N2 COMMUNITY EDITION

NR. 1 ▪ APRILIE 2016

ROME TOTAL WAR

80 DAYS | SUPERHOT | KINGDOM
EXPEDITIONS: CONQUISTADOR
SPECIAL: DESPRE ALEGERI ŞI CONSECINȚE

CUMPĂRĂ REVISTA OFICIALĂ

■ Mahdi

BINE AȚI VENIT!

În urmă cu două luni, Nervozix pleda pentru deschiderea unei secțiuni de articole pe forum. Argumentul său era că o comunitate atât de veche și pestriță are nevoie de un spațiu în care userii să-și împărtășească experiențele pe larg, într-un cadru lipsit de off topic, unde pot primi critici constructive.

Iată-ne astăzi la primul număr al revistei comunității. S-au scris 11 articole de atunci, iar întregul pe care îl formează ne dă o imagine surprinzător de familiară a comunității din care facem parte. Avem un articol scris de un veteran pentru care un clasic favorit nu mai ascunde niciun secret; avem articole scrise despre jocuri noi și populare, scrise de noua generație de useri, mai timidă când vine vorba de postat pe forum; nu lipsesc nici articolele despre jocuri indie, scrise de useri care preferă să se abată de la poteca bătătorită. Și avem și un special din partea cuiva care caută o poveste bună înainte de orice.

Câte puțin din toate, așadar, la care se adaugă o mică surpriză la pagina 60 și propunerea noastră pentru jocul full la pagina 96. Sperăm să vă placă. Toate acestea nu ar fi fost posibile fără efortul vostru și, nu în ultimul rând, fără ajutorul lui Michi și Cristan, care au pus materialele sub forma în care le vedeți acum.

Keep up the good work și ne vedem la nivelul următor! ■

NIVELUL2 community edition

APRILIE 2016

270 î.e.n. este anul în care Republica Romană devine puterea dominantă a Peninsulei Italice. Din acest motiv, același an dă și startul campaniei din ROME: TOTAL WAR (RTW), campanie dedicată secolelor în care Republica și-a extins influența pe cuprinsul Mediteranei. Trebuie subliniat de la început că, deși aparent ne aflăm în fața unui joc de strategie de proporții grandioase, adevăratul merit al lui RTW este atmosfera. Este un simulator dedicat firilor visătoare cărora le place să se piardă în fantezii romanțate, de multe ori puternic deviate de la realitățile trecutului istoric, într-un areal geografic concentrat pe Bazinul Mediteranean, dar care cuprinde parțial și Nordul Europei, Stepa Eurasiatică și Orientul Mijlociu.

E prima dată când scriu o recenzie pentru un joc. O să mai scriu una pentru Barbarian Invasion într-un viitor rezonabil după care mă las de meserie.

Ăsta e un joc vechi cu o grămadă de reviewuri și analize făcute pe Internet, inclusiv un articol beton al lui Marius Ghinea într-un număr LEVEL pe care cred că l-am recitit cândva în ultimul an. Am vrut ca în materialul asta să evit pe cât posibil să repet lucrurile care au fost scrise deja de alții, iar dacă există puncte comune să încerc să subliniez aspectele mai puțin cunoscute. Cu toate astea a ieșit un articol destul de voluminos, și sunt multe lucruri pe care nu le-am tratat sau pe care le-am atins sumar, în ideea că rămâne totuși un articol de review și nu THE DEFINITIVE GUIDE TO ROME: TOTAL WAR.

▪ **Waaagh!**

40 Rome: Total War

Țineți-vă bine de pălării, domnilor, avem un drum lung în față și doar 80 de zile pentru al duce la sfârșit! Un tribut adus marelui Jules Verne și scriiturii de calitate, 80 Days e o experiență originală și inovativă. Alegeți rute exotice, cunoașteți personaje interesante și construiți-vă propriile povești fără a uita un moment că Mister Fogg are un pariu de câștigat.

▪ Michilangelo

80 Days 22

Superhot mi-a atras atenția încă din stadiul de prototip, cândva prin 2013. Pe atunci jocul era accesat din browser și avea doar trei nivele. Câțiva ani mai târziu și puțin efort au dus la produsul de față, cuplând cu o picătură de world-building și un fir narativ mecanica principală din prototip, clar transmisă de deviza jocului – "time moves when you move". Pagina de wiki are mai multe informații despre istoria din spatele jocului, aparent ideea cu timpul le-a venit dintr-un joculeț flash.

Un joc pe care îl recomand, dar ca un "novelty game", nu neapărat ca un joc solid făcut ca la carte.

▪ Nervozix

Superhot 68

CUPRINS

ȘTIRI

Batman: A Telltale Games Series 6
▪ Ashiro

JOCURI

Expeditions: Conquistador 8
▪ Michilangelo

Warframe 14
▪ Oser

80 Days 22
▪ Michilangelo

Convoy 32
▪ Nervozix

Fallout 4 36
▪ WhiteWizard

Rome: Total War 40
▪ Waaagh!

Beyond Good & Evil 64
▪ Uniflo

Superhot 68
▪ Nervozix

Kingdom 80
▪ Fular

SPECIAL

Despre opțiuni și consecințe 84
▪ Zulu

CADOU

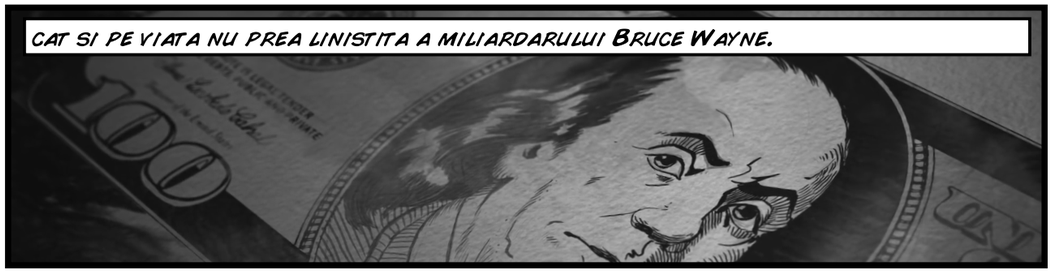
Postere 60
Joc Complet 96

La orizont se iveste un nou joc cu Batman

■ Ashiro

Titlu: Batman: A Telltale Games Series **Producător:** Telltale Games **Website:** telltalegames.com/batman

Telltale Games, compania renumita pentru publicarea unor jocuri precum The Walking Dead, The Wolf Among Us sau Tales from the Borderlands are responsabilitatea de a crea inca o capodopera, de data aceasta avand ca scop introducerea jucatorului in universul sumbru al lui Batman.



Pana in acest moment, Telltale Games s-au sfiit sa ofere prea multe detalii legate de acest joc, acestea urmand sa apara pe parcursul acestui an.

Expeditions: Conquistador

Sparg eu gheața cu niște gânduri despre primul Expeditions, chit că nu e un titlu prea recent și s-a mai scris despre el în Level. Am terminat jocul acum vreo două săptămâni și mi-am notat niște idei pentru că am vrut să îmi compar părerile cu ale lui juve din revistă - un fel de dialog la distanță dacă vreți :) Așadar, ce e scris mai jos nu e tocmai un articol.

