, începând cu manuscrise rătăcite, epave scufundate, cutii cu bani, ruine mayașe, fragmente din Animus sau comori îngropate. Chiar dacă Nassau, Kingston și Havana sunt trei orașe coloniale splendide, cu multiple puncte de interes, cele mai multe secrete stau ascunse pe sutele de insule care compun arhipelagul, în grotele contrabandiștilor, prin temple abandonate, în desișul junglei ori pe fundul oceanului (da, Jackdaw vine echipată cu un clopot de scufundare). Fiecare zonă pare unică, întrucât lumea din Assassin's Creed IV este lipsită de orice urmă de repetitivitate. După jumătatea campaniei single, când povestea prinde rădăcini și Edward Kenway devine un nume cu rezonanță, explorarea se preschimbă într-o activitate elementară, așa cum se cuvine într-un action-adventure open-world atât de vast. Jocul nu te forțează, nu te împinge de la spate, nu îți pune busola în mână și-ți trage o palmă peste ceafă, căci dorința de a cerceta toate colțișoarele Indiilor de Vest vine de la sine. Ubisoft afirmă că raportul dintre explorarea navală și cea la sol este de 60/40 procente, iar numărul așezărilor speciale trece de 50, accesul la orice punct de pe hartă fiind neîngrădit – pe scurt, povestea jocului nu restricționează free-roaming-ul, nici măcar cu ecrane inoportune de încărcare. Înainte de a discuta amănunțit realizarea tehnică, aș vrea să mă opresc puțin asupra savuroaselor personaje secundare. Pe de-o parte, Edward îi are alături pe „cei trei care au speriat vestul": faimosul Blackbeard, Benjamin Hornigold și, ocazional, Mary Read. Maistrul timonier, Adewale – un fost sclav născut în Trinidad –, reprezintă vocea rațiunii și vorbește în numele echi-



Atacul asupra fortului a fost... fortuit.

JACKDAW

Apele din Assassin's Creed 4 sunt străbătute în lung şi-n lat de o multitudine de vase cu pânze, caracteristice secolului XVIII. Jackdaw, corabia lui Edward Kenway, este un bric (brig) foarte rapid şi manevrabil, cu 26 de vele, echipat cu 46 de tunuri de bord (23 babord/23 tribord), patru tunuri de pravă şi două tunuri oscilante. În plus, Jackdaw poate fi dotat cu două mortiere, un berbece placat cu fier, muniţie incendiară şi butoaie explozibile. Dimensiunile bricului sunt de 60 metri lungime şi 11,9 metri înălţime. Folosind o strategie corespunzătoare şi îmbunătăţind armura carenei, Jackdaw poate scufunda orice alt vas din joc. Principalul avantaj al bricului este înălţimea scăzută, folositoare în prezenţa valurilor mari, care pot ascunde ambarcaţiunea de ghiulelele inamicului. Nu vă mai trebuie decât vânt în pupă şi puţin spirit de aventură.

pajului de pe Jackdaw, temperând puţin din firea înfierbântată a protagonistului. Fireşte, Epoca de Aur a Pirateriei nu putea fi completă fără Calico Jack, Charles Vane şi Anne Bony. Este de-a dreptul epic să fii martor la o conversaţie desfăşurată între cei mai feroce „barbari" ai oceanelor, cu pistoalele atârnate în banduliere, săbiile călite în sânge şi bărbile impregnate cu sare. Pe de altă parte, mi-a fost imposibil să stabilesc o conexiune emoţională cu figurile cheie din Ordinul Asasinilor, grupaţi sub forma unei secte cu tradiţii amerindiene, aşa cum nici antagoniştii nu au reuşit să-mi provoace interesul. Din acest punct de vedere, AC4 nu se ridică la nivelul primelor două titluri din serie. Să fiu sincer, până şi Connor a vânat Templieri mai convingători.

Ahoy, se joacă şi se cântă aici!

Am petrecut peste 20 de ore alături de versiunea PS3 şi cam 40 de ore în compania ediţiei next-gen, destinată PC-ului. Aşa cum era de aşteptat, calculatorul a rânjit din nou cu colţii săi lungi de argint. Nu ştiu ce amestecuri magice au pus producătorii jocului în engine-ul AnvilNext, dar Black Flag arată demenţial. În prezent, puţine alte titluri se mai pot lăuda cu un motor atât de bine optimizat şi o grafică la fel de radiantă, vibrantă şi detaliată. Ploaia îţi spală ochii cu realismul ei, vegetaţia densă transmite un feeling tropical, apa mi-a lăsat senzaţia că mai avea puţin şi se revărsa din monitor, feţele au fost modelate cu atenţie, iar nivelul de migală demonstrat în reproducerea ambarcaţiunilor confirmă pasiunea investită de Ubisoft în cel de-al şaselea capitol al seriei. Din nefericire, AI-ul a rămas la fel de slab, pe alocuri depăşind în prostie piraţii moderni întâlniţi în Far Cry 3. Înainte de a pune punct acestui review, aş vrea să mă întorc la coloana sonoră. Brian Tyler a făcut o treabă splendidă (vă recomand audiţia temei principale), însă adevăratele delicii acustice rămân aşa-numitele „Shanty", adică balade interpretate de echipajul corăbiei. Partiturile noi trebuie urmărite pe acoperişurile clădirilor, dar, credeţimă, fiecare cântec merită efortul depus. Datorită campaniei single foarte lungi, am alocat un timp modest componentei multiplayer, dezamăgit de lipsa conflictelor navale – oricum, cu excepţia claselor noi, modurile de joc sunt reminiscenţe ale celor prezente în AC3. Mărturisesc că aspectul online al seriei mă interesează foarte puţin şi că am fost simţitor afectat de includerea sistemului Uplay Passport în varianta PS3 – sistem la care s-a renunţat pe PC, slavă Cerului! În concluzie, Assassin's Creed IV este un action-adventure solid, cu o lume uriaşă, complexă, plină ochi cu oportunităţi şi activităţi distractive. Violent, dramatic, exploziv, Black Flag se dezice cu răceală de moştenirea francizei ce i-a dat numele (de aici şi gustul ambiguu amintit în introducere), stabilind un curs nou pentru Ubisoft. Grafica şi coloana sonoră lasă o amprentă longevivă în memoria jucătorului, în timp ce personajul principal îşi asasinează predecesorii, graţie temperamentului bătăios, spontan, sălbatic, care face cinste corsarilor din legende. Nu disperaţi la gândul poveştii din prezent, căci grandioasele bătălii navale zdrobesc inutilitatea Animus-ului, ştergând pe jos cu numele Abstergo. Yarrr, tovarăşi, ridicaţi ancora şi înălţaţi pânzele, fiindcă a sosit clipa unei noi generaţii de jocuri cu piraţi! ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

- ▶ Grafică extraordinară; coloană sonoră memorabilă
- ▶ Personaj principal cu o atitudine bad ass; bricul Jackdaw
- ▶ Combat excelent pe pământ şi pe apă
- ▶ Locaţii spectaculoase; nu devine plictisitor

- ▶ Povestea din prezent; mecanica stealth; antagoniştii
- ▶ Crezul e acolo, nu şi asasinul

PE SCURT:
Assassin's Creed IV: Black Flag navighează pe mări necunoscute, stabilind noi cote de „awesomeness" pirateresc. În acelaşi timp, Ubisoft pare că pregăteşte terenul pentru o schimbare radicală în cadrul francizei – poate chiar o direcţie deosebită. Cine ştie?

8.9

Gen Action-adventure **Producător** Ubisoft Montreal **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **Online** assassinscreed.ubi.com

ALTERNATIVA FAR CRY 3
Un alt joc marca Ubisoft, cu piraţi moderni, psihopaţi, sex, droguri şi arme de foc. Nu este la fel de imersiv, dar oferă o experienţă intensă şi un antagonist remarcabil.

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: Space Hulk (p. 1/2)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: Space Hulk (p. 2/2)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: World of Warplanes (p. 1/2)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: World of Warplanes (p. 2/2)???

TS·2014 TRAIN SIMULATOR

Train Simulator 2014 este întruchiparea unui vis din copilărie pentru foarte mulţi entuziaşti ai transportului feroviar — un grup numeros, oarecum ignorat de industria jocurilor video. Deşi limba română nu i-a botezat cu un termen particular, englezii le-au atribuit iubitorilor de trenuri câteva denumiri sugestive, printre care „railfan", „trainspotter" sau „gricer". Aceşti indivizi venerează cu toată fiinţa lor calea ferată, simt nostalgia provocată de o locomotivă cu aburi ruginită, construiesc machete şi călătoresc în căutarea unei fotografii perfecte. Şi cum mie îmi plac oamenii fixişti, am decis să gust puţin din patima lor– mai ales că programasem de foarte mult timp această recenzie, însă anumite evenimente au împiedicat publicarea ei.

Nu-i de mirare că producătorul britanic RailSimulator.com a strâns o comunitate online închegată în jurul seriei Train Simulator. Cine se simte curios poate citi mai multe detalii accesând portalul Engine Driver din joc sau la adresa web www.engine-driver.com. În plus, drept „mulţumire" pentru fidelitate, posesorii lui TS13 au primit un upgrade gratuit prin Steam la finele lunii septembrie 2013, copiile lor fiind transformate automat în TS14, astfel încât noul joc a preluat fără probleme pachetele DLC şi conţinutul suplimentar distribuit prin Steamworks. Personal, apreciez generozitatea producătorilor, dar în cazul unui simulator feroviar care sare de +2350 euro în forma completă [sic!], update-ul gratuit are proverbialul efect al razelor de lună asupra galoşilor de gumă.

Poftiţi în vagoane!

Indiscutabil, TS14 se adresează unui segment specific de pseudo-gameri, ţintind spre cei care apreciază elementele tehnice şi mai puţin componenta ludică per se. În ediţia standard Steam, jocul oferă o gamă limitată de rute, vagoane şi locomotive — recreate cu fidelitate, respectând modelele reale. Traseele London Faversham High Speed, Donner Pass Southern Pacific şi Augsburg-Munich mi-au fost suficiente, însă experienţa completă necesită o investiţie suplimentară considerabilă, pentru achiziţia de pachete DLC, ce includ noi trenuri sau locaţii. Altminteri, varianta de bază cuprinde patru trenuri electrice europene, opt locomotive diesel americane şi câteva zeci de vagoane diferite. Înainte de a trece la modul Career, am preferat parcurgerea tutoria-

lului intuitiv şi a câtorva scenarii Standard, cu grad redus de dificultate. Trebuie să recunosc că familiarizarea cu mecanica jocului şi controlul au decurs fără probleme, întreaga garnitură putând fi operată prin interacţiunea directă cu comenzile de pe bordul locomotivei ori prin intermediul unui panou UI simplificat. Surprinzător, TS14 recunoaşte inclusiv prezenţa unui gamepad Xbox 360.

Deşi trenurile sunt relativ uşor de condus, adevărata provocare constă în respectarea restricţiilor de viteză, fiindcă orice greşeală este penalizată cu puncte de experienţă în minus. Aţi putea crede că dirijarea unui mamut kilometric din oţel nu reprezintă o problemă — doar merge pe o cale ferată, mereu înainte –, dar fizica realistă

simulează cu precizie forţele inerţiale. Masa, centrul de greutate al încărcăturii, viteza — toţi aceşti factori trebuie luaţi în considerare pentru a menţine vehiculul pe şine. Credeţi-mă, am deraiat suficiente trenuri virtuale încercând să respect afurisitul ăla de program. În alt lanţ de idei, cariera din Train Simulator 2014 nu este altceva decât o sinteză statistică, fiecare scenariu unic completat fiind recompensat cu puncte XP, în funcţie de eficienţa demonstrată.

Fie că transportaţi pasageri cu un ICE sau containere în vagoanele mărfarului realizat folosind editorul de trenuri, totul se rezumă la respectarea sarcinilor şi orarului fără a încălca restricţiile. Din punct de vedere tehnic,TS14 este un pas înainte. Producătorii au muncit serios la îmbunătăţirea motorului grafic, în acelaşi timp eliminând majoritatea bug-urilor din ediţia precedentă. Prin urmare, Train Simulator 14 arată grozav, pune la dispoziţie suficient conţinut — cât timp cumpăraţi DLC-uri cu nemiluita şi nu plângeţi mai târziu lângă o găleată de îngheţată — şi reuşeşte să încânte entuziaştii transportului feroviar, măcar vizual. Nu e tocmai rău pentru un joc cu trenuri. Repet, doar trenuri, nimic altceva…

Poco Loco

Nu m-am transformat într-un maniac al trenuleţelor şi abia am completat două scenarii, de dragul recenziei. Locomotivele nu s-au legat de mine cum aş fi vrut, spre deosebire de camioanele din Euro Truck Simulator 2, un titlu comparabil la nivel conceptual. Probabil că TS14 nu reuşeşte niciodată să atingă gradul de interactivitate pe care îl caut la un joc. AI-ul comite greşeli grave, nu există evenimente generate aleatoriu de-a lungul rutelor, iar parcurgerea traseelor durează mult prea mult. Câteva puncte de experienţă şi un achievement nu îmi stimulează suficient glanda gameristică. Căutam şi vroiam ceva special de la TS14, însă cine ar plăti sute, mii de euro pentru o plimbare virtuală cu trenul? O, era să uit: numeroasa comunitate de entuziaşti. Deocamdată, eu prefer să-mi iau doza de cale ferată pe ruta Sibiu-Braşov. E mai ieftin şi ai mereu parte de un show gratuit.

► **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- trenuri şi locaţii reproduse până la cel mai mic detaliu
- trailerul

–
- DLC-uri foarte scumpe, conţinut limitat în versiunea de bază
- moduri de joc simpliste, insuficient dezvoltate

PE SCURT
Train Simulator 2014 substituie cu brio o machetă feroviară la scara H-0. Cumpăraţi-l doar dacă sunteţi siguri că îl puteţi aprecia.

6.5

Gen Simulator **Producător** RailSimulator.com **Distribuitor** RailSimulator.com
Ofertant RailSimulator.com **Media Online** RailSimulator.com

CERINTE MINIME
Procesor ????????? **Memorie** ???? **Video** ????? **DirectX** ?????

ALTERNATIVA ??????
?????????

Budincă de sânge cu sos de soia

Puteţi spune că sunt un tip de modă veche, dar îmi place să-mi servesc porţia de jocuri marinată în nivelul de dificultate Hard — şi mă străduiesc întotdeauna să nu las nimic în farfurie. Aşa am fost învăţat din fragedă pruncie: începi un joc, dai tot ce ai mai bun şi nu faci treaba doar pe jumătate. Miezul unui joc poate fi considerat completamente epuizat abia atunci când fiecare colţişor a fost explorat, fiecare monstru omorât şi fiecare secret descoperit. FPS-urile anilor '90 se pretează perfect filosofiei mele de „aspie-gamer", mai ales cele gătite în bucătăria Apogee/3D Realms. Mă gândesc acum la trioul Blood- Duke Nukem-Shadow Warrior, trei dintre cele mai brutale, vulgare, miosgine, rasiste şi surprinzător de complexe jocuri produse vreodată, cu o atitudine zeflemistă pe care nu te puteai supăra. Ce-i drept, societatea de atunci era mai puţin înţepată, chiar dacă existau suficienţi avocaţi (uneori cu ghilimelele de rigoare, alteori fără) ai teoriei absurde conform căreia jocurile video au fost cauza unor masacre oribile, provocate de nişte persoane bolnave şi profund tulburate.

Astăzi ştim că între violenţa comică, caricaturizată, din titlurile noastre preferate şi violenţa reală nu există o legătură directă, fiindcă niciuna nu o mimează sau influenţează pe cealaltă. Pe scurt, mimetismul este un mit. Mai mult, jocurile violente se pot folosi de natura lor controversată pentru a transmite mesaje puternice, şocante, capabile să provoace trăiri artistice unice. Totuşi, câteva jocuri sângeroase se folosesc de violenţă pentru a canaliza furia şi setea de brutalitate a jucătorului într-o explozie cathartică concentrată, injectând adrenalină şi purificând mintea cu o baie de dopamină — aşa cum face noul Shadow Warrior, un reboot dezvoltat de Flying Wild Hog şi publicat de Devolver Digital, mai delicios şi intens ca o sticlă de Frisky Whiskey îmbătrânit prin iradiere.

Lo Wang? Mo Wang!

Metaforic vorbind, noul Shadow Warrior este o specialitate culinară comparabilă cu budinca de sânge. Nu vă lăsaţi scârbiţi, deoarece am primit pe tavă un reboot, nu un remake pe de-a-ntregul loial originalului, aşa că producătorii şi-au permis câteva libertăţi creative — însă rezultatul zguduie din temelii imaginea FPS-urilor moderne. În epoca „junk-food-ului militar cu împuşcături", polonezii de la Flying Wild Hog ne servesc o delicatesă rezervată celor cu stomacul tare: un first person shooter clasic, cu niveluri vaste, o sumedenie de arme trăsnite,

combat brutal şi monştri demonici. Shadow Warrior nu poartă un mesaj intelectual şi nu dă doi bani pe eructaţiile filosofice, căci un joc despre o invazie demonică, săbii japoneze magice, membre ciopârţite şi o corporaţie criminală denumită Zilla Enterprises urmăreşte un singur lucru: distracţia. Inspirat din filmele de acţiune ale anilor '80 şi preluând fragmentar premisa originalului, jocul urmăreşte povestea lui Lo Wang, un mercenar ninja de origine chineză, aflat în slujba corporaţiei japoneze Zilla. Aici, graniţa asiatică culturală dintre China şi Japonia devine tulbure în mintea producătorilor, elemente tradiţionale din cele două culturi fiind zdrobite în mojarul cu pistil al pamfletului, dând naştere decorurilor clişeizate — însă de-a dreptul superbe — şi personajului insolent.

Ironia şi umorul obraznic merg mână în mână cu replicile rostite de Wang, iar dacă eroul nu are un dinte împotriva elementelor asiatice pervertite, atunci cine suntem noi să judecăm diferit Shadow Warrior? Oricum, protagonistul a fost complet reimaginat, astfel încât elementele imediat recognoscibile se rezumă la dragostea acestuia pentru armele de foc exagerate, săbiile de samurai şi prăjiturile cu răvaş — adică esenţialul, la creme de la creme. Restul spaţiilor goale din alcătuirea personajului sunt umplute cu un aluat savuros, ce lipseau din jocul original. Carismatic şi „degrabă varsatoriu de sânge", Wang seamănă cu rezultatul unei întâlniri puţin probabile între Jackie Chan, MC Hammer şi un BFG din Doom. Dacă o ţară ar adopta excentricitatea ca politică de stat şi „Eye of the Tiger" drept imn, atunci s-ar numi Wangastan. Dacă băştinaşii australieni ar inventa o armă nouă folosind tehnologia Colonelului Sloan din Blood Dragon, atunci arma s-ar numi wangarang. Înţelegeţi unde bat? Lo Wang este epic şi ştie acest lucru. Epicul, în sensul americanizat, defineşte personajul reinventat

de Flying Wild Hog, aşa cum motorul V8 defineşte un Camaro. Huh, şi când mă gândesc că nici nu am ajuns la poveste…

Cool story, Otōto

Povestea din Shadow Warrior achiesează la condiţiile postulatului „Nu contează cât de stupid sună pe hârtie, cât timp livrează acţiune demenţială". Trei sferturi din filmele cu Arnold sau Van Damme urmează aceeaşi formulă (restul nu merită urmărite), dar o generaţie întreagă le-a vizionat şi le ţine minte cu nostalgie. Aşadar, mi-l imaginez pe Jan Bartkowicz călărind un taur de rodeo mecanic, controlat de Slawomir Uliasz, chinuindu-se să încropească un storyboard coerent, inspirat din universul bogat al originalului. Culmea, cei doi studio writer-i au reuşit o treabă realmente excelentă. În reboot, Lo Wang este trimis de Mr. Zilla, liderul corporaţiei eponime, să recupereze sabia antică Nobitsura Kage din custodia unui rival, contra sumei de 2 milioane dolari. Numai că tranzacţia decurge prost, aşa că eroul se vede nevoit să recurgă la tăişul katanei pentru a renegocia contractul de vânzare-cumpărare. Capitolul I are scris „Kill Bill" pe el de la început şi până la întâlnirea cu Hoji, un demon exilat din Tărâmul Umbrelor — din clipa în care pune mâna pe Nobitsura Kage, destinul lui Wang se împleteşte, literalmente, cu soarta acestui Oni îndoielnic.

Presărați o invazie demonică şi un conflict disputat între entităţi pan-dimensionale peste budinca explozivă de sânge şi veţi obţine cel mai dinamic, tensionat şi coerent [sic!] FPS din 2013. Povestea, deşi pare ultra-exagerată, păstrează în permanenţă o direcţie logică, curgând fluent, cu naturaleţe. Pot doar să visez la un Duke Nukem refăcut de Flying Wild Hog — ori un remake pentru Blood. Îşi poate imagina cineva un Blood modern, cu o poveste revitalizată şi o platformă tehnică next-gen? Eu pot: bucăţi de creier poligonal zburând în toate direcţiile, fum hyper-realist ieşind pe ţeava puştii…Ei bine, Shadow Warrior se apropie de grozăvia brutală tocmai descrisă, locaţiile incredibile din punct de vedere vizual pretându-se perfect măcelului în stil asiatic. Mi-e teamă că screen-urile ce însoţesc recenzia nu îi fac suficientă dreptate, însă motorul Road Hog Engine (acelaşi utilizat şi în Hard Reset) a fost învârtit pe toate părţile, până când producătorii au scos untul din el. Sigur, există mici probleme de optimizare, dar un sistem bunicel din prezent îi face faţă cu brio, chiar şi pe un nivel ridicat al detaliilor grafice. Nobitsura Kage taie numai în pixeli bine definiţi!

Combinațiile de atacuri sunt indicate vizual, după modelul unui joc arcade.

Nemorți în docuri?! De ce nu?

De ce revolverul? Pentru că provoacă un carnagiu de nedescris.

Katanăgeală Universală

„Kage", în universul Naruto, definește cel mai înalt grad al unui luptător ninja. În jocul celor de la Flying Wild Hog, Nobitsura Kage întruchipează sabia perfectă — singura care poate răpune definitiv un demon ancestral. Niciodată nu am fost mesmerizat de vreo altă armă așa cum m-am lăsat vrăjit de katana mânuită de Lo Wang. De cele mai multe ori, FPS-urile se concentrează asupra arsenalului compus din armele de foc, uneltele aducătoare de moarte melee fiind o alternativă utilă numai într-o penurie de muniție. Shadow Warrior schimbă regulile și plasează sabia în centrul atenției. Nobitsura evoluează pe parcursul poveștii și se transformă într-o veritabilă „doborâtoare de zei", substituind orice scuipătoare de plumb fantezistă într-o încăierare cu un grup de spirite malefice materializate. Pe deasupra, un sistem inconfundabil de lovituri și puteri magice Ki augmentează mistic tehnicile kenjutsu stăpânite de Wang. Sub îndrumarea lui Hoji, eroul învață combo-uri ofensive foarte puternice și abilități defensive extraordinare, utile în luptă.

Metoda de activare a magiei Ki implică executarea unor mișcări caracteristice jocurilor din categoria Mortal Kombat sau Street Fighter: un double-tap al tastelor direcționale, urmat de apăsarea butonului stâng de pe mouse dezlănțuie un atac melee, în timp ce finalizarea cu butonul drept canalizează energiile protective sau vindecătoare. Pe nivelul de dificultate Hard, healing-ul și scutul sunt două aptitudini imperative — altminteri jocul devine copleșitor. Între Ki și plasmidele din Bioshock există o asemănare evidentă, cu precădere atunci când sunt folosite în tandem cu altă armă. Pe lângă katana, Lo Wang dispune de steluțe ninja, un revolver impunător, un pistol mitralieră futurist, o arbaletă automată, o pușcă formidabilă pe distanțe scurte, un aruncător de flăcări și un lansator de rachete. Toate armele pot fi îmbunătățite cu gadget-uri speciale — cumpărate cu bani colectați din lumea jocului –, dispozitivele instalate adăugând noi proprietăți distrugătoare ori un mod de tragere alternativ. Pe de altă parte, magia necesită un sistem de upgrade de ceva mai complex.

Combinațiile spectaculoase de lovituri sunt recompensate cu puncte Karma, utile în deblocarea noilor ata-

Singurul boss impresionant și impunător.

curi, iar tehnicile defensive (marcate prin tatuaje Yakuza) folosesc cristale Ki, păstrate în altare uşor identificabile. Datorită evaluării eficienţei, Shadow Warrior te obligă să recurgi la întreg arsenalul, dând naştere unui sistem de progres RPG-istic unic. Sunt realmente stupefiat de amploarea arborilor de talente şi felul aparte în care gameplay-ul este direct influenţat de build-ul încropit de jucător. Inamicii nu sunt foarte diverşi, dar toţi presupun o abordare diferită. Cu toate că oponenţii umani şi demonii obişnuiţi nu depăşesc condiţia de carne de sabie pentru Nobitsura Kage, lighioanele cu gabarit depăşit sunt o adevărată durere în shiri. „Balrogii" şi „necromanii" (N.r: nu sunt denumiri oficiale) se comportă asemenea unor mini-boşi, distrugerea lor implicând un balans între tactică şi viteză.

Vă recomand o investiţie consistentă de Karma în ramurile Katana Mastery, Mind, Knowledge şi Movement. Veţi lupta cu Oni animalici, Itsumade zburători, înspăimântătoarele Onibaba, scheleţi şi brute încornorate, prin temple Shinto, pagode budiste, peşteri, cimitire, păduri de bambus, uzine Zilla, castele şi munţi. Shadow Warrior nu face rabat la conţinut, căci campania single se întinde peste 17 capitole mari şi late, cu o durată totală de aproximativ 15 ore. Punctele culminante ar trebui să fie încleştările cu boşii Ancestrali, desfăşurate în arene gigantice din Tărâmul Umbrelor, însă uşurinţa acestora şi repetitivitatea supărătoare eclipsează estetica zonelor. Păcat, fiindcă Shadow Warrior putea livra nişte cafturi titanice, mai intense decât cele din God of War sau Darksiders. Simt asta în confluenţa Ki, locul de unde pisicile primesc semnale înaintea unui cutremur.