De mult nu am mai pus atâta efort și pasiune într-un joc - mi-a luat mai bine de 30 de ore să îl termin - și cred că asta spune multe. Evident, mi-a plăcut, însă aș zice că m-a lăsat cu un gust dulce-amărui.

■ Michilangelo

Titlu: Expeditions: Conquistador

An: 2013

Producător: Logic Artists

Website: conquistadorthegame.com

Cumpără:
- Steam
- gog.com

Expeditions: Conquistador a fost finanțat prin Kickstarter, iar echipa producătoare, Logic Artists, e formată din vreo 10 studenți danezi. În aceste condiții, rezultatul final e mai mult decât satisfăcător. Gameplay-ul e solid, jocul se mișcă bine, nu sunt bug-uri majore, iar cantitatea de conținut e satisfăcătoare. Totuși, din a doua jumătate a jocului am început să am sentimentul că nu primesc chiar atât de multe lucruri noi pe cât aș dori. Acțiunile încep să devină repetitive: explorezi un pic, aduni resurse, faci tabără și repeți. Din când în când mai apare câte un eveniment aleatoriu, dar de obicei nu sunt foarte interesante, în cel mai bun caz fiind vorba de o luptă. Apoi, mai e partea de questing, dezamăgitoare din punctul meu de vedere. În cele 30 de ore de joc am terminat tot cam atât de multe misiuni. Iar asta nu ar fi fost o problemă dacă acele misiuni ar fi fost mai atractive. E drept, un bonus e faptul că ai la dispoziție mai multe căi de a rezolva quest-urile, pe cale pașnică sau nu.

Un punct de atracție al jocului este partea de squad management. Pornești la drum cu 10 companioni desemnați de tine, la care poți să adaugi pe parcursul poveștii cam încă atâția. Fiecare vine cu un portret frumos desenat și o poveste de fundal. În majoritatea cazurilor însă, cam acestea sunt singurele lor caracteristici distinctive. Personajele nu evoluează și foarte rar afli lucruri noi despre ele. Mai mult, nu există posibilitatea de a comunica direct cu membrii echipei, singurele momente în care poți dialoga cu ei apărând în mod aleatoriu când îți faci tabără. Aș fi vrut să pot să îi întreb din propria inițiativă ce mai fac, dacă au ceva în minte, dacă sunt supărați sau pur și simplu să aflu mai multe despre ei. Or, măcar acele momente aleatorii - care, de altfel, sunt sarea și piperul taberelor - să fie mai dese. Astfel, la finalul jocului eram cât de cât atașat de vreo 4-5 personaje, restul erau și ei pe acolo.

Nici ecranul de management al trupelor nu excelează. Poți să crești în nivel membrii echipei și să adaugi puncte către cele 6 "meserii" pe care le pot avea. Pe lângă asta mai poți adăuga așa-numitul echipament, care crește calitatea armelor sau a armurii, însă fără a putea alege efectiv ce piese de echipament poartă fiecare, ca în RPG-urile serioase. E drept, Conquistador e un hibrid între TBS și RPG, dar chiar și așa cred că se putea ceva asemănător cu Spellforce, unde aveam un control destul de mare asupra companionilor. Plus că asta ar fi adus un bonus și părții de comerț, la rândul său foarte schematic realizată.

După cum spuneam mai sus, fiecare personaj (important) are atașat un portret frumos desenat. Unele locații mai de seamă sunt însoțite de asemenea de un peisaj. Și atât! Grafic, jocul e departe de a fi arătos, fără a fi urât. Locațiile sunt însă foarte asemănătoare și nu ies în evidență. În general harta e sărăcăcios construită și nu prea aduce a o junglă luxuriantă. Aș fi sperat să fiu bombardat cu desene, dacă nu pentru personaje, măcar pentru locații. Tabloul creat în minte cu ajutorul descrierii textuale nu e de ajuns pentru a face o locație memorabilă.

O altă bilă neagră e dimensiunea efectivă a lumii de joc. Harta te păcălește spunându-ți că ai un teritoriu uriaș de explorat, când de fapt majoritatea zonelor sunt inaccesibile. În acest fel ești constrâns cumva și nu ai libertatea de a explora după bunul plac. Cred că producătorii au avut în minte un plan de explorare asemănător cu parcurgerea dialogului: ai mai multe direcții în care poți merge și într-o anumită măsură contează pe care o alegi, dar la final ajungi în același loc.

Sosesc acum și la părțile bune. În primul rând, luptele, unul dintre lucrurile ce m-au ținut în fața monitorului. Pe parcursul jocului nu sunt foarte multe bătălii, cred că undeva între 20 și 30, în funcție și de cât de agresiv joci. Cele mai multe oferă însă un scenariu interesant, cu un câmp de bătălie bine construit. Oponenții nu sunt foarte inteligenți, cel puțin pe nivelul mediu de dificultate, însă își fac datoria bine. De remarcat și faptul că iau decizii mai bune sau mai rele în funcție de cât de experimentați sunt. Apoi, datorită faptului că sunt câte 5 clase de trupe atât pentru spanioli cât și pentru nativi, luptele sunt variate. Acțiunile pe care le poți întreprinde sunt diverse, lucru ajutat și de diversele obiecte suplimentare (precum curse sau bombe cu ulei) pe care le poți folosi în bătălie.Am adus aminte mai sus de nivelul de dificultate și vreau să dau un sfat care poate crește considerabil calitatea experienței de joc: jucați cu cu modul Ironman activat. Astfel, nu veți putea să încărcați o salvare anterioară și să reluați o anumită acțiune. Din păcate, nu am putut să rezist tentației și am reluat jocul de câte ori am simțit că lucrurile nu decurg cum îmi doream. E drept, am vrut să văd cam ce opțiuni îți sunt puse la dispoziție și am fost plăcut surprins să văd că alegerile făcute contează într-o măsură destul de mare. Pe de altă parte am pierdut la capitolul afectiv. Ca să înțelegeți mai bine, o să dau un exemplu. În prima locație din joc, insula Hispaniola (cealaltă e Mexic), primești o misiune de la guvernator să te ocupi de problema unui trib care a ocupat un templu de lângă drumul ce leagă principalele locații spaniole. Guvernatorul consideră ca acest lucru blochează comerțul între cele două zone și te roagă se îl scapi de acei nativi. Ajuns la templu ai opțiunea să vorbești cu nativii sau să îi ataci. Pentru că părea o situație destul de riscantă, inamicii apărând drept niște canibali care puneau capetele mumificate ale victimelor în vârf de lance, am decis să îi atac. În timpul luptei am observat însă că majoritatea inamicilor erau civili înarmați cu cuțite și care efectiv dârdâiau de frică. În alte cuvinte, niște oameni nevinovați. Am încărcat jocul înainte de bătălie și i-am abordat pașnic. Nativii mi-au explicat că era un simplu ritual de amintire a bătrânilor (capetele mumificate) și că aveau să se întoarcă la satele lor în scurt timp. Așadar, nu era nevoie de vărsare de sânge, astfel că tu ai fi devenit monstrul dacă îi omorai. Ah, the feelings!

> nu am ezitat să reîncarc jocul de fiecare dată când lucrurile nu mergeau bine sau atunci când doream să văd ce altceva se putea întâmpla. Greșeală, greșeală, de trei ori greșeală!