Hard Harakiri

Grafic, reboot-ul Shadow Warrior este o realizare impresionantă. Aşa cum spuneam mai devreme, locaţiile arată formidabil, iar animaţiile monştrilor sunt foarte bine realizate. Iluminatul armonios şi culorile vibrante m-au lăsat cu gura căscată până la genunchi, întrucât nu credeam motorul Road Hog capabil de aşa ceva. Pentru mine, elementele de maximă importanţă sunt reprezentate de fizica ragdoll şi efectele loviturilor de sabie — punctele focale într-un FPS ultra-violent cu o katana pe post de armă principală. Puţine alte jocuri reproduc atât de precis impactul unei lame ascuţite în fleica de drac, tăieturile verticale, diagonale şi orizontale despicând realist trupurile satanice.

Scena unei bătălii din SW seamănă cu un câmp de luptă din benzile desenate Warhammer: bălţi de sânge, viscere, membre — toate zac împrăştiate, aşteptând sosirea departamentului de curăţenie (pe care îl primiţi la pachet cu ediţia GOG, în Viscera Cleanup Detail). În plus, spre bucuria generaţiei '90, polonezii din spatele splendidului joc au avut grijă să nu omită „figurile de stil" reprezentative FPS-urilor de acum 15 ani, cum sunt uşile încuiate sau barierele codificate în culori. Coloana sonoră, compusă de Krzysztof Wierzynkiewicz, aproape că depăşeşte prin meritul artistic valoarea producţiei jocului şi completează perfect momentele intense de acţiune, cu un instrumental tradiţional nipon.

Violent, obraznic şi izbitor de cool, Shadow Warrior este un reboot/remake realizat ca la carte, ce-şi depăşeşte condiţia modestă cadru după cadru, precum un crap Koi într-un bazin cu crapi comuni, de baltă. Nu e un titlu AAA în adevăratul sens al cuvântului, deşi poate da lecţii multor francize moderne cu pretenţii. Savuraţi-l cum se cuvine, lângă un sake servit dintr-un craniu de tartor.

► **Aidan**

Un templu Shinto absolut superb.

VERDICT LEVEL

+
- visceral, obraznic, exploziv
- Nobitsura Kage, arsenal grozav, locaţii incredibile
- story sărit de pe fix, dar coerent

–
- mici probleme de optimizare; uneori prea dificil
- oponenţii nu sunt foarte variaţi
- boşi mult prea uşor de învins

PE SCURT
Shadow Warrior este o surpriză plăcută, sosită din partea unui producător al cărui nume nu spune prea multe la prima vedere. Cu o moştenire solidă în spate, reboot-ul dovedeşte că FPS-urile old-school nu au murit, ci se transformă.

8.5

Gen FPS **Producător** Flying Wild Hog **Distribuitor** Devolver Digital
Ofertant gog.com **Media Online** shadowwarrior.com

CERINTE MINIME
Procesor ???? **Memorie** ???? **Video** ???? MB **DirectX** ???

ALTERNATIVA ??????
?????????????? ??????????????????

Un sfîrșit e un început.

Dacă ați citit articolul meu despre Bioshock Infinite, atunci știți deja cît de mult am apreciat acest titlu – doar i-am acordat nota maximă, 10. Ce nu știți este altceva. Anume că jocul mi-a plăcut atît ce mult încît mi-am cumpărat imediat, la prima reducere, pachetul de pe Steam cu primele două Bioshock-uri. Deși cel dintîi nu m-a încîntat foarte tare, iar din al doilea m-a atras în special ultima sa treime, am simțit că Infinite este capodopera care, la modul retroactiv, legitimează, într-un fel, creațiile precedente ale aceluiași „autor": Ken Levine. Da, știu, este o perspectivă oarecum ciudată, dar am vrut și să dau bani oamenilor care, în mijlocul acestei uluitoare invazii de titluri AAA proaste sub atît de multe aspecte, își respectă publicul plătitor și îi livrează un produs excepțional la toate capitolele, bine gîndit și bine finisat.

De altfel, fiind ca profesie critic de jocuri video, primesc, de cele mai multe ori, titlurile despre care scriu, direct de la distribuitori, fără a fi nevoit să plătesc pentru ele. Mi se întîmplă, însă, uneori, să îmi placă atît de mult un anumit joc, pe care eu îl am deja gratuit, încît simt nevoia de a da și eu bani producătorilor acestuia. Seria S.T.A.L.K.E.R., seria F.E.A.R., Cryostasis, Metro 2033, seria Ground Control, seria Penumbra și Amnesia, The Void, seria Total War pînă la Fall of the Samurai inclusiv, seria Race 07 și GTR 2, cele trei Gothic-uri, Morrowind, primul Far Cry, Portal-urile și Half Life-urile, seria Civilization, la care se adaugă Bioshock Infinite, toate acestea primite de mine moca, mi-au plăcut atît de mult încît am vrut să dau bani pe ele – și le-am făcut cadou prietenilor mei. În paranteză fie spus, dar din dar se face raiul – și ei mi-au întors gestul, pe măsură.

Nu iubesc DLC-urile. Mă enervează cînd producătorii vînd cu amănuntul elemente de joc ce ar fi trebuit să se afle în conținutul original. Foarte rar, însă, tot atunci cînd jocul îmi place foarte mult, cumpăr DLC-uri pentru că vreau să dau bani producătorului – vezi seria Total War și Civilization V. De data asta, DLC-ul în cauză nu este o bucată ruptă din Bioshock Infinite de către un Shylock al industriei de profil, ci un foarte cinstit episod separat, ce urmează acțiunii din titlul de bază. De altfel, fiind proiectat ca început al unei serii de astfel de producții „DLC-istice", titlul său complet este Bioshock Infinite: Burial at Sea – Episode 1. Iar, dat fiind că acesta a ajuns în biblioteca mea de pe Steam fără nici o contribuție bănească din partea mea, întrebarea care se pune este: voi simți nevoia imperioasă de a face Burial at Sea cadou prietenilor mei?

Un început este un sfîrșit

Acum, vedeți voi, ceea ce am spus mai adineauri despre Burial at Sea, anume că „urmează acțiunii din" Bioshock Infinite, s-ar putea să nu fie întrutotul exact. Treaba stă cam așa: dat fiind că povestea din Infinite are drept consecințe directe anumite jonglerii cu paradoxurile spațio-temporale interdimensionale, nu prea se mai poate vorbi de o liniaritate previzibilă a intrigii, pentru că relația cauză-efect tocmai efectuează o vizită de lucru cu satelitul, pe orbita lui Marte, undeva, între Phobos și Deimos.

Cu ocazia parcurgerii acestui Burial at Sea mi-am dat seama că producătorii seriei Bioshock tocmai au tras lozul cel mare, pe baza storyline-ului din Infinite. Pur și simplu, acesta le permite aproape orice variantă de înlănțuire a evenimentelor și de combinare a conceptelor, spațiilor și personajelor din serie. Cele mai elementare permutări, dar și cele mai fanteziste, pot da naștere la o poveste captivantă, surprinzătoare, ce nu are nevoie de un suport logic simplu, ori prea evident, deoarece intriga poate fi complicată la Infinite, fără probleme, și tocmai în asta se găsește farmecul său. Este adevărat că procedeele combinatoricii fără sfîrșit sînt cele care țin în viață și telenovelele de cursă lungă... dar, să sperăm, nu este cazul aici.

În Burial at Sea, povestea se construiește tocmai pe o astfel de permutare în spațiu și timp, care aduce pe cei doi eroi din Infinite, Booker DeWitt și Elizabeth, în Rapture, orașul utopic subacvatic din primele două Bioshock-uri. Cumva, Booker este detectiv acolo, iar Elizabeth vine la biroul său de investigații particulare pentru a-i propune un fel de contract. Totul se desfășoară într-un

context enigmatic, personajele sînt pătrunse de motivații ascunse, iar fapte apăsătoare din trecut par să își întindă umbrele între cei doi, încărcînd cuvintele cu sensuri greu de pătruns, dar ușor de sesizat.

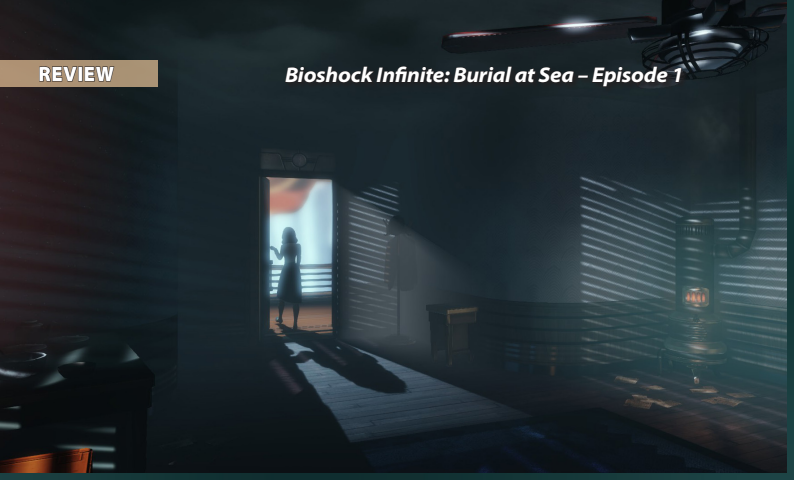
Se pare că în Rapture au început să dispară copii. Unul dintre aceștia, evident, o fetiță, pe nume Sally, este cea în căutarea căreia se învoiesc să pornească eroii, aceiași din Infinite: DeWitt și Elizabeth. Drumul lor subacvatic va presupune inițial contactul cu un artist decadent-psihotic, după care va trece în principal prin imensele și luxoasele spații comerciale ale orașului de sub mare, unele dintre ele aflate în ruină și folosite ca închisoare pentru susținătorii dușmanilor lui Andrew Ryan, creatorul și stăpînitorul Rapture-ului.

Din fericire, ceea ce sună un pic cam prea simplu spus aici, așa, în rezumat și fără de spoilere, este nu doar mai nuanțat în joc, dar și mai interesant prin felul în care Ken Levine și oamenii lui reușesc să facă exact lucrul de care vă spuneam cu cîteva paragrafe mai devreme – anume să profite cu succes de posibilitățile deschise de Infinite și să obțină efectul maxim din acestea. Bineînțeles, pentru ca opera să fie completă este nevoie ca aceasta să fie încoronată de un sfîrșit pe măsură. În opinia mea, tocmai finalul acestui prim episod al DLC-ului Burial at Sea este cel care nu doar că îi asigură legitimitatea, dar îi și dezlănțuie potențialul epic, într-un univers eliberat de limitele convențiilor dimensionale.

Oamenii, înainte de oameni

Unul din motivele pentru care îmi place întreaga serie Bioshock este felul în care producătorii săi au reușit să creeze o anumită atmosferă. Este adevărat, e vorba de o trăire apăsătoare, de percepția acută a tendinței omului de a-și „valorifica" pînă în pînzele negre potențialul negativ, de a fi distructiv față de sine și de semenii săi mai ales atunci cînd scopul este atît de frumos, încît orice mijloace sînt scuzate: genocidul, crima, atrocitățile de tot felul devin trepte firești către o lume mai bună, mai dreaptă.

Interesantă, însă, în întreaga serie Bioshock, este



portretizarea oamenilor de rînd angrenați ca rotițe mai mult sau mai puțin voluntare în mecanismul societăților utopice de sub mare și din cer – Rapture și Columbia. Aceiași oameni pe care îi regăsim în Burial at Sea, cărora le ascultăm conversațiile pline de insinuări, de temeri, de mai mici sau mai mari răutăți și viclenii. Oameni pe care, apoi, sîntem nevoiți să-i confruntăm sîngeros (sic!), atunci cînd răul din ei ajunge să le posede trupurile și sistemele nervoase complet devastate de excesul în folosirea plasmidelor - agenți de transformare genetică ce promit atîtea și variate puteri „supranaturale", dar cu ce preț...

Aceștia, victimele abuzului de plasmide, sînt oponenții tăi în majoritatea luptelor de care ai parte în Burial at Sea - Ep.1. Dar, vorbind despre atmosfera grea, apăsătoare, a jocului(/DLC-ului, mă rog...), tocmai pe acești oameni simt nevoia să-i pomenesc, ca pe niște decoruri, ca pe niște elemente de fundal, ca pe produsul unei dezumanizate scenografii. Felul în care se mișcă atunci cînd nu te observă, felul în care interacționează unii cu alții, detaliile de îmbrăcăminte, accesoriile vestimentare stranii, măștile, toate acestea sînt componente extrem de expresive, care impresionează profund pe jucător, ale trăirii generale declanșate de întreaga serie. Însă, în Burial at Sea, aceste componente sînt mai accentuată chiar decît în restul francizei Bioshock, deoarece Ep. 1 pare a se concentra mai mult pe ei, pe oamenii din Rapture, decît pe leaderii acestui oraș, ai acestei utopii. Cei care erau antagoniștii majori în primele Bioshock-uri, precum Andrew Ryan sau Frank Fontaine, sînt acum în plan secund, chiar tert, prezențele lor sînt estompate – locul lor este acum luat de oamenii simpli.

Repet, aceștia sînt foarte bine realizați în Burial at Sea – Ep.1, sub multiple aspecte. Iar unul dintre ele este cel al monologurilor: cei afectați de excesul de plasmide au un discurs aproape continuu, pe care îl poți auzi cînd te apropii de ei fără a fi detectat. Este vorba de un discurs obsesiv, adresat propriei persoane sau unui partener imaginar, în care sensul lipsește aproape cu desăvîrșire. Există doar frînturi de idei, de imagini, de dureri, de bucurii și pasiuni, de amintiri și automatisme comportamentale, toate însăilate de-a valma de către mințile descompuse ale acestor locuitori ai Rapture-lui care au trecut de mult de limitele utopiei, în distopia cea mai crîncenă, cea personală, care își are locul de desfășurare în propriul psihic, continuu torturat de o suferință ce și-a pierdut orice alte resorturi în afară de acela de a se perpetua, mereu și mereu, cîtă vreme mai există o minte din care să se hrănească. Deși prezente încă de la cel dintîi Bioshock, aceste monologuri absurde își găsesc în Burial at Sea forma cea mai expresivă, cea mai impresionantă.

Da, tabloul vizual și auditiv al acestor sărmani este unul din componentele de forță ale primului episod din Burial at Sea. Cumva, nu doar absența marilor antagoniști, dar mai ales a micilor surori, face ca rezervele de simțire, de compasiune, ale jucătorului, să își schimbe obiectivul obișnuit, exercitîndu-și acum funcția omenească la vederea ruinelor umane ale societății din Rapture – creatorii acestui DLC au reușit să le facă să semene atît de mult cu noi...

Fețe-fețe

Sub aspect vizual, însă, oponenții afectați de excesul de plasmide beneficiază de un avantaj neașteptat în raport cu celelalte personaje, cele cu care nu te lupți, adică cetățenii obișnuiți ai Rapture-lui. Aceștia din urmă au o animație facială foarte proastă, concretizată prin imobilitate a feței și lipsă dramatică de expresivitate. Sincer, cu excepția mai mult decît notabilă a Elisabetei, în toată seria Bioshock m-a deranjat inabilitatea producătorilor de a crea personaje expresive vizual, în afara celor aflate în categoria victimelor abuzului de plasmide – acestea au fețele atît de contorsionate, sau acoperite cu măști, încît nu au nevoie de nici o animație facială suplimentară, pentru că oferă un tablou extrem de grăitor prin ele însele.

Din nefericire, nici în Burial at Sea – Ep.1 lucrurile nu stau mai bine sub acest aspect. Mai mult decît atît, am fost încă o dată deranjat de numărul scăzut al modelelor diferite de personaje utilizate într-un nivel, sînt prea multe asemănătoare, cu foarte puține variațiuni altele decît culoarea părului și a îmbrăcămintii. Este ușor enervant, dar și greu de explicat: într-o producție de bu-

get deloc modest, precum cele din seria Bioshock – și mai ales după succesul uriaș la critică și public al Infinite – cum este posibil să fușerești, să faci economie tocmai pe spatele unei componente a jocului atît de...„in their face"?

În rest, însă, grafica este pur și simplu superbă în Burial at Sea – Ep.1. Revenirea în Rapture înseamnă întoarcerea la acel bestial art deco „with a twist", de data asta parcă și mai interesant, mai rafinat, dar și mai bun, atît sub aspectul detaliului, al rezoluției texturilor și liniilor trasate de graficieni, cît și al conceptului general vizual al acestui DLC, pe care îl simt ca o evoluție în serie. Pînă și puținele plante decorative din Burial at Sea – Ep.1 arată semnificativ mai bine decît în Infinite...

Am apreciat în mod special mica secțiune dedicată întîlnirii dintre eroii noștri și un artist din Rapture, atins de aripa geniului, dar și a nebuniei – cum altfel, cu atît mai mult în utopicul oraș subacvatic? Acolo am avut parte de surprize interesante, atît sub aspect grafic, cît și ca atmosferă și intrigă. Păcat că prezentul episod nu este tocmai întins ca spațiu și timp, deoarece ar fi fost benefică pentru experiența jucătorului o elaborare, o amplificare, o exploatare și explorare a teritoriului infam și tulburător al creativității artistului de care vorbeam. Cine știe, nu mi se pare deloc imposibil ca prezența acestuia să fie recurentă în episoadele următoare ale seriei de DLC-uri Burial at Sea.

1999

Am abordat Burial at Sea – Ep.1 pe nivelul de dificultate „1999", care nu era disponibil în momentul în care am parcurs Bioshock Infinite. „1999" este echivalentul unui mod de joc hardcore, cam așa cum erau, încă, disponibile, la finele decadei nouăzeciste. Practic, ți se pun la dispoziție mult mai puține resurse – din cele dătătoare de bani, sănătate, „mana" și muniție – dar și oponenții sînt mai ageri, mai puternici, mai capabili în a te detecta și ucide.

Ei bine, pentru mine acest nivel de dificultate a fost o adevărată gură de aer proaspăt, adus, parcă, de o pală de vînt ce bate din trecut. Da, titlurile AAA erau mai bune mai demult, cînd mașina de maketing/management/PR încă nu le transformase într-un avorton născut dintr-un threesome frenetic între Hollywood, o casă de brokeraj și o bancă. Din fericire, nu știu prin ce minune, așa cum producătorii lui Bioshock Infinite au reușit să ne dea un joc superlativ prin poveste, muzică, atmosferă și personaje, se pare că au recidivat și cu nivelul de dificultate crescut pus la dispoziția noastră în forma acestui „1999".

De care, eu unul, m-am bucurat nespus. Incredibil, a trebuit să fiu atent cum îmi plănuiesc upgrade-urile la arme și plasmide(/vigors), cum intru în luptă, a fost necesar să-mi stabilesc tactici, să-mi gîndesc atacurile și să mă adaptez rapid schimbărilor de situație. Uau! De ani buni nu am mai avut nevoie de așa ceva într-un shooter, cu excepția notabilă a primului și celui de-al treilea F.E.A.R. (acesta din urmă, jucat cu Paxton Fettel pe nivelul maxim de dificultate, este un veritabil deliciu). De obicei, FPS-urile de dată mai recentă sînt culoare de invincibilitate cinematică, caracterizate de o dificultate penibil de scăzută și de scriptare excesivă – mă refer aici la campaniile singleplayer, în special. În multiplayer este perfect posibil să ai parte de o experiență cît de cît interesantă și provocatoare.

Singurele reproșuri majore pe care le-aș fi adus seriei Bioshock pînă acum, sub aspectul dificultății luptelor, ar fi fost excesul de resurse și previzibilitatea luptelor (provenită în mare măsură din repetitivitatea acestora). De data aceasta, pe nivelul de dificultate „1999", resursele sînt suficient de puține pentru a transforma jocul aproape într-un survival sadea. Sau sadic. O mică portiță de scăpare, totuși, ne-a fost lăsată în Burial at Sea – Ep.1: nu mai ești limitat la un maxim de 2 arme pe care le poți avea asupra ta, acum poți deține simultan toate tipurile

de arme pe care le-ai găsit în joc. Avantajul este acela că poți schimba repede pe o altă armă, atunci cînd ți se termină muniția din cea curentă. Practic, acum ai acces la întreaga cantitate de muniție pe care o porți asupra ta – iar fără această facilitate jocul ar fi devenit foarte greu, chiar și dacă te-ai fi bazat pe plasmide/vigors, pentru că „mana" s-ar fi epuizat foarte repede.

Am apreciat designul de nivel, din perspectiva luptelor. Multe din spații sînt mai largi, oferind variante diverse pentru rezolvarea confruntărilor, cu numeroase elemente de decor ce pot fi folosite drept capcane, precum butoaiele explozive, scurgerile inflamabile, bălțile de apă. Există și puncte în care poți face uz de cîrligul apărut în Bioshock Infinite pentru deplasarea pe liniile de „tramvai" aerian. Iar santinelele automate sînt de găsit în multe locuri, ceea ce, adăugat la numărul mare de oponenți de care ai parte pe „1999", face foarte rentabilă și spectaculoasă folosirea vigorului de posedare a inamicului.

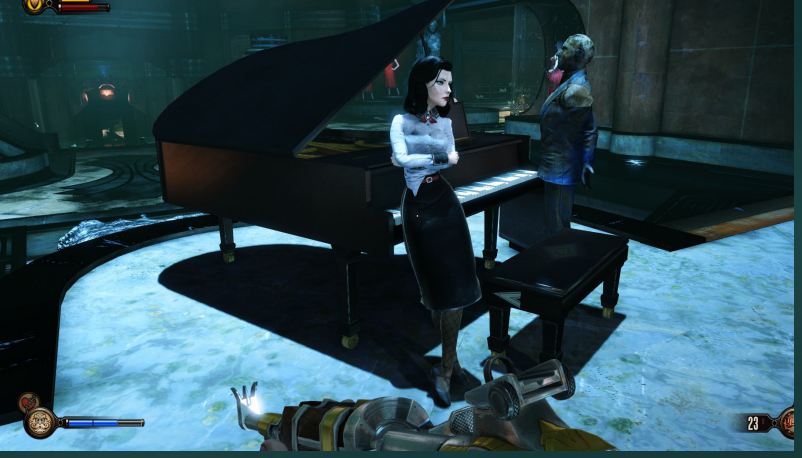
În general, am fost plăcut surprins de calitatea designului de nivel. O singură nemulțumire am: consider că nu au fost folosite suficient de creativ, că nu au fost exploatate la adevăratul lor potențial puterile speciale ale Elisabetei, în special acelea de augmentare/modificare a „cîmpului de bătălie". Sub acest aspect, Burial at Sea – Ep.1 a fost o dezamăgire pentru mine.

O mențiune aparte am de făcut în ce privește oponenții. Am fost uimit să văd că există rudimentele unei tactici colective, AI-ul pare mai bun ca grup, știe să se folosească de avantajele „terenului" și să te învăluie pe flancuri, să te ocolească și să-ți cadă în spate. În plus, oponenții bazați pe lupta corp la corp se mișcă foarte rapid, dar și neașteptat, cu schimbări de ritm și direcție a deplasării care te surprind, solicitîndu-ți serios coordonarea și precizia în executarea focului, cu atît mai mult cu cît ești aproape obligat să tragi ochind prin cătarea armei, pentru a beneficia de bonusul de damage care este aplicat inamicilor pe care îi lovești.

Iar la finalul acestui Burial at Sea – Ep.1 am avut parte de o surpriză pe care, din perspectiva atracției mele pentru shooterele anilor ,90, eu o consider plăcută. În acele FPS-uri vechi se putea întîmpla să găsești locuri, amplasamente, în anumite niveluri – și în special în cele cu boși – care să-ți ofere un avantaj oarecum necinstit. Hmm, exact în confruntarea cu bosul final din Burial at Sea – Ep.1 am descoperit un astfel de loc, din care puteam trage fără să fiu atins de inamic. E drept, muniția mi s-a terminat repede, așa că a trebuit să am răbdare și să tot aștept ca Elizabeth să-mi mai arunce cîte o sticluță de „mana" sau cîte un încărcător de armă, dar, folosindu-mă de acest exploit nesimțit, am reușit să învinș un bos destul de aspru. Da, poate că nu e frumos ceea ce am făcut, dar, pe de altă parte, am retrăit cu intensitate o anumită bucurie a descoperirii și utilizării unui astfel de exploit, cum nu am mai simțit de la 1999, toamna, încoace.

Angel radio...activ

Nu puteam încheia articolul de față fără a vorbi despre unul din personajele cele mai importante din istoria contemporană a jocurilor: Elizabeth. Și primul lucru care îmi vine în minte este o afirmație destul de recentă a lui Ken Levine, care afirma că o privește pe Elizabeth ca pe un copil al său, și că, din această perspectivă, este afectat de diversele producții vizuale ce pot fi găsite online și în care Elizabeth este fetișizată, ba chiar „pornografiată", uneori la un mod de-a dreptul urît. Da, este vorba de o formă de exploatare sexuală a unei ființe virtuale, și e de înțeles nemulțumirea creatorului său. Pe de altă parte, însă, mi se pare că anumite considerații făcute în clipurile cu titlul „You are wrong about Sucker Punch", postate de MovieBob pe canalul The Escapist de pe YouTube, se aplică și în cazul de față – nu le voi re-



lua, vă recomand vizionarea lor.

Să nu pierdem, însă, din vedere, faptul că tocmai în Burial at Sea – Ep.1 avem, pînă la urmă, de a face cu o Elizabeth fetișizată, personajul este încărcat de erotism discret, dar plin de tensiune, dacă nu chiar de forță. Acest fapt nici nu este de mirare, deoarece Elizabeth este în Burial at Sea – Ep.1 bucățică ruptă din filmele polițiste noir ale anilor ‚40 – ‚50 (îmi vine în minte acum Lauren Bacall în titlurile în care a jucat alături de Humphrey Bogart).

Da, avem de a face, clar, cu o nouă Elizabeth, matură, degajînd sexualitate, siguranță și putere. Dar această Elizabeth nu o contrazice cu nimic pe cea din Bioshock Infinite, acea ființă angelică, la care, o spun sincer, nu mă pot gîndi fără să simt un fior prin inimă. Însă, pentru a înțelege felul în care cele două Elizabeth sînt una și aceeași persoană, trebuie să atingem tocmai felul în care este înțeles cuvîntul „înger".