Povestea per total e relativ interesantă. Din nou, parcă se putea mai mult - era loc de mai mult. Alegerile pe care le faci contează și e chiar și o fărâmă de rejucabilitate, la nivelul de good guy vs. bad guy approach. Scriitura e foarte bună și mi-a făcut plăcere să citesc în nu foarte multele situații când am avut ocazia să o fac. Un lucru demn de menționat e abordarea egalitară din punct de vedere al sexelor. Doar jumătate din personaje

sunt bărbați. Mai mult, femeile se luptă și în general au același cuvânt de spus ca și bărbații. Acest lucru e total nerealist pentru acea vreme, însă în contextul actual e o bilă albă, mai ales că știm de la început că jocul se desfășoară într-un univers ușor diferit de cel real.

Îmi pare rău să tot dau în jocul ăsta, pentru că mi-a plăcut. Am înșirat o mulțime de puncte negative, mai multe oricum decât cele pozitive. Totuși, jocul e solid și cred că sentimentele mele față de el sunt asemănătoare cu cele ale unei mame pentru odrasla sa: îl critic și vreau mai mult de la el tocmai pentru că mi-a plăcut. Lăsând la o parte tot ce am spus mai sus, cred că cel mai mare reproș pe care îl am e lipsa unui editor. E drept, de la lansarea jocului producătorii au pus la dispoziția publicului un "editor de evenimente," mult prea puțin pentru a putea moda jocul într-un mod semnificativ. Drept rezultat, în acest moment nu există nici măcar o fărâmă de conținut suplimentar. Și când te gândești la ce ar fi putut să facă o comunitate dedicată cu doar câteva unelte! Sper ca următorul joc din serie, Vikings, să nu fie doar o Mărie cu altă pălărie, pentru că atunci lipsa uneltelor de modare pentru Conquistador ar fi un mare dick move din partea producătorilor.

Așadar, indiferent de ce am spus mai sus, jocul e bun și merită jucat.

PS: Revin la ideea privitoare la gradul de dificultate și modul Ironman. Am (re) citit articolul din revista Level al lui Radu Sorop și am ajuns la concluzia că dificultatea jocului contează mult mai mult decât am realizat. După cum spuneam, nu am ezitat să reîncarc jocul de fiecare dată când lucrurile nu mergeau bine sau atunci când doream să văd ce altceva se putea întâmpla. Greșeală, greșeală, de trei ori greșeală! Mi-am dat seama singur că pierd din experiența jocului, dar nu credeam că într-atât de mult. Dacă Radu a ajuns ca la final să se atașeze de membrii expediției, mie aproape că nu mi-a păsat. Dacă el a avut dificultăți pe parcursul jocului, eu am mers fluierând în a doua jumătate. Așadar, îmi iau asupra mea doua reguli pe care le voi respecta cu sfințenie de acum încolo, în orice joc:

1. no reloading,

2. nivel de dificultate cât mai ridicat – inițial am vrut să zic maxim, dar între timp am avut o experiență foarte frustrantă cu Mount & Blade: With Fire and Sword.

A se vedea și domnul Juan Ortega, pe care l-am pus ca avatar, personajul meu favorit. He is a very fine fellow, always willing to get his sausage out at the campfire in order to lift the morale of the troops he he... ■

■ **Oser**

Titlu: Warframe
An: 2013
Producător: Digital Extremes
Website: warframe.com
Signup:
- Steam
- producător

Bine, înainte de a începe o foarte, foarte, foarte scurtă istorisire ce stă în spatele la Warframe. Warframe este copilul de suflet a Digital Extremes, care a mai avut o tentativa de a lansa Warframe dar acea nereușită s-a transformat într-o altă reușită numită Dark Sektor (pentru cei ce au nevoie de mai multă convingere există un cinematic trailer pentru Dark Sektor din 2008 care nu seamănă deloc ceea ce a ajuns în final jocul acela, ci era mai degrabă arată a un pre-pre-alpha de Warframe).

Mai departe, Warframe este un hibrid. La o primă privire ar fi ușor de încadrat în categoria Action, dar action ar fi o prea îngustă pentru a sugera tot. Warframe este un joc pentru PC, PS4 și Xbox One, este Free to Play, action, perspectivă Third-person, axat pe co-op și cu multe elemente RPG. Varianta scurtă, ești pus la conducerea unui Warframe (inițial ai doar o asemenea unealtă) și trimis să salvezi sistemul solar. Devii repede un ninja spațial fugind de la o planetă la altă căsăpind inamici cu miile.

Ceea ce știi și ce-ți amintești este puțin spre deloc, parțial pentru că personajul jucat nu-și amintește nimic înainte de a se trezi din cryostasis și parțial pentru că partea de poveste și lore original este încă ținut secret de Digital Exremes. Astfel ești nevoit să te lași ghidat de Lotus. Un personal destul de misterios, dar care de la bun început pare că are ca obiectiv protejarea oamenilor din sistemul nostru solar și toți membri Tenno (facțiunea din care faci parte).

Arsenal

Plusurile jocului ar fi după cum urmează, în primul rând gamplay-ul și sistemul de luptă care sunt atât de bine puse la punct încât este o plăcere să-l folosești. Spre deosebire de alte jocuri la care te încurci în excesiv de multe butoane (încât erai nevoit să creezi mai multe butoane pentru le lega mai eficient), dar în Warframe lucrurile nu stau așa. Arsenalul obișnuit pentru o misiune este compus din armă principală (rifles, bows, flamethrowers, snipers, etc), armă secundară (pistols, crossbows, uzi-type weapons, etc) și melee (single swords, dual swords, throwing melee, maces, staves, whips, etc) iar schimbarea de la una la alta se face prin tasta F. Menținerea tastei F va face personajul să intre în melee-mode ceea

ce permite accesul la diferite combo-uri în funcție de ce „stance” are respectiva armă, plus abilitatea de a bara loviturile inamice cu arma în loc de scut (sau folosind un scut dacă este una din armele care așa ceva).

Warframe Powers

Ar mai fi de menționat și puterile pe care le posedă fiecare Warframe în parte, creatorii jocului au încercat să individualizeze fiacare Warframe prin aspect și prin cele partu puteri (valabil pentru toate cele 29 de Warframe-uri). Pentru a exemplifica un pic ideea puterilor voi lua ca exemplu unu dintre Warframe-urile starter și anume Excalibur (în imagine mai jos). După cum sugerează și numele este un Warframe inspirat după legendara sabie și după mitul arturian în general. Prima putere (tasta 1) este Slash Dash care evident îl face pe Excalibur să se arunce spre inamici cu sabia înainte, țintit cum trebuie Excalibur se duce de la un inamic la altul sau puterea poate fi folosită ca un alt mod de a te deplasa, la alegerea operatorului. A doua putere e ceva mai simplă, se numește Radial Blind și odată activată produce o lumină puternică ce îi incapacitează pe inamici din apropiere și îi lasă vulnerabili pentru Finisher Attacks (similar cu Sneak Attack garantat, pentru cine a mai gustat niște DnD). A treiea putere este Radial Javelin care aruncă sulițe luminoase în toți inamici vizibili din apropiere (însemnând că dacă individul se ascunde după un perete scapă pentru a fi ucis cu altă unealtă).