Sîntem obișnuiți ca îngerul să fie asociat cu frumusețea, bunătatea, iubirea necondiționată, sacrificiul de sine, blîndețea. Cînd spui „angelic", la asta te gîndești, întotdeauna. De fapt, îngerul este o entitate care oferă două aspecte celui care o privește, în funcție de context. Unul este cel de care vorbeam, cel angelic clasic, iar celălalt este fața cumplită, vindicativă, distrugătoare, pusă în slujba executării unor sentințe imuabile, venite de dincolo de înțelegerea omului comun. Tocmai aceste două fețe ale aceleiași entități angelice sînt cele manifestate de Elizabeth, cea blîndă în Infinite și cea terifiantă în Burial at Sea – Ep.1.

Și, încă o dată, simt nevoia să fac o trimitere la gnostici (da, recunosc, în ultimul timp am ajuns un pic

obsedat de paralelele tulburătoare ce se pot trasa între gnosticism și mythosul jocurilor – nu ne mai ajunge doar un simpăticuț Cărtărescu „pururi tînăr, înfășurat în pixeli", tare bine ar fi picat și un Culianu care să călătorească prin lumile de dincolo de monitor). Elizabeth îmi aduce tot mai mult cu Sophia (cea din scrierea gnostică Pistis Sophia), iar Burial at Sea – Ep.1 nu face decît să sublinieze această asemănare a Elisabetei cu Sophia, întru aparentă contradicție a fețelor și manifestărilor, poate chiar pomenind-o pe cea a dualității fecioară - prostituată. Multe ar fi de discutat aici, spațiul nu o permite, importantă rămîne ideea complexității și consistenței extraordinarului personaj feminim central al noilor titluri Bioshock, care face tare bine și primului episod din DLC-ul Burial at Sea.

Episod pe care îl recomand din toată inima. Evident, părerea mea este că trebuie să îl parcurgeți pe modul de dificultate „1999", pentru a vă bucura plenar de ceea ce are acest DLC de oferit. Așa veți avea nevoie și de mai multă vreme pentru a-l încheia, deoarece, altfel, Burial at Sea nu este deloc lung – mie mi-au fost suficiente 5 ore de joc efectiv. Dar, pînă la urmă, lucrul cel mai important adus de acest DLC, dătător de speranțe în industria jocurilor AAA, este tocmai faptul că producătorii Bioshock ne-au arătat încă o dată că ne respectă pe noi, jucătorii, și că vor să facă efortul necesar pentru a ne oferi titluri nu doar superlative, ci de-a dreptul memorabile.

► **Marius Ghinea**

VERDICT LEVEL

+
- conceptul grafic
- încă o dată, Elizabeth
- povestea
- luptele
- animațiile faciale

PE SCURT
În opinia mea, cu acest DLC, seria Bioshock își continuă evoluția, tot mai vădit ascendentă de la Infinite încoace. Burial at Sea este obligatoriu „la jucat" pentru orice fan al creației lui Ken Levine și al copilei sale virtuale: Elizabeth.

9.4

Gen FPS **Producător** Irrational Games **Distribuitor** 2K Games
Ofertant GamersGate.com / Steam **Media Online** www.bioshockinfinite.com

CERINTE MINIME **Procesor** Intel Core 2 Duo 2,4 GHz
Memorie 2GB **Video** NVIDIA 8800 GT **DirectX** 10

ALTERNATIVA NICIUNA
Ce alternativă poate exista la Bioshock de la Infinite încoace? Ce alternativă există la Elizabeth?

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: Journey of a Roach (p. 1/2)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: Journey of a Roach (p. 2/2)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: Puppeteer (p. 1/2)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Review: Puppeteer (p. 2/2)???

The Novelist

A game about life, family, and the choices we make.

După ce am terminat The Novelist, m-am culcat. Eram destul de obosit. Am visat malurile unui lac care se preschimbau tot timpul, cu copaci de diferite mărimi, conifere sau sălcii, lacul devenea un lac de munte, ori o luncă, apoi autostrăzi suspendate care treceau pe deasupra lacului, ecluze imense cu sisteme complicate, se auzea muzică de undeva şi m-am speriat gândindumă că mintea poznaşă mă va duce cu gândul la a fi chiar pe luciul apei (ştiu să înot, dar nu atât de bine), şi atunci chiar la asta mă gândeam, Doamne, nu mă puteam abţine…M-am uitat repede în jos, aveam tot iarbă sub picioare, m-am mai liniştit. Nu mintea mea era cea care schimba lumea ca într-un caleidoscop peisagistic. Am ascultat muzica pentru un timp, aveam şi prieteni pe lângă mine. La un moment dat, m-am trezit (nu, încă nu de tot) în mijlocul lacului, dar era o biată bălţoacă, îmi dădeam acum seama, apa îmi ajungea până la genunchi, zburdam acum prin ea, cu ceilalţi alergând în jurul meu, ne luam la trântă cu podurile şi ecluzele, lumea râdea…A mai durat totul puţin, până când apa s-a scurs încet, încet în găuri nevăzute din pământ. Vorbeam destul de tare deja, părea o petrecere în aer liber, iar o femeie, să tot fi avut treizeci şi cinci, treizeci şi sase de ani, s-a strecurat lângă mine, mi-a şoptit un zâmbet şi m-a sărutat pe buze. M-am trezit în semi-întuneric. În perioada asta a anului, se luminează mai devreme.

Nu ştiu dacă The Novelist mi-a provocat starea de intensă reverie, de visare extatică. Are o muzică melancolică şi bine strunită, are ceva emoţie la pachet şi te va purta, într-adevăr, în intimitatea unui scriitor, jivină rară şi obscură. Ba chiar şi într-a unei familii şi-a unei copilării. Dar mai cred că genul de vis pe care i l-am asociat, pe căi încă nedescifrate, nu ar fi putut avea loc dacă n-aş fi fost subiectiv atras de tema jocului: de ceva vreme, lâncezesc în diletantism literar. Deci, faptul că au fost apăsate anumite butoane e pentru că ele erau deja pe jumătate activate. Altfel, deşi The Novelist posedă nişte calităţi de netăgăduit, nu-i pot ierta uşor faptul că ar fi putut ţinti mai sus.

Caracterizare ca la carte

Dar despre ce este vorba?! Jocul lui Kent Hudson ne prezintă o familie aflată într-un limb intelectual şi social dificil de definit, dar fascinant ca posibilităţi: Dan şi Linda Kaplan sunt doi indivizi mediocri în felul lor, care depăşesc la limită conturul obişnuit al unei existenţe gregare. Nu sunt complet lipsiţi de ocazionale sclipiri şi auto-depăşiri. Dan a publicat un roman de suficient aplomb (nici prea mare, nici prea mic) încât să-l împingă pe un editor să-i ofere un avans pentru un altul; datele despre acţiunea romanelor sau despre stilul lui de scris sunt puţine, dar duc mai degrabă cu gândul la literatura de consum, o zonă de comfort creaţional din care Dan se străduie să iasă.

Consoarta lui, pe de altă parte, a abandonat pictura cu totul în momentul naşterii fiului lor, activitate la care începe să revină treptat cu mult drag, dar şi cu sedimente serioase de amatorism. Cel mai nou membru al familiei, Tommy, e oarecum imaginea sau răsfrângerea minoră a părinţilor săi – suferă de o dislexie severă, dar profesorii şi doctorii întrezăresc o dezinvoltură intelectuală aparte. N-avem de-a face, deci, cu figuri impunătoare, seducătoare, copleşitoare de genii, dar nici cu aspiraţii banal-burgheze la o maşină mai încăpătoare sau obiecte casnice mai performante. Soţii Kaplan sunt suficient de sensibili încât să-şi dorească mai mult şi, poate, şi suficient de inteligenţi să realizeze că le este imposibil să ajungă vreodată acolo. Cum ar veni, nici elită, dar nici talpa ţării. O categorie superioară a mediocrităţii, să spunem.

Starea financiară a familiei se împărtăşeşte din aceeaşi suficienţă. Îşi pot permite să-şi petreacă vacanţa de vară (deşi nu bănuiesc de ce e aşa de ieftină) într-o vilă la marginea pădurii, cu panoramă pitorească asupra mării. În acelaşi timp, viitoarea lor bunăstare nu e deloc la fel de sigură, iar pe moment sunt nevoiţi să-şi drămuiască unele investiţii sau plăceri. Pe scurt, Kaplanii sunt într-o stabilitate instabilă, care ameninţă să se destrame oricând.

Jucătorul (în rolul unui spirit ce bântuie casa) se va ocupa de Dan, trebuind să aleagă dacă va acţiona în direcţia nevoilor scriitoriceşti ale acestuia sau se va concentra mai mult pe postura de soţ sau tată. Fiecare capitol va consta în descifrarea, indiciu cu indiciu, a măcar uneia din cele trei acţiuni-cheie posibile. Apoi vine noaptea şi vei opta pentru ducerea la capăt a uneia dintre ele şi îndeplinirea pe jumătate (un compromis) a alteia. Evident, cineva (soţia, puştiul sau romanul) va rămâne pe dinafară. Sistemul mi se pare interesant şi poate da naştere unor abordări foarte diferite: poţi încerca să împaci şi capra şi varza sau să marşezi orbeşte într-o singură direcţie. Într-un rand, am dat prioritate paroxistică

lucrului la carte, altă dată am ales să-l frustrez pe Tommy doar din sadism, în timp ce jonglam elegant între scris şi soţie şamd.

Situaţii şi situaţii

Ei, unele dintre situaţiile în care Hudson îşi pune personajele sunt credibile şi inteligent alese pentru un sistem de ori/ori care să se apropie de viaţa reală. Desigur, consecinţele vor fi mai puţin spectaculoase ca într-un The Walking Dead, unde condamni pe cineva la moarte sigură. Dar dilemele zilnice conţin infinite zone de gri, nu erodează violent, ci macină încet sau lasă umbre lungi, provoacând uneori doar clasica tristeţe. Unul dintre cele mai bune exemple mi se pare cel în care un eveniment important ce ţine de carieră, implicând mulţi oameni şi organizare prealabilă, se suprapune nefericit peste o dramă familială ce nu putea fi prevăzută. Deşi ştii că "ai tăi" îţi vor înţelege mai repede absenţa, strângerea aceea din inima lor va rămâne pentru totdeauna. Din păcate, de-a lungul The Novelist, mi s-a părut că remarc o inconsistenţă între situaţiile bine create, cu tensiune şi miză imediată, şi cele puerile, inexistente sau pur şi simplu slab explorate.

Aici intervine din nou experienţa personală. Nu numai că ştiu pe pielea mea ce înseamnă să încerci să scrii, dar am şi mulţi prieteni care scriu la rândul lor (uneori unor destinatari absenţi), joacă teatru (uneori în faţa unor mârlani), cântă în faţa unor mulţimi (uneori indiferente). Ştiu de la ei ce înseamnă să ai un termen-limită de care depind atâtea: alţi artişti sau intermediari, bani, prestigiu artistic sau respect de sine. Ştiu de la ei ce presupune să creezi în chingile "crunch-time". Ştiu de la ei că orice lucrare artistică nu se poate rezuma la orele de program, la spaţiul biroului de muncă, la un profesionalism dobândit şi practicat dezinteresat. Ştiu, în primul rand de la mine, cum toată furia nereuşitei şi stresul acumulat se revarsă de cele mai multe ori în capul cui nu trebuie.

Întorcandu-ne, situaţia e după cum urmează: un scriitor trebuie să finalizeze în trei luni un manuscris, reuşită de care depinde cariera lui şi venitul familiei. Cu siguranţă că în acest timp, sub presiunile aparatului editorial, cu ceasul ticăind în aşteptarea unei inspiraţii care nu mai vine, cu inevitabilele ghionturi ale unei căsnicii şi dispoziţia schimbătoare a un copil mic (să nu mai amintesc de stafia din casă, ca să fac o glumă), vor exista frecuşuri, îmbufneli, exagerări, istericale, disperări personale.

Dar nu e nimic absurd sau jignitor în ideea ca uşile camerei de lucru să rămână închise, iar o oarecare linişte păstrată în jurul ei. Nici un copil nu va rămâne traumatizat pe viaţă pentru că tatăl lui n-a putut să îl ducă în drumeţie într-o vară. Nu poţi, artist tu însuţi fiind, să nu înţelegi că ritmul perioadei de creaţie interferează cu cel al vieţii obişnuite, că paharele de vin băute împreună vor fi mai rare, că tu va trebui să petreci mai mult timp cu odrasla, că uneori singurătatea celuilalt e inviolabilă. Nu poţi, după ce cinci ani ai renunţat din proprie iniţiativă la orice contact cu vocaţia ta, să devii obsedat chiar în timpul acelor trei luni, vitale pentru partenerul tau, de propria-ţi desăvârşire în carieră!

Violenţa verbală, egotismul exacerbat, indiferenţa parentală, sexismul – toate acestea sunt chestiuni absolut condamnabile. Dar am simţit că jocul prezintă nişte situaţii banale, uneori complet inofensive, alteori insuficient dezvoltate, în aşa fel încât să fie mult prea corect

politic şi prea puţin uman. La un moment dat, mi se părea că reacţiile soţiei erau ale unei precupeţe suspicioase la orice urmă de cultură, iar Tommy îndeplinea rolul unui automaton folosit la orele de psihologia educaţiei. Spuneam, e vorba despre persoane de o condiţie şi simţire mai ridicată decât media, care ar depune eforturi suplimentare pentru a facilita efortul creativ al celuilalt, tocmai pentru că înţeleg cum funcţionează. E drept, prezentarea narativă dintre capitole încearcă să moduleze, să nuanţeze; vina aparţine alegerii unor situatii impalpabile şi ridicole, şi nu a tonului general.

Mai sunt, desigur, posibile două variante: prima (preferabila!) ar fi că această nepotrivire între aspiraţiile actorilor şi realitatea din teren să fie voită; fac trimitere la caracterizarea de mai sus, căci mie personajele mi-au părut atinse de ceva iremediabil mărunt. O ipoteză pe care am fost gata s-o îmbrăţişez, mai ales că am văzut-o validată de parcursul meu. Alta (mai probabilă) ar fi aceea că există minore desincronizări din cauza numărului de posibilităţi. N-ar fi atunci vina unor carenţe grave de construcţie caracterială, ci a unor mai scuzabile rateuri, datorate sistemului de alegeri. Rămân totuşi la părerea că structura şi ideea din spatele unor situaţii puteau fi mai bune.

Singurul lucru pe care, în schimb, i l-aş reproşa apăsat lui The Novelist este că n-a avut curajul (sau nu ştiu ce altceva) de a săpa mai adânc la izvorul furorului creativ al lui Dan. Toate cele trei personaje sunt principale, dar Dan este cel care dă titlul jocului şi a cărui activitate este catalizatorul relaţiilor conflictuale. Ei bine, din frământările procesului de creaţie efectiv consider că am văzut prea puţin. Se aminteşte despre câteva rescrieri de scene, despre unul-două personaje încă ambiguee, ni se flutură în faţă "writer's block", dar subiectul mi se pare prea repede expediat dat fiind contextul. Forma pe care o îmbracă aceste chinuri ale facerii este mai degrabă instituţională (discuţiile cu editorul, relaţia cu publicul), iar laboratorul creatorului prea puţin adus în discuţie. Nici măcar atunci când lucrul atinge culmi nebănuite ale productivităţii sau calităţii, nu ni se dau mai multe detalii. Păcat, ar fi fost un centru de greutate care să echilibreze discursul familial şi să-l pună cu atât mai mult în valoare.

Niciodată nu găsesc nume pentru secţiunea asta

The Novelist nu e departe de un film interactiv; în consecinţă, melanjul cu o porţiune incipientă de stealth mi s-a părut mai mult decât salutar. Din postura spiritului, te vei putea deplasa liber prin casă (cu menţiunea că poţi fi reperat de chiriaşi) sau sărind de la o sursă de lumină la alta, caz în care vei rămâne nedetectat. Cu timpul, sursele de lumină se împuţinează, dar provocarea deplasării prin casă va rămâne minimă. Ai şi un truc prin care poţi face becurile să fileze, atrăgând atenţia personajului care zăboveşte prea mult într-un loc. În rest, vei putea citi gândurile şi explora amintirile locatarilor, cât şi citi toată hârţogăraia pe care o găseşti în jur.

Tehnic vorbind, grafica e destul de rudimentară, dar e evocatoare prin anti-septicism şi minimalism, iar combinaţiile cromatice sunt simple şi de efect. De fiecare dată, m-am trezit îmbiat de grafică mai degraba decât ofuscat. Ce devine puţin deranjant este spaţiul foarte redus în care te poţi mişca – da, deplasarea e rapidă şi eficientă, dar devine un pic plictisitor să te plimbi în aceleaşi şase camere, mai ales în cazul câtorva rejucări (şi cred sincer că le veţi încerca). Un mare plus sunt, în schimb, figurile şi corpurile vag poligonate, care împrumută ceva din rigiditatea şi colţurozitatea lor personajelor aflate în imposibilitatea de a relaţiona întotdeauna armonios.

Concluzie (totuşi) fericită!

Trebuie să încerc să fiu cât de cât obiectiv: jocul m-a dezamăgit pe alocuri pentru că mi-am dorit să ard atât de aproape de nucleul lui, care s-a dovedit a fi un pic mai rece decât mă aşteptam. Mi-aş fi dorit mai multă complexitate a motivaţiilor şi situaţiilor şi o incizie mai adâncă în procesul creativ. Dar acestea nu sunt în sine nişte defecte colosale, iar tonul meu chichiricios n-ar trebui să vă dea de gândit de două ori. The Novelist are suficiente pârghii emoţionale, atenţie la detaliu şi originalitate a abordării încât să-i acordăm credit lui Kent Hudson. În definitiv, îl recomand oricărui jucator. Atâta tot că unele afinităţi elective vor tânji după mai mult. După vise şi mai frumoase. ▶ **Radu Sorop**

VERDICT LEVEL

+
- abordare originală, subiect rar explorat
- unele situaţii delicate, inteligent alese şi redate
- scriitura, în genere de bună calitate
- tehnic ingenios, cu mijloace puţine

–
- unele situaţii, ridicole şi necredibile
- îşi putea propune mai mult

PE SCURT
The Novelist face primii paşi pe un teren virgin. Ideile proaspete şi abordarea necanonică îl ridică din maldărul indie, dar o relativă lipsă de profunzime de la un punct încolo îi neagă accesul în grupa Jocurilor cu majusculă.

8.5

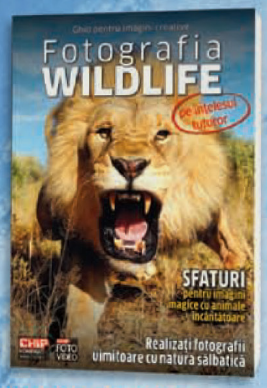
Gen 1st Person Exploration, Adventure, Stealth **Producător** Orthogonal Games
Distribuitor Orthogonal Games **Media Online** thenovelistgame.com

CERINTE MINIME
Procesor ?????? **Memorie** ???? **Video** ???? **DirectX** ????

ALTERNATIVA ?????
?????? ?????? ?????

Apariții cu tematică foto în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ

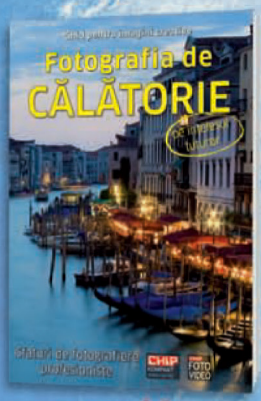


FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizați fotografii uimitoare având ca subiect natura sălbatică.

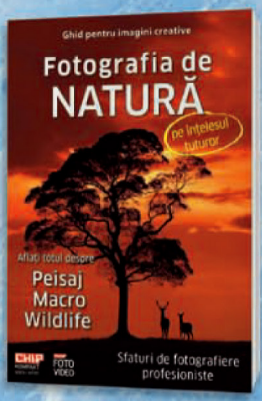
FOTOGRAFIA DIGITALĂ
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe sprânceană, pentru a fi oricui la îndemână.

FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând tehnicile imortalizării evenimentelor sportive.

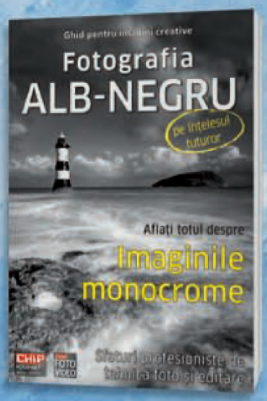
FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniu: peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiei monocrome.

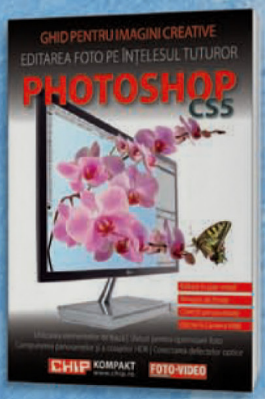
CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și retușări de imagine ușor de aplicat.

FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.

10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.

250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizează Photoshop și Elements.

FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.

500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:

DOMO · cărturești · eMAG · F64 · Libris · elefant.ro · Librărie.net · ORION

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Scanați codul de mai jos

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

WASTELAND

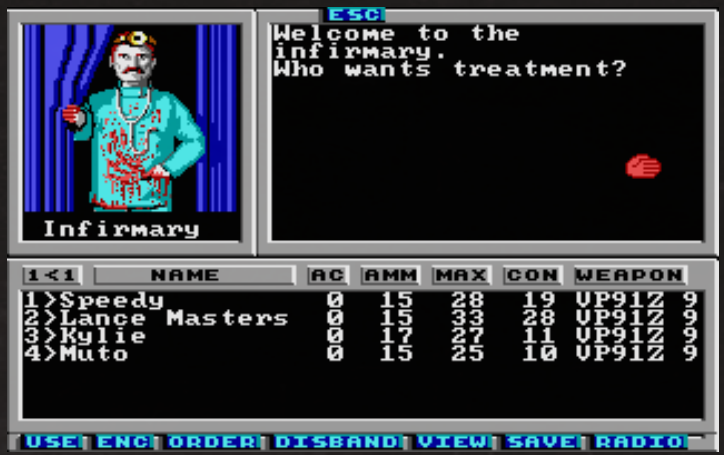
ADVENTURE IN POST-NUCLEAR AMERICA

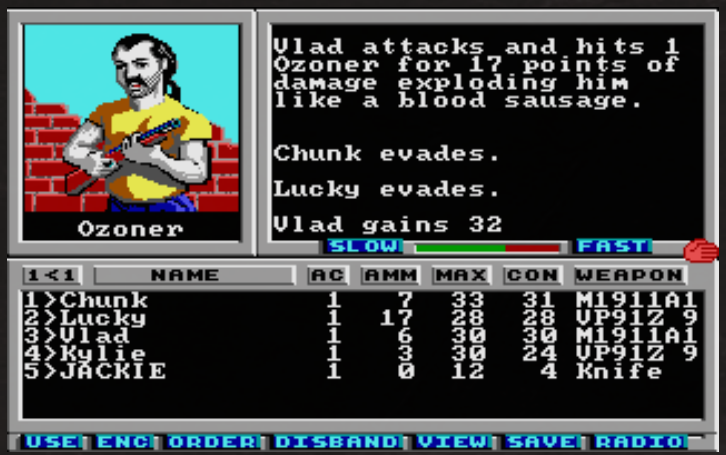
Există viață după ciupercă?

Mă simt ciudat să încep articolul cu o afirmație oarecum clișeică, dar tocmai am auzit o sirenă sunând în apropiere și tare mi-e teamă că holocaustul nuclear mă va prinde cu vorba-n gât și textul neterminat, iar eu va trebui să-mi plimb șuncile ectoplasmice prin pustietatea nucleară zornăind din lanțuri ca un apucat la ușa buncărului de sub Tâmpa în căutarea unui laptop funcțional și a unui procesor de text postapocaliptic. Drept urmare, cu un ochi pe contoarul Geiger montat lângă termometrul de sub ceas și cu unul pe pagina albă de Word care va rămâne singura moștenire a nepoților mei mutanți sau ingineri (dacă nu pică bomba în următoarele 10 minute), voi renunța la introducerea clasică și voi intra direct în pâine: Wasteland este bunicul RPG-ului postnuclear. Altul nu cunosc și nici nu recunosc. Majoritatea dintre noi au cel puțin patru bunici, dar RPG-ul postapocaliptic are doar unul. Anticul Wasteland. Cred că ați prins ideea. În umila mea opinie, fără Wasteland, n-ar fi existat Fallout, iar fără Fallout lumea jocurilor ar fi fost în mod sigur mult mai searbădă. Cine nu e de acord cu mine, nu-și merită nici PC-ul, nici Internetul. Fiindcă Fargo și compania n-au reușit să smulgă franciza Wasteland din ghearele Electronic Arts, succesorul spiritual, dacă nu și legal, al primului RPG postapocaliptic a fost botezat Fallout. Ca fapt divers, dacă vizitați wiki-ul lui Wasteland 2, veți afla că trademark-ul Electronic Arts asupra lui Wasteland a expirat la un moment dat, iar Konami a înregistrat numele pentru a-l folosi pentru … Yu-Gi-Oh. Fargo a fost mai rapid, a cumpărat drepturile de la Konami și știm cu toții povestea unuia dintre cele mai de succes kickstartere, Wasteland 2.