A patra și cea mai puternică este Exalted Blade! E ceva mai complicată decât celelalte, recomand activarea cu energia Warframe-ului la maxim pentru maximum de damage și utilitate. Odată activată îl face pe Excalibur să intre automat în mod melee cu o sabie de energie în mână, are propriul ei Stance, care la fiecare folosire aruncă unde de energie în direcția aleasă de operator. În alte cuvinte ultima putere a lui Excalibur este abilitatea de a folosi o armă melee cu abilitate de range. Cu niște mici înbunătățiri (urmează să detaliez la ce mă refer, în secțiunea următoare) reușești să mătrășești toată oastea lui Baiazid până la al doilea mic dejun, ceea sigur va lăsa destul timp pentru gustarea de la 11, ceaiul de după amiază, prânz și cină. Aici depinde de coechipieri, urmașii lui Numenor nu par să țină cont de toate etapele unei diete echilibrate.

Modding

Este important de înțeles că Warframe-urile, armele și personajele aghiotante

câștigă experiență (affinity) de la nivelul 0 la 30. Toate funcționează pe un sistem de modare. O armă odată ajunsă la nivelul 30 are 30 de puncte libere din care se sustrage valoarea mod-ului adăugat (de exemplu la o sabie de nivel 30 poți să-i pui mod-ul Fury care îi va da sabiei un bonus la viteza de atac de 30% la prețul de 9 puncte sustrase din cele 30, rămân 21 care pot fi redirecționate spre alte posibilități de modare, bonus pentru damage, șansă pentru critical stike, etc). Cele 30 de puncte de la nivelul 30 se pot dubla cu folosirea unui Orokin Catalyst pentru arme sau Orokin Reactor pentru Warfame și companions.

Până nu uit ca să trecem repede în revistă, puterile Warframe-urilor sunt afectate în general de mods pentru durată, putere, rază de acțiune și consumul de energie.

Companions

Există opțiunea și de a avea animale de companie care te pot ajuta în misiune. Vin în trei tipuri:

1. Sentinel. Sunt niște roboți de dimensiuni mici ce plutesc pe lângă tine și te ajută să omori mai multi inamici sau cu abilitățile deținute (de exemplu Helios poate să se folosească de Codex Scanner, asta te ajută să-ți umpli Codex-ul cu informați despre inamici fără să te chinui tu cu Codex Scanner-ul).

2. Kubrow. În esență sunt câini (antrenați special pentru a asista un ninja intergalactic), câini ce se nasc din ouă. Trebuie să vezi ca să crezi/înțelegi. Lăsând asta la o parte, un kubrow spre deosebire de un sentinel are ca avantaje faptul că nu stă tot timpul lângă tine (ceea ce oferă inamicilor o altă țintă, în afară de tine și coechipieri, în care să tragă. Este folositor dacă Warframe-ul cu care joci e mai fragil), are mai multă viață și scuturi decât un sentinel. Și kubrow au abilități utile, de exemplu Howl care speri inamici din apropiere pentru o perioadă scurtă sau Protect care realimentează scuturile kubrow-ului

dar și pe cele ale stăpânului. Partea cea mai bună, poți sa-i dai ce nume vrei.

3. Kavat. Din păcate aici nu pot să detaliez prea mult încât momentan există în joc ca animale de vânătoare ale unei facțiuni inamice și în sălbăticie pe nave abandonate. Însă vor fi introduse ca animal de companie înainte de Update 19, cel mai probabil sfârșitul lui Aprilie sau cel târziu undeva în Mai. Kavat sunt un amestec între feline și reptile de mărimea unui câine de talie medie. Ce este evident de la cele deja existente este că vor avea o agilitate mult mai mare față de ce poate da dovadă un kubrow.

The Good

Ce scoate Warframe în evidență într-un mod pozitiv este:

1. Gameplay-ul pus foarte bine la punct, atât de bine încât doar a alerga prin misiune sau cursa cu obstacole oferă o plăcere comparabilă cu cea oferită de Flow sau Journey, iar mobilitatea combinată cu diversitatea mare arme și Warframe-uri ajută să creeze o senzație de pură satisfacție, catharsis.

2. Obsesia dezvoltatorilor pentru imersiune, de la modul în care au refăcut lobby-ul să nu mai fie doar o fereastră care să conțină arsenalul, squad search, foundry, etc, ci o navă spatială interactivă prin care te poți plimba de la incubatorul pentru kubrow la zona dedicată echipamentului sau harta solară de unde poți începe o nouă misiune și nu doar o interfață banală de unde în câteva click-uri ți-ai verificat tot cum era interfața de la Nosgoth (r.i.p.). În alte cuvinte, când termini o misiune nu realizezi că revii pe meniul de lobby, ci te întorci înapoi la nava ta, îți creează impresia unei continuități cu rolul pe care-l joci fără întreruperea unui meniu.

3. Free-to-play într-un mod în care nu te freacă în mod continuu cu mesaje și oferte peste oferte. Nu există un buton pentru Shop care să persiste peste tot după tine. De fapt magazinul în joc este doar o consolă pe nava ta care este foarte ușor de ignorat dacă vrei. Revenind un pic la punctul anterior legat de obsesia pentru imersiune, promoțiile la anumite arme, warframe-uri, sau altele, vin prin intermediul unui NPC numit Darvo care te înștiințează de ofertele sale doar atunci când îl vizitezi pe una din stațiile spațiale împrăștiate prin sistemul nostru solar. Iar peste 90% din conținutul jocului este accesibil fără a da nici un ban. Ce este inaccesibil este ce a făcut parte din programul Founder, diverse accesorii din programul Prime, și vine prim Workshopul Steam. Însă este important de menționat că tot acest extra conținut este doar estetic.

4. Reușita continuă a dezvoltatorilor de a îmbina cererile fanilor cu lumea jocului. Ca exemplu pot să dau ce au făcut cu Archwing (este un mod de joc în care îi atașezi Warframe-ului niște aripi mecanice și te duci la luptă în orbita unei planete sau printre asteroizi) când în repetate rânduri populația jocului a cerut să poată să ia Archwing-ul să facă ture în apă. După câteva devstream-uri pline de „Nu știm. Nu vom face.” au lansat un update în care Archwing-ul nu numai că putea să intre în apă, ci au dezvoltat un nou tileset cu tema de laborator subacvatic pentru a da destule oportunități ca Archwing-ul să se folosească de noua abilitate de a înota.

The Bad

Părțile rele, după părerea mea, ar fi:

1. The Grind. Jocul este un imens Grinder care se învârte în jurul ideii de „colect them all” de la arme la Warframe-uri la companions. Dar spre deosebire de alte jocuri, squad based sau MMO, Warframe nu încearcă în nici un fel să ascundă asta, de fapt strategia de bază pare să fie să-ți dea arme, puteri și tot felul de Warframe-uri care mai de care mai diverse și deosebite, peste astea inamici cu sutele de mii și să te facă să te simți cool și puternic în timp ce te folosești de toate aceste unelte.

2. Problemele de conectivitate care

tot reapar după unele update-uri. Cel mai probabil Digital Extremes încă nu a reușit să găsească cauza exact a problemei și de aceea tot reapare, dar în același timp înseamnă că la un moment dat nu va mai reapărea.

3. Momentele care par neprimitoare pentru jucătorii noi. Aici mă refer că sunt încă destul de multe elemente care nu ajung să fie explicate jucătorilor noi sau care nu au un mod evident în care ar trebui folosite (de exemplu, pe fiecare nod de misiune ai un „Level 5-10," în mod normal ai crede că este nivelul recomandat pe care sa-l ai pentru a accesa misiunea, reprezintă de fapt nivelele inamicilor prezenți în respectiva misiune). Dar, e ceva la care se lucrează pentru îmbunătățirea situației. Momentan au promis deja un quest în care să prezinte cum și ce sunt Sentinels (pentru Kubrow există deja unul, multe dintre Warframe-uri sun accesate prin quest-uri, etc).

În final nu pot decât să recomand jocul din toată inima. Are bune și rele dar, și un potențial imens. Iar după doi ani și ceva de ghicit ce se află în spatele unui Warframe, acum că dezvăluirea a fost făcută nu pot decât să aștept următoare filă din poveste originală și captivantă. ■

80 DAYS

■ **Michilangelo**

Titlu: 80 Days
An: 2015
Producător: Inkle Studios
Website: inklestudios.com/80days/
Cumpără:
- Steam
- gog.com
- Humble Store

No! la gheografie acuma... Mă! tu ghe colo... Spune-ne tu doară toake ștakele Imperiului Brikanic.

Elevul: India, dom'le.

Profesorul: Inghia, bine!

Elevul: Nigeria, dom'le.

Profesorul: Iaște!

Elevul: Jamaica, dom'le.

Profesorul: Jamaișa.

Elevul (se pornește repede. - Profesorul dă din cap afirmativ la fiece nume de stat cu satisfacție și cu mândrie): Africa de Sud, Israel, Hong Kong, Kenya, Rhodesia, Singapore, Burma, Bahamas, Cipru, Gibraltar, Egipt și Malaezia... dom'le!

Profesorul (încruntându-se): Și apoi mai care, mă?

Elevul: Atâtea, dom'le!

Profesorul (începând să scrâșnească): Dar Australia, mă?

Elevul (intimidat): Și... Australia, dom'le!

Profesorul (mai aspru): Dar Australia, unghe-i Australia?

Elevul: ...?!

Profesorul (magistral): Australia-i lângă Noua Zeghelandă, mă boule, și viţăversa!

Elevul (aiurit): Și... Australia și Noua Zeelandă, dom'le!

Profesorul (din ce în ce mai sus): Și mai care?

Elevul (pierdut): Virtăvercea, dom'le!

Profesorul (indignat): Nu Viţăvercea, mă! Cagnada, mă! Cania, mă! (Șoptind amenințător printre dinți:) Cania tătână-tău! (Energic:) Merji la loc, boule!

Prefață - The Victorian Frame of Mind

Unii dintre voi au recunoscut, poate, opera lui Caragiale, care scria Un pedagog de școală nouă cam în aceeași perioadă în care Jules Verne publica Ocolul Pământului în 80 de zile. Am parafrazat fragmentul din schița lui nenea Iancu nu atât pentru efectul umoristic, cât pentru a scoate în evidență dimensiunile uriașe ale Imperiului Britanic la sfârșitul secolului 19. În textul original elevul enumeră statele europene, dar mai mari bătăi de cap ar fi avut enumerând statele care se închinau Reginei Victoria. Britanici se lăudau, pe bună dreptate, cu un imperiu unde Soarele nu apune niciodată, fiecare continent având partea sa de posesiuni britanice. În acest context, e lesne de înțeles de ce călătorul nostru în jurul lumii e originar din Regatul Unit. Neobișnuit e faptul că autorul cărții vine din imperiul care era principalul concurent al Britaniei, atât la nivel ideatic (vezi Revoluția Franceză), dar și politic, la nivel colonial. E drept, lăsând elementul de aventură la o parte, substratul cărții lui Verne e o critică la adresa tipului rigid și elitist al gentleman-ului englez, opus bonomiei și curajului francez.

Mentalitatea colonială și situația socială și culturală din colonii se răsfrâng inevitabil asupra cărții, și astfel asupra jocului despre care voi vorbi în continuare. Epoca victoriană a fost dominată de idei imperialiste bazate pe darwinismul social, ce se pot rezuma în "povara omului alb" a lui Rudyard Kipling, care predică datoria omului alb, superior, de a coloniza și apoi educa popoarelor barbare. Populațiile native nu au fost însă tot timpul

de acord și e suficient să spun că dragoste cu forța nu se poate.

Concepțiile megalomane din partea poporului britanic nu sunt deloc întâmplătoare. Purtate încă de valul revoluției industriale, corăbiile britanice nu aveau rival. Epoca victoriană a fost o perioadă de rapid avans științific și tehnologic. Motorul cu aburi, trenurile, telegraful, canalul Suez - toate lucrau în același scop: micșorarea lumii. Acesta era un climat propice pentru apariția oamenilor extraordinari, a eroilor călători: exploratori precum David Livingstone sau Richard Burton, or personaje fictive ca Phileas Fogg.

> Motorul cu aburi, trenurile, telegraful, canalul Suez - toate lucrau în același scop: micșorarea lumii

Capitolul I - În care facem cunoștință cu Passepartout, valet virtuel extraordinaire

Premisa de la care pleacă povestea jocului și a cărții din care a fost inspirat e probabil larg cunoscută. Pe scurt, un excentric gentleman englez, pariază suma de 20.000 de lire (echivalentul a câtorva milioane de azi) pe faptul că va reuși să circumnavigheze Pământul în cel mult 80 de zile. Însoțit de valetul său, Passerpartout, Phileas Fogg pleacă fără să stea pe gânduri spre prima escală a călătoriei, Paris.

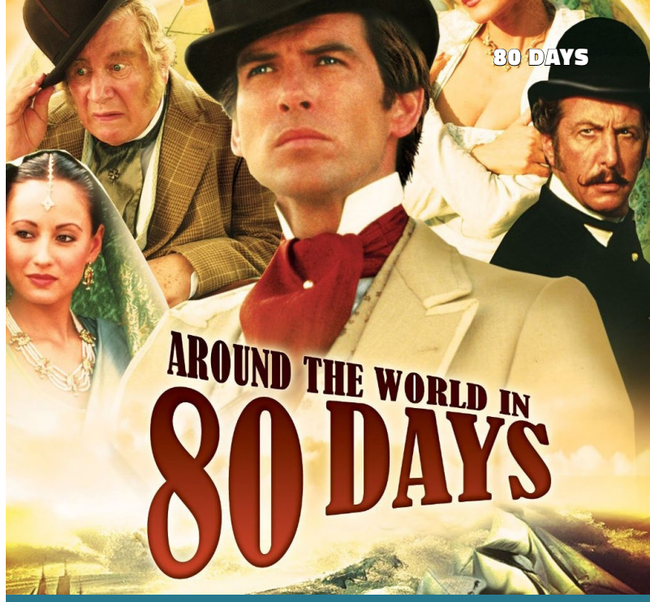
Din capitala franceză jucătorii, intrați în pielea valetului, pot merge în orice direcție. E drept, drumul parcurs e îngrădit de anumiți factori, fondurile disponibile fiind doar cel mai important dintre ele. Dacă în povestea originală Fogg pleacă la drum cu câteva zeci de mii de lire, aici creditul inițial e de doar 4.000. De aici își face apariția una dintre mecanicile secundare ale jocului, comerțul. În fiecare oraș poți vizita piața și cumpăra o serie de obiecte ce pot fi apoi vândute pentru profituri spectaculoase în anumite locații specifice.

Cu toate că pare o diversiune nevinovată, elementul de comerț are ca scop îngrădirea libertății jucătorului. Nu intru în detalii pentru că voi discuta mai târziu mecanicile ascunse ale jocului.

Din postura de valet, jucătorul are o miriadă de responsabilități, mai mici sau mai mari. Aici jocul aruncă subtil săgeți către societatea victoriană, vizând inegalitatea socială. De-a lungul călătoriei Passerpartout e un adevărat cal de povară. Toate oalele se sparg în capul lui, el organizează călătoriile și cumpără cele necesare și tot el trebuie să se îngrijească de starea stăpânului său. De cealaltă parte, contribuția lui Fogg este aproape strict financiară. Ca să dau Cezarului ce-i al Cezarului, această critică își are originea la Verne, jocul accentuând aspecte prezente deja în carte.

Dacă tot am adus vorba de Passerpartout, e interesant de văzut originea numelui său. Tradus mot à mot, ar însemna mai mult sau mai puțin "o cheie care deschide totul." Passe-partout pe de altă parte e denumirea cartonului din spatele unui tablou. Bănuiesc că semnificația raportată la poveste e ușor de ghicit. Analizat astfel, trecutul de circar al francezului capătă de asemenea subînțeles - ca valet jonglează responsabilități.

Mergând în direcții diferite față de carte, 80 Days îți dă șansa să construiești propriul Passerpartout. Alegerile făcute în timpul dialogurilor sunt inventariate pe parcursul jocului și modifică discret relația pe care o ai cu Fogg, dar și personalitatea valetului. Sistemul e unul foarte ingenios, după cum e descris de producători, dar are o singură hibă: e inutil. Având în vedere că interacționezi puțin spre deloc cu Fogg, nu contează ce părere are stăpânul despre tine. Același sistem e aplicat și personalității lui Passerpartout, cu rezultate mai concrete. În funcție de felul în care parcurgi dialogurile vei primi un calificativ, care la rândul său modifică cele două caracteristici ale valetului, abilitate și stil. Pe baza lor jocul închide sau deschide anumite opțiuni de a avansa. Toate aceste lucruri se petrec "în culise" și ceea ce pentru mine e un plus binevenit de imprevizibil, pentru unii ar putea fi derutant. În general jocul mizează pe neprevăzut, alegerile din timpul dialogurilor fiind voit vagi, ceea ce duce la apariția unei tensiuni inerentă întreprinderii de a călători în jurul lumii.



Tot felul de călătorii

Am avut cartea, avem jocul, și, deloc surprinzător, avem și filmul. Nu știu dacă e nostalgie la mijloc sau pur și simplu filmul e excelent, însă dintre cele trei titluri amintite, filmul mi se pare cel mai bun. Chiar mai bun decât Verne. There, I said it! Jucând 80 Days nu am avut vreo îndoială în ce privește personalitatea lui Passerpartout: el era Eric Idle din Monthy Python, iar Monsieur Fogg, Pierce Brosnan. Pe calea asta recomand adaptarea cinematografică din 1989, cu cei doi actori amintiți în rolurile principale, Peter Ustinov în rolul detectivului Fix și o prințesă Auda demnă de poezia pe care i-o citește Fogg (cunoscătorii știu despre ce vorbesc). Foarte interesant, în același an, un alt membru al Monthy Python, Michael Palin, realiza un documentar pentru BBC tot cu scopul de a reitera călătoria din cartea lui Verne.

Și pisicile sunt mișto!

O ilustrație a prințesei Auda realizată de Alphonse de Neuville, pictor francez care a participat la ilustrarea cărților lui Verne. Seria Voyages extraordinaires e remarcabilă și prin faptul că fiecare carte era însoțită de zeci de desene.

Ocolul Pământului în 72 de zile

În căsuța anterioară am menționat călătoria lui Michael Palin, însă ideea de a pune în scenă povestea lui Verne a apărut aproape imediat după publicarea cărții. În 1888, Nellie Bly, reporter al New York World, a mers pe urma lui Fogg și a realizat o călătorie în timpul record de 72 de zile. Pe lângă faptul că era o femeie într-o societate puternic patriarhală, călătoria lui Bly e excepțională și prin faptul că a fost pusă în practică având la dispoziție fonduri infinit mai mici decât gentleman-ul englez. Între timp recordul a fost bătut, iar călătorii entuziaști continuă să meargă pe poteca bătătorită de Fogg. One for the bucket list!

Capitolul II - În care culoarea locală capătă pronunțate nuanțe steampunk

Am vorbit la începutul articolului despre cadrul istoric în care are loc acțiunea jocului, însă am menționat doar aspecte care se regăsesc și în carte. Și asta pentru că jocul are un strat substanțial de istorie alternativă în dulcele stil steampunk. Cu toate că pe alocuri am avut senzația că imaginația a zburat cam mult pe cerurile fanteziei, în general piesele noi introduse se îmbină în mod natural cu puzzle-ul deja existent. În ce mă privește, epoca victoriană e una dintre perioadele cele mai interesante ale istoriei universale, însă presupun că adâncirea atmosferei nu a fost principalul motiv din spatele deciziei de a adăuga noi ingrediente unei rețete deja consacrate. Mai degrabă e vorba de logistică. Sunt mai bine de 150 de orașe ce pot fi vizitate, din toate colțurile lumii. Iar pentru a realiza o călătorie în jurul lumii în 80 de zile alegând rute mai exotice, cum ar fi Africa sau Australia, e nevoie de ceva mai mult decât tehnologia existentă în acel moment.

Compromisul e acceptabil, însă amestecul final e pe alocuri eterogen. Unul dintre punctele forte ale cărții lui Verne este realismul și atenția la detalii. Scriitorul își imaginează

o călătorie spectaculoasă, însă perfect realizabilă. Știința din sintagma "științifico-fantastic" e lăsată la o parte în 80 Days, rezultatul fiind cai mecanici, androizi, trenuri submarine și rachete. Majoritatea jucătorilor vor trece cu vederea aceste născociri, însă, ca fan al lui Jules Verne, mi-au lăsat un gust amărui.

Trecând peste elementele fictive, 80 Days reușește să capteze foarte viu culoarea locală a orașelor vizitate. Am fost plăcut surprins, ajungând în București, să fiu întrebat de o vânzătoare "Cu ce vă pot ajuta?" (pe românește adică). Apoi, s-a înfiripat o discuție privitoare la influența otomană din regiune, punctată de opinii antisemite. Așadar, calitatea documentării e foarte bună, însă cantitatea e cea care impresionează. După cum spuneam, sunt peste 150 de orașe ce pot fi vizitate, iar pentru a surprinde esența fiecărei culturi în câteva fraze e nevoie de o foarte fină cunoaștere a fundalului istoric și social. După cum vom vedea mai departe, cea mai mare parte din munca de cercetare a fost făcută de o singură persoană. Jos pălăria!

Tot astfel și fundalul istoric e surprins în mod realist. Revenind la discuția introductivă, secolul 19 a fost o perioadă de tensiuni sociale și politice cauzate în principal de agenda imperialistă a marilor puteri europene, în frunte cu Regatul Unit. Aceste încordări se reflectă în joc mult mai accentuat decât în cartea lui Verne. E drept, la acea vreme critica la adresa colonialismului putea părea nefondată, date fiind argumentele de ordin moral și umanitar invocate. Pentru cei interesați de concepțiile coloniale ale vremii, recomand eseul lui John Stuart Mill, A Few Words on Non-Intervention. 80 Days își permite însă să facă unele comentarii prin intermediul situațiilor și personajelor prezentate. Populația nativă asuprită primește o voce proprie prin care demască ipocrizia și standardele duble ale popoarelor albe europene.

Capitolul III - Unde avem atât de multe alegeri de făcut și atât de puțin timp

Așa cum Pământul se învârte în jurul propriei axe, așa și 80 Days se învârte în jurul unui ciclu cât se poate de simplu: oraș, piață/bancă/hotel, călătorie, oraș etc. Primul pas înseamnă explorarea locațiilor în care ai ajuns, de dragul de a te plimba sau pentru a descoperi noi rute. Pasul doi privește partea financiară și revin la ce spuneam mai devreme despre mecanicile ascunse. Obiectele pe care le poți cumpăra sunt puține, 4-5 în cel mai bun caz, iar pentru a le vinde

trebuie să mergi într-un anumit oraș. Pentru a împrumuta bani de la bancă trebuie să aștepți câteva zile și asta te împinge spre o altă rută. De fiecare dată când alegi să faci ceva trebuie să ai aspectul financiar în minte. Un plus fără doar și poate la partea de gameplay, dar în același timp jocul creează iluzia libertății de alegere și apoi impune limite. Un truc ieftin, dar într-o lume de joc vastă, un truc eficient.

O foarte mare bilă albă e faptul că nu există noțiunea de game over. Jocul îți permite și chiar te împinge să dai greși. În prima mea călătorie, am epuizat cele 80 de zile înainte de a ajunge în Statele Unite. Era deja o călătorie groaznică: cerșisem timp de o săptămână în India, aproape că murisem îngropat de viu în Marea Chinei de Sud și eram nevoit să fac un ocol de sute de kilometrii până în Honolulu. Totuși, dezamăgirea de a fi pierdut pariul s-a integrat foarte neted cu povestea, iar bucata de drum rămasă a avut la rândul său momente atractive. Un exemplu și mai concludent e o poveste pe care am găsit-o pe forumurile Steam, unde cineva ignorase complet pariul și vizitase peste 100 de orașe în mai bine de 250 de zile. Totuși, la sfârșitul acelei odisee, profitul final era de 55.000 de lire, iar nemulțumirea vădită a lui Mr. Fogg de a fi pierdut pariul s-a transformat în aprobare tacită. Choose your own adventure în adevăratul sens al expresiei.

> Era deja o calatorie groaznica: cerșisem timp de o saptamâna în India, aproape că murisem îngropat de viu în Marea Chinei de Sud și eram nevoit să fac un ocol de sute de kilometri pâna în Honolulu

Se disting totuși două stiluri distincte de joc: unul calm, calculat, specific lui Mr. Fogg, și unul pasional, impulsiv, specific lui Passerpartout. Urmând primul model ajungi în Londra cu multe zile înainte de termenul limită, după o călătorie searbădă și plictisitoare, fără evenimente majore. Pe cealaltă cale, sunt toate șansele să pierzi pariul încă din Asia. Lăsându-te pradă curiozității native a lui Passerpartout ești tot timpul la un pas de a intra în bucluc. Uneori rezultatele sunt favorabile, alteori doar întârzieri nedorite, însă mai tot timpul memorabile. Drumul ideal e undeva la mijloc.

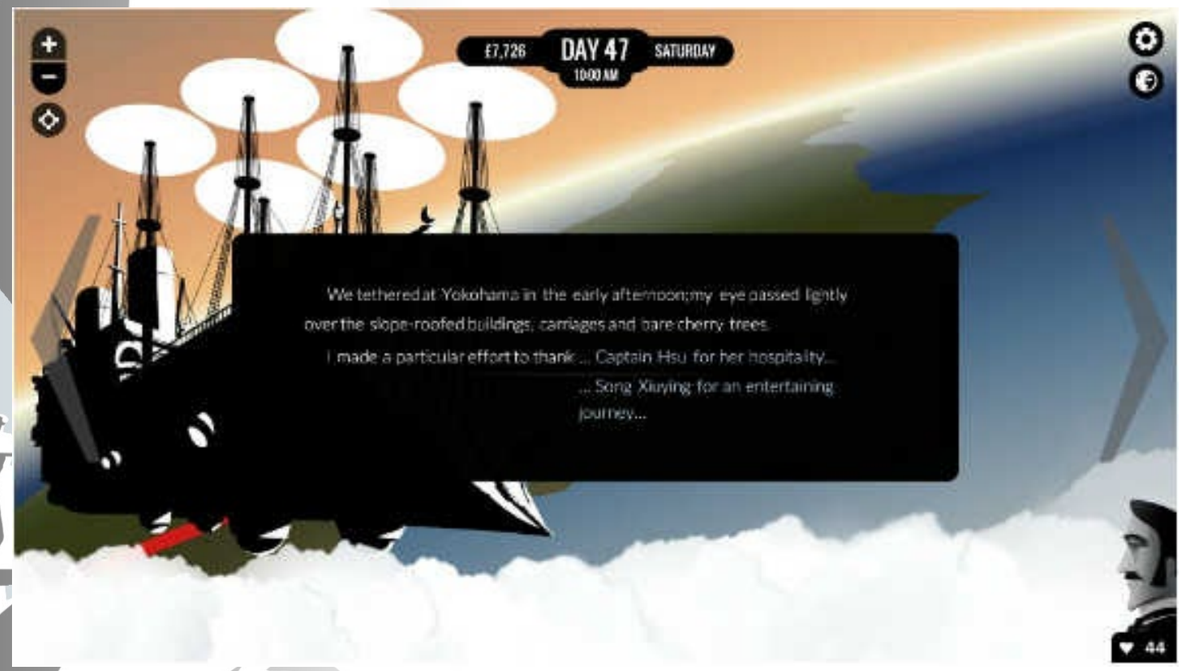
În ce privește partea vizuală, nu sunt prea multe de spus. Jocul arată bine, cu un UI curat, de inspirație Art Deco. Chiar dacă aspectul grafic nu e cel mai important, am totuși câteva observații de făcut. Ecranul principal, constituit dintr-o reprezentare a globului pământesc, e golaș. În afară de locații și de rutele posibile de parcurs, harta e pustie. Îmi amintesc orele de geografie din gimnaziu, când stăteam pierdut în fața atlasului, visând la țări îndepărtate, munți înzăpeziți și mări însorite. În dreapta-sus a paginii am pus o hartă, poate un pic cam aglomerată, însă mult mai interesantă decât un glob cu câteva linii și puncte. Îmi amintesc că la un moment dat am trecut în India prin apropierea munților Himalaya. Sau nu am trecut? Habar nu am, pentru că terenul perfect plat din joc nu spune absolut nimic.

Capitolul IV - În care aflăm cine sunt Inkle Studios și Meg Jayanth

În continuare o să fac un mic ocol pentru a analiza mica echipă din spatele jocului. Cei doar doi oameni care au construit scheletul 80 Days au adoptat și perfecționat un sistem cunoscut în presa de specialitate drept "modular storytelling." În mare, asta înseamnă o povestire pe episoade, acolo unde fiecare episod e de sine stătător și nu are legătură cu firul narativ central. Acest model nu numai că se pliază foarte bine

pe structura poveștii din 80 Days, e practic necesar, având în vedere că tot timpul sari de la un oraș la altul, de la o călătorie la alta.

Celălalt membru cu drepturi depline al echipei este Meg Jayanth, care s-a ocupat de ce era mai important, și anume scrisul - și implicit documentarea. O scurtă paranteză aici, pentru a vorbi un pic despre interactive fiction. Înainte de a colabora cu băieții de la Inkle, domnișoara Jayanth a scris un joc numit Samsara, publicat pe StoryNexus. Aceasta din urmă este o platformă de publicare, și o unealtă de creare de interactive fiction realizată de Failbetter Games - echipa din spatele Fallen London și mai recentului Sunless Sea. Interactive fiction este o ramură a jocurilor video care a existat sub diferite forme de la începuturile industriei.



Un exemplu faimos e seria Zork, iar astăzi relativ populare sunt așa-numitele virtual novels. Jocuri precum Fallen London sau 80 Days merg însă în direcții laterale, în ideea că păstrează componenta textuală în centrul atenției, însă plusează cu elemente grafice și de gameplay (mai) complexe. Mă rog, pe lângă titlurile menționate mai sus sunt alte zeci care se pot încadra aici. O căutare pe Steam va rezulta în titluri precum aventurile Telltale, Gone Home sau Kentucky Route Zero, însă cred că aici vorbim de ouă pentru alt coș, aspectul vizual primând, și nu textul. Ca să concluzionez paranteza ce deja se lungește, interactive fiction e un gen din ce în ce mai popular și care implică în principal cititul.

Înainte de 80 Days, Inkle Studios au mai lucrat la o serie de proiecte construite pe același schelet - dintre acestea merită văzută în principal seria Sorcery!. Dincolo de componenta narativă predominantă, jocurilor lor au în comun faptul că au fost construite în special pentru dispozitive mobile, iOS și Android. Titlurile bazate pe text se pliază perfect pe limitările tehnice și practice (dimensiunea ecranelor) ale platformelor și se poate vorbi chiar de o specie de nișă. Asta nu înseamnă și lipsă de complexitate, word count-ul pentru 80 Days fiind de peste 500.000. Jayanth pune numărul în perspectivă: mai mult decât trilogia Stăpânul inelelor, dar mai puțin decât seria Cântec de gheață și foc. Pentru că spațiul redacțional autoimpus mă limitează, trag linie aici, dar vă îndrept atenția spre două prezentări din cadrul GDC 2015 realizate de Jayanth și de colegul ei Jon Ingold. Google them.

Epilog - Don't Take It Personally, Babe, It Just Ain't Your Story

Pe parcursul călătoriilor din 80 Days întâlnești tot felul de oameni interesanți, cu care însă interacționezi foarte puțin. Fie că ești într-un vagon al Transsiberianului, pe puntea vaporului Mongolia sau într-un bar din San Francisco, tot timpul sunt șanse să dai peste un personaj inedit cu care să schimbi câteva vorbe. Partea interesantă e felul în care aceste personaje interacționează sau nu cu tine. În prezentarea pe care am menționat-o anterior, Meg Jayanth vorbește despre felul în care a construit lumea jocului și personajele care o populează. În general, jocurile video pleacă cumva de la premisa că avatarul jucătorului trebuie să fie în prim-plan; tu ești eroul care trebuie să salveze ziua, iar NPC-urile sunt acolo doar pentru momentele în care tu le abordezi. Dincolo de situațiile în care te afli în preajma lor, sunt practic moarte.

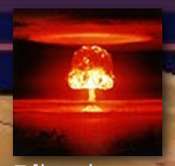
80 Days strălucește prin faptul că îți permite să te bucuri de o lume vibrantă, locuită de personaje care au o agendă proprie (ceea ce Jayanth numește "agency"), ce nu depinde de acțiunile jucătorilor. Lumea prin care treci se mișcă, trăiește, evoluează, iar poveștile pe care le întâlnești fac parte dintr-un tablou mai mare. E un caz asemănător cu cel din "nuvela vizuală" menționată în intertitlu. Ești parte din poveste, dar nu protagonistul. Aici intervine și elementul de pseudo-multiplayer. Harta e tot timpul populată de alți jucători și poți în orice moment să vezi rutele alese de ei. Datorită factorului competitiv, atmosfera e astfel animată - nu mai e doar o cursă contra cronometru.

> 80 Days stralucește prin faptul ca îți permite să te bucuri de o lume vibrantă

În ideea de a păstra ce e mai bun pentru la sfârșit, vreau să spun câteva cuvinte (doar câteva, să nu stric surpriza) despre momentele speciale care sunt principalul punct forte al jocului. Ele apar de regulă în timpul călătoriilor mai lungi, traversare Siberiei or a Oceanelor. Am lăudat-o deja pe Meg Jayanth, dar munca ei iese în evidență atunci când are spațiul să construiască o poveste mai cărnoasă; atunci când alegerile tale se îmbină către un scop mai mare, nu doar aflarea următoarei curse spre încă un oraș. Tematica e la fel de importantă, pentru că jocul abordează probleme importante și delicate, de la homosexualitate și schimbare de sex, până la sclavie și rasism.

Concluziile cu privire la calitatea jocului au fost deja trase de nume importante înaintea mea (Time Magazine Game of the Year 2014). 80 Days a fost intens lăudat prin toate colțurile internetului, dar am unele rețineri în a face același lucru. Momentele în care povestea e cu adevărat remarcabilă sunt destul de puține, poate 3 sau 4 pe parcursul unui voiaj. Chiar dacă în restul timpului citești despre întâmplări interesante și vizitezi locații exotice, e prea puțin pentru a face călătoriile memorabile. Jocul e solid și e greu să-i reproșezi ceva fără a cădea în nitpicking, dar la final parcă e lipsit de... zvâc. Nu am cum să nu îl recomand pentru că e în orice caz o experiență originală., un pas lateral cât se poate de binevenit. Ca să mai fac o trimitere la o scriitură românească, 80 Days e ca mâncarea fetei împăratului înainte de a pune sare în ea - rețeta e bună, dar lipsește ingredientul secret. ▪

Convoy



■ Nervozix

Titlu: Convoy
An: 2015
Producător: Convoy Games
Website: convoy-games.com
Cumpără:
- Steam
- gog.com

Convoy e genul de joc pe care când îl vezi te miri puțin cum de nu a fost făcut mai devreme datorită temei abordate, și luând în considerare stilul vizual retrograd abordat de creatori, am putea crede că este într-adevăr făcut chiar mai devreme – undeva pe la începuturile anilor nouăzeci.