Un mare atu al lui Wasteland față de majoritatea contemporanilor săi celebri și cunoscuți mie este povestea. Nu vă închipuiți un al doilea Torment, însă comparativ cu jocurile de gen din acea perioadă, Wasteland mi s-a părut că are ceva în plus. Mi-a plăcut mult că nu se ia nici prea în serios, căci abundă în easter eggs și flori de spirit cultivate de vreun designer mai șugubăț. Unii l-ar putea găsi cam neserios, însă eu îl numesc … jucăuș și îmi închipui că l-aș fi îndrăgit instant în copilărie. Bineînțeles, luptele și violența în general joacă un rol important, grinding-ul nu lipsește și la un moment dat ajungi să te întrebi dacă nu cumva ai fost pus pe pământul ăsta radioactiv ca să bleștești iguane și șobolani cât e ziulica de lungă, însă RPG-ul lui Fargo are multe de oferit și iubitorilor de text. Textele mai lungi, căci avem și așa ceva, sunt printate separat într-o cărțulie pe care trebuie să o țineți aproape în timp ce vă jucați. Cred că am mai vorbit o dată despre acest sistem, al unei cărți separate cu text, parte protecție la copiere, parte încercare de optimizare a codului. Ideea de bază este economisirea memoriei, a spațiului util de pe ecran și așa mai departe. Când jocul are ceva mai mult de comunicat cu tine, te trimite la manual pentru a citi paragraful cu numărul X. Tu îl asculți, ai parte de o lectură plăcută și nu este nevoie să dai scroll ca turbatul linie cu linie într-un glorios EGA. Ca un lucru amuzant, cei mai nerăbdători și curioși jucători, care se aventurau în lectură mai mult și mai rapid decât le-a cerut-o jocul s-o facă, erau răsplătiți cu o serie de paragrafe "false", care le furnizau date eronate despre plot și parole greșite (diverse lucruri rele și amuzante se întâmplau dacă "trișai" și dădeai unui NPC o parolă obținută prin asemenea mijloace ilicite). Dacă vă îngrijorează că va trebui să printați și voi un PDF, sau că veți ieși din atmosferă dând alt-tab de câte ori vi se spune să citiți ceva din manual, nu vă temeți. Versiunea oferită de GOG a integrat paragrafele în joc și, mai mult, vi le citește un domn amabil dacă activați voice-over-ul. De asemenea, pe lângă storyline-ul ceva mai miezos decât al competiției, Wasteland mai oferea și o lume persistentă în care îți puteai lăsa amprenta. Rezultatele acțiunilor tale erau salvate (de aceea producătorii recomandau să faci un rând de copii după disk-urile originale și să folosești "backup-ul" dacă doreai să le joci direct de pe floppy), zonele nu se resetau când le părăseai cum mai era obiceiul acelor timpuri.

Spre marea mea rușine, nu l-am jucat la data apariției. Prin 1988 aveam doar șapte ani și, e drept, bănuiam la un nivel mai puțin conștient că lumea se va sfârși atunci când cel care-o desenează va rămâne fără verde, dar n-am aprofundat subiectul. Alte console nu cunoșteam în afară de clasicul handheld cu lupul din Nu Zaieț, deci se poate spune că nu eram pregătit nici spiritual nici tehnologic pentru un RPG postapocaliptic. Am ajuns să cutreier pustietatea postnucleară mult mai târziu (când





deja fusesem răsfățat de avansul tehnologic, puteam aprecia o interfață bine proiectată, iar PC speaker-ul începuse să mă calce pe nervi). Și nu în Wasteland, ci în Fallout, un RPG care m-a obsedat multă vreme. Întâlnirea cu Wasteland a venit mult mai târziu, când deja epuizasem cam toate sursele de inspirație (cărți, filme, povestioare, Harlan Ellison etc) ale lui Fallout, iar singurul lucru care-mi mai rămăsese de făcut era să-i cunosc predecesorii. La primul contact nu pot spune că am avut o revelație în adevăratul sens al cuvântului, ci doar că am fost ușor copleșit de aceleași senzații pe care le experimentezi ori de câte ori intri într-un muzeu al științelor naturale, treci grăbit de vitrinele cu viermi în formol și ajungi în sfârșit printre scheletele preistorice, unde te poți relaxa și tu ca omul peșterilor la umbra unui Deinotherium. Parcă n-ai vrea să-ți duci zilele tremurând prin caverne, mereu temător că te va călca un mamut neatent sau că te vei întâlni cu un urs de peșteră flămând în drum spre toaletă sau cămară, dar totuși ai fi vrut să fii acolo măcar o zi. Să stai tolănit ca un mascul alfa la gura peșterii, alături de tribul tău, în jurul focului, mușcând cu poftă din carnea ce învelea femurul gigantic pe care prietenul tău Adrian îl tot ciocănește de vreo trei minute curios de valoarea raportului gips/os. Exact așa a fost și cu Wasteland. După o scurtă excursie prin deșertul contaminat alături de grupul predefinit de patru rangeri, nu m-am imaginat pierzând nopți întregi la lumina EGA-ului și relaxându-mă ascultând pocnetul liniștitor al speaker-ului, dar pot spune cu siguranță că m-a trecut o umbră de fior metafizic, cât să simt că sunt în prezența unei legende. Așa cum spuneam, l-am butonat cu party-ul default, preț de vreo câteva ore, uimit și ușor rușinat de cât de condiționat am fost de sutele de jocuri ceva mai moderne care mi-au trecut prin mână.

În primul rând, nu ți se dă mură în gură nimic, iar dacă sari peste manual, lucrurile par și mai neclare. N-ai un scop bine definit și poți cutreiera pustiurile ore în șir fără să știi ce mama naibii cauți tu pe acolo. Bineînțeles, asta dacă nu îți trece prin cap să bați la porțile așezământului plasat convenabil la vreo trei centimetri de cartierul general. E un principiu simplu: nu-ți trebuie un jurnal, busolă sau un semn de exclamare mare și galben ca să știi că, dacă e aproape, probabil acolo trebuie să mergi prima dată. Din nefericire pentru gamer-ul modern, lucrurile se complică pe parcurs. Jocul nu memorează nimic pentru voi, va trebui să vă notați singuri lucrurile mai importante, cum ar fi locația unui NPC, parole sau cele câteva quest-uri pe care va trebui să le rezolvați pe parcursul jocului. Deși nu pare la prima vedere, poate fi o activitate plăcută și ar trebui să o încercați măcar o dată, iar după ceea să treceți la lucruri mai serioase, cum ar fi cartografierea unui dungeon dintr-un RPG optzecist. La început veți orbecăi, nesiguri de ceea ce aveți de făcut, sau știind clar ce aveți de rezolvat dar neștiind exact cum. Ca în orice joc mai vechi, veți avea nevoie de noroc sau multă perseverență pentru a descălci ițele vreunui quest, dar satisfacția unui lucru dus la capăt fără să fii împins din spate la fiecare pas este pe măsură.

Prima comunitate vizitată, Highpool, are nevoie de un chip pentru mecanismul de procesare a apei. Vi se pare familiar? Ar trebui. O să-l căutați mult și bine. Sau puțin dacă … dar nu vreau să vă stric plăcerea descoperirii. Bobby, un fiu al Highpool-ului, și-a pierdut câinele, pe Rex. Pe Bobby îl veți găsi undeva într-un colțișor al urbei. Nu poartă tricou cu numele său și nici n-are un semn de exclamare deasupra capului. E doar un bitmap cu pantaloni verzi, cu ceva în plus de zis. Ca o paranteză, majoritatea conversațiilor din Wasteland se bazează pe cuvinte cheie. Pe care va trebui să le introduceți singuri din tastatură. Așadar, vă întâlniți cu stăpânul lui Rex, introduceți în consolă cuvântul cheie "Rex", individul vă spune că potaia și-a luat lumea în cap și s-a refugiat într-o peșteră din sat. Poziția mai exactă o aflați tot de la Bobby după ce tastați cuvântul "cave". Câtă bătaie de cap mi-a dat peștera cea blestemată. Bobby vă informează că peștera se află între doi copaci din vestul așezământului. Ei bine, voi trebuie să identificați acei doi copaci, lucru destul de ușor de realizat, pentru că indicațiile tânărului sunt destul de clare, dar surpriză, ia peștera de unde nu-i. După ceva orbecăială, îți vine o idee: dacă un personaj și-ar folosi skill-ul Perception pe tile-ul unde ar fi trebuit să fie peștera? Un plan îndrăzneț care dă roade. Dacă

duci raționamentul mai departe, încerci să te asiguri că ai o frânghie în inventar, obiect fără de care nu prea ai cum să cobori într-o cavernă serioasă. În cazul meu, un personaj din grup are o frânghie și n-a trebuit să o cumpăr de la prăvălia din sat. Leg frânghia de un bolovan la gura peșterii, și mă avânt în necunoscut. Aici altă dandana. Între mine și câinele buclucaș, bolovani… Bine că mi-am adus aminte că alt personaj are ceva punctișoare în Climbing, skill care se pare că nu este folosit automat ci trebuie să îl selectezi din meniu și să indici direcția în care vrei să te cațeri. Cu chiu cu vai ajung la câine și de aici vă las pe voi să vă imaginați ce s-a întâmplat… V-am expus mai în detaliu acest quest pentru că majoritatea urmează cam același model și va trebui să aveți nițică răbdare, materie cenușie și creativitate ca să le puteți da de capăt. Și neapărat să citiți manualul.

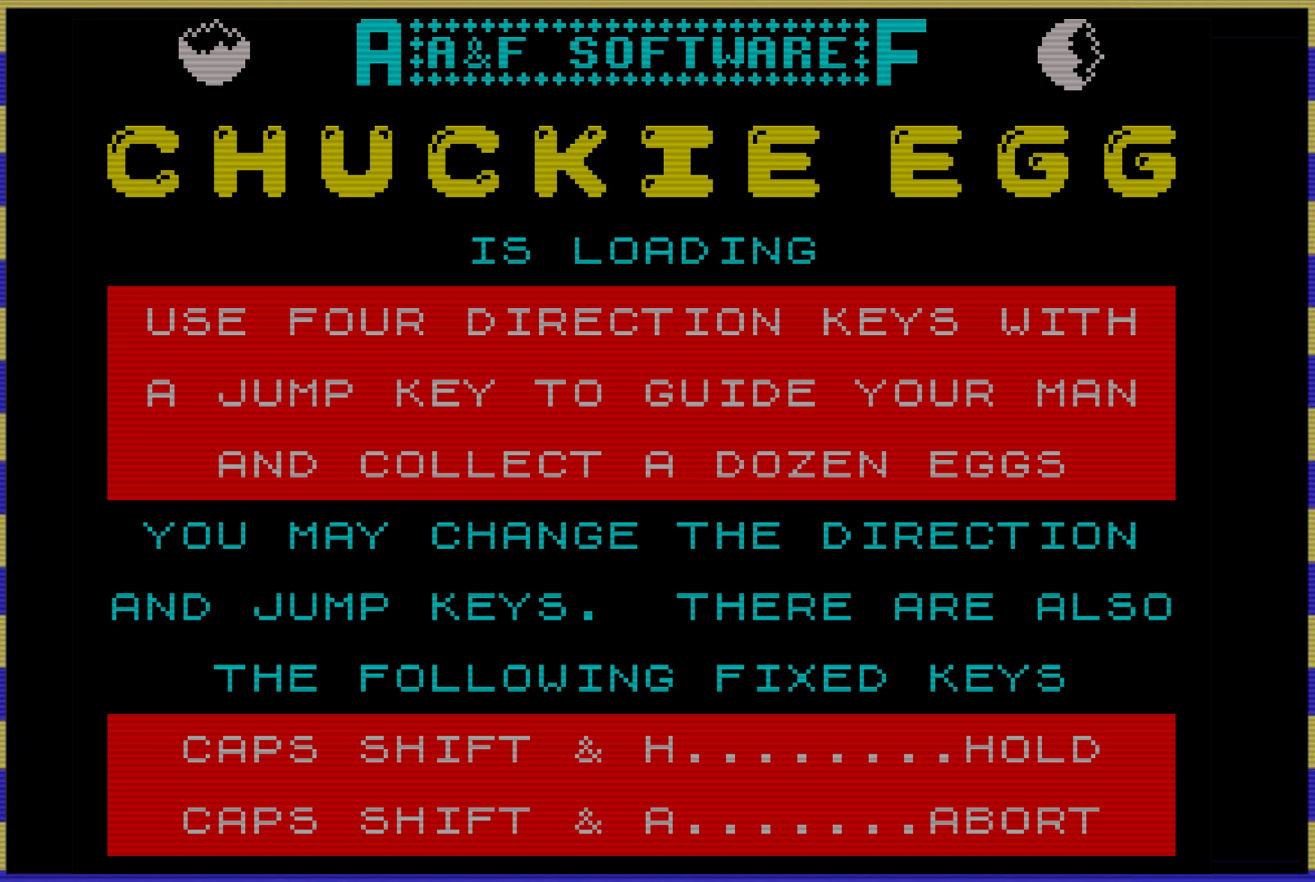
Lupta cea mare, în schimb, am dat-o cu interfața. N-a îmbătrânit foarte frumos și deseori intuisem ce trebuie să fac într-o anumită situație, dar habar n-aveam cum aș putea să transpun soluția în comenzi înțelese de joc. Alteori, pentru o simplă acțiune trebuie să apăsați succesiv vreo cinci sau șase taste, lucru ce devenea oarecum enervant când ești nevoit să repeți de mai multe ori respectiva acțiune (lockpicking-ul îmi vine în minte acum). Din fericire, Wasteland are un feature care vă va salva tastatura de la distrugere, și anume macro-ul. Puteți înregistra un număr de comenzi (selectează personajul, deschide meniul cu skill-uri, folosește skill-ul numărul X, de exemplu lockpick) sub forma unui macro, pe care îl veți apela ulterior cu o singură tastă. Foarte utile aceste macro-uri, mai ales în cazul acțiunilor utilizate foarte des. Sau în lupte.

M-am lăsat purtat de amintiri și am uitat să vă vorbesc puțin despre rotițele care aduc la viață personajele din Wasteland. Mecanicile de joc sunt bazate pe două RPG-uri table-top create de Michael Stackpole (SF-ist, designer Wasteland și multe altele) și Ken St. Andre (designer Wasteland): Tunnels and Trolls și Mercenaries, Private Eyes and Spies. Personajele sunt descrise de șapte atribute (Strength, IQ, Dexterity, Charisma, Luck, Agility și Speed), pe baza cărora își pot alege câteva skill-uri dintr-o colecție de peste treizeci. Pentru a obține un grup (cinci personaje create de jucător plus alte trei ce pot fi recrutate în joc) echilibrat va trebui să împărțiți inteligent responsabilitățile între personaje. Nu intru în foarte multe detalii, important e că Wasteland este unul dintre acele jocuri în care te poți pierde cu zecile de minute în ecranul de creare a personajelor. Partea ceva mai puțin îmbucurătoare, care se reflectă și în Dragon Wars, alt RPG old school marca Interplay pe care l-am prezentat într-un retro anterior, este că destul de multe skill-uri sunt aproape inutile sau sunt folosite o dată sau de două ori pe tot parcursul jocului. Dar nu e o problemă majoră, cele importante o să vă sară în ochi, mai ales dacă, repet, citiți manualul înainte să vă avântați în deșertul nuclear. Hint: un personaj trebuie neapărat dotat cu skill-ul Toaster Repair. Ce mai doream să remarc este că anumite situații pot fi abordate diferit în funcție de configurația grupului. O ușă încuiată, de exemplu, poate fi spartă de un individ cu Lockpicking sau, de ce nu, dinamitată de un expert în explozibili. Sau forțată de un personaj cu Strength legendar. Nu știu cât de mult vă impresionează aceste lucruri, dar gândiți-vă că discutăm de un joc lansat în 1988 pe două sau trei dischete. Nu voi insista foarte mult nici asupra combat-ului. Este foarte asemănător cu sistemul de luptă din Bard's Tale și cel din Dragon Wars, două jocuri prezentate de mine în numere mai vechi ale revistei Level. Jocul nu-ți aruncă în spate hoarde după hoarde de inamici cum o făcea nesimțitul de Bard's Tale, însă nici nu este o simplă plimbare în parc. E destul de dificil, nu vă mint, dar nu e de-a dreptul sadic. Vă mai aduc în atenție portretele animate monștrilor, pe care încă le mai am salvate ca gif-uri pe undeva pe disc și textele absolut delicioase și expresive din timpul luptelor. știu că undeva sub capota jocului au fost comparate două numere și cel mai mare a câștigat, dar când citești că iguana mutantă a explodat ca un sângerete (n-am găsit o traducere mai epică pentru blood sausage) la impactul cu o rafală nemiloasă de AK47 sau că șoarecele gigant a fost dizolvat într-o ceață roșie, imaginația ți-o ia puțin razna și parcă ți-ai dori să mergi puțin până la baie să te speli pe față, să nu te găsească părinții plin de sânge în fața monitorului.

Ca orice bunic respectabil care-a trecut măcar printr-un război și prin două schimbări de regim politic, și Wasteland are o puzderie de povești interesante de spus dacă îi suportați puloverul aspru de lână și mirosul pregnant de alifie camforată pentru reumatism. L-am încercat și pot spune că nu a îmbătrânit foarte frumos. Însă eu am o toleranță mai crescută la "vechituri", iar Wasteland m-a prins mai mult decât m-aș fi așteptat la prima întâlnire cu el. Din fericire, varianta oferită pe GoG de Brian Fargo aduce și o serie de îmbunătățiri care îl fac mai suportabil. Muzică, paragrafe integrate și alte câteva tweak-uri. Printre care și un filtru grafic care, pentru mine, îl face insuportabil. Dar gusturile… știți voi. Oricum, vi-l recomand cu mare căldură, în special dacă aveți o pasiune pentru oldies și n-ați apucat să îl jucați încă. Costă șase euro pe GoG, și își merită fiecare bănuț. Sau l-ați primit deja gratuit dacă ați contribuit la Kickstarter.

► **cioLAN**

Online gog.com



Program: Chuckie Egg

Chuckie Egg și Manic Miner sunt, fără îndoială, două nume celebre în istoria celor opt biți care ne-au stricat ochii și ne-au deformat iremediabil degetele și traseul academic în copilărie. E practic imposibil să fi avut vreodată un Commodore/Spectrum capitalist, sau măcar un HC socialist până în măduva integratelor, și să nu fi butonat măcar câteva minute unul dintre aceste două jocuri de căpătâi. Fiindcă îmi amintesc clar că la acea vârstă jocul cu rața mi-a plăcut ceva mai mult decât jocul cu Willy (în engleză sună într-un mare fel), mi-a trecut prin cap că a sosit momentul să dedic un textuleț fermierului galben și strângător, găștelor albastre carnivore (pe care tare le bănuiesc a fi, de fapt, doar niște banale găini albastre și carnivore) și celui mai încrâncenat boss din istoria timpului, rața cea aurie, considerată mult timp un animal mitologic, din domeniul cryptozoologiei, despre care puteai citi doar în cărțile lui Hobana și Apostol.

In Chuckie Egg intri în pielea lui Hen House Harry, un fermier burtos, pixelat și galben, cu o pălărie care l-ar face invidios până și pe cel mai tradiționalist desperado mexican. Pentru a-ți asigura traiul zilnic și pentru a putea pune o pâine pe masă fermierilor micuți, galbeni și flămânzi de acasă, Harry este nevoit să apeleze la bunăvoința celui mai bun prieten al ovo-lacto vegetarianului, și anume găina. Puternic susținător și apărător al unei constituții care-i garantează dreptul la viață, libertate și căutarea amănunțită a cuibarului, Harry nu precupețește niciun efort în procurarea prețioaselor ouă care îi vor asigura ziua de mâine. Găina, în schimb, anarhistă cum o știți, are ceva de obiectat și face tot ce-i stă în putință pentru a-l împiedica pe Harry să ajungă la ou.

Așadar, principalul tău obiectiv ca îndrumător al fermierului flămând, este să colectezi toate ouăle dintr-un nivel (alcătuit din scări, platforme și câteva lifturi sprintare care mai mult te omoară decât te ajută) încercând să ocolești găinile albastre și însetate de sânge care patrulează neîncetat prin peisaj. Pe lângă ouă, prin nivel sunt răspândite și câteva grămăjoare de semințe. Semințele, în joc ca și în viață, îndeplinesc un dublu rol. În primul rând, îți oferă câteva puncte bonus da-

D BREAK - CONT repeats, 0:1

că le colectezi înainte ca găinile lacome să se înfrupte din ele. Bune și punctele la ceva, mai ales atunci când doreai să te lauzi în fața prietenilor cu un scor științifico-fantastic, dar poate cea mai interesantă și utilă proprietate a bomboanelor agricole era că puteau ține o găină ocupată oferindu-ți astfel o secundă prețioasă pentru a ieși dintr-o situație ce, altfel, părea de nerezolvat.

După ce reușeai cu mare trudă (sau stil, căci, dacă aveai și audiență, te străfoceai să „rezolvi" cât mai frumos un nivel, nu doar să fii eficient, trebușoară care adăuga foarte mult la farmecul jocului) să culegi toate ouăle dintr-un nivel, avansai la următorul. Mai îndrăcit. Bineînțeles, toate muncile tale se desfășurau sub ochii amenințători ai unui rățoi gigantic priponit într-o colivie. O bună bucată de vreme am crezut că, dacă voi colecționa îndeajuns de multe ouă, un cor îngeresc va interpreta Ave Maria, colivia se va deschide, iar rața își va lua zborul fericită către o lume mai bună, unde fermierii nu își riscă viața pentru un ou, iar găinile nu râvnesc la carne de om. La un moment dat în cariera mea de colecționar de ouă, un amic mi-a spus că are o cunoștință care știe pe cineva care ar fi auzit de la altcineva că rața scapă la nivelul nouă. Ca o paranteză, mai de mult am citit nu mai țin minte unde că, în primele luni de la lansarea lui Chuckie Egg, indivizii care menționau în scrisorile trimise unor reviste de profil că au zărit rața zburând erau tratați cu suspiciune și neîncredere, cam la fel cum ai vorbi cu un om care a susținut că l-a văzut pe Big Foot consumând vată pe zahăr la un târg local. Eu nu i-am prea crezut, căci mai luasem asemenea țepe și în trecut, dar am visat mult la acel nivel nouă și la rața eliberată, însă realitatea cruntă m-a lovit ca o măciucă: e adevărat că la nivelul nouă măcănitoarea scapă, însă vine după tine cu ură în suflet, crimă în ochi și spume sub cioc. Groaznic, căci urmau alte opt niveluri fără găini, dar cu o rață îndrăcită pe urmele tale. Eu am clacat destul de rapid, dar mi-am promis că voi crește mare, voi deveni ninja și voi reveni la el ca Van Damme în Sport Sângeros, gata de o nouă luptă pe viață și pe moarte cu preaputernica rață. Ceea ce s-a și întâmplat cu patru ore înainte să mă apuc de scris, doar că acum mi se zbate puțin pleoapa stângă, îmi tremură mâinile și nu-mi pot continua treaba până nu trec de nivelul 15. Satanist joc, monșer, fără de care nu cred că ați fi avut nici Meatboy și nici un Vvvvvvv care să vă ia mințile...

O OK, O:1

PAGINĂ LIPSĂ :(

MODs / Indie ???

PAGINĂ LIPSĂ :(

mini games | FREE2PLAY???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Hobby (p. 1/2)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Hobby (p. 2/2)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Hardware (p. 1/4)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Hardware (p. 2/4)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Hardware (p. 3/4)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Hardware (p. 4/4)???

PAGINĂ LIPSĂ :(

Lifestyle???

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre şi primeşti automat* un Card Hama micro SD 8GB + adaptor

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis împreună cu prima revistă din abonament.

Librăria CHIP ONLINE.ro

Cărțile din colecția **CHIP KOMPAKT** pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:

DOMO · cărturești carte, ceai, muzică, dichis · eMAG · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD -12 apariții + BONUS ☐ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS ☐ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + BONUS ☐ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la shop@chip.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO49 OTPV 2100 0072 0425 R001 deschis la OTP Bank Braşov.
- pentru bugetari, cont Trezoreria Braşov: RO90TREZ1315069XXX000746
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Denumirea firmei / C.U.I. _____

Nume, prenume _____

Vârstă _____ Ocupație _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate _____

Cod Poştal _____ Județ _____

Telefon _____ e-mail _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poştal/ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct şi corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

PAGINĂ LIPSĂ :(

Next Issue

PAGINĂ LIPSĂ :(

Coperta joc full Trine 2

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ

TEHNICI DE DESIGN HTML

În cuprinsul acestei cărți veți găsi o incursiune generală în API-ul HTML 5 și în tehnologiile înrudite, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.

OFFICE 2013

Noua suită de birou lansată de Microsoft a fost regândită în detaliu. Află cum să obții cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.

WINDOWS 8

Tot ce trebuie să știi despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.

PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE

Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designerii web.

LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE ȘI TWEAKING

Sfaturi și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și a lui Libre Office.

GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID

Aflați cum puteți folosi la maxim puterea Android.

WEBSITE CU JOOMLA! 2.5

Învață conceptele de bază ale unui popular sistem de gestiune a conținutului.

CSS - TEHNICI ESENȚIALE

Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.

TEHNICI DE WEB DESIGN

Învață și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.

EXCEL 2010

Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.

FANTASY ART

Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!

ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN

Veți descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.

HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI

Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.

TEME PENTRU WORDPRESS

Din această carte veți deprinde abilitățile necesare pentru a creea teme de wordpress cu adevărat formidabilew.

PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV

Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

PAGINĂ LIPSĂ :(

Reclamă revista CHIP

REPUBLIC OF GAMERS

THE CHOICE OF CHAMPIONS

ASUS recomandă Windows® 8.

TYTAN G50

CREAT PENTRU SUPREMAȚIE

Desktop Gaming PC

ACCELEREAZĂ JOCURILE
Funcția de overclocking rapid Turbo Gear permite accelerarea în mod dinamic a tuturor core-urilor procesorului Intel® Core™ i7

REALISM SUPERIOR
Afișaj multi-ecran cu NVIDIA® GeForce® și sunet incredibil cu tehnologie SonicMaster

EXPRESIA CALITĂȚII ROG
Performanță stabilă în overclocking cu ajutorul materialelor de foarte bună calitate și a testelor foarte exigente

ÎNVINGE CĂLDURA
Ventilație în 5-stagii și răcire pe lichid a CPU ce asigură stabilitate desăvârșită în lupta impotriva căldurii

Intel, logo-ul Intel, Intel Inside, Intel Core și Core Inside sunt trademark-uri ale Intel Corporation în S.U.A. și în alte țări.

Desktop-urile ASUS – Lideri în satisfactie si fiabilitate.

Bazat pe studiul 2012 al PCWorld USA privind satisfacția clienților, fiabilitate și service

http://www.pcworld.com/article/2020964

ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE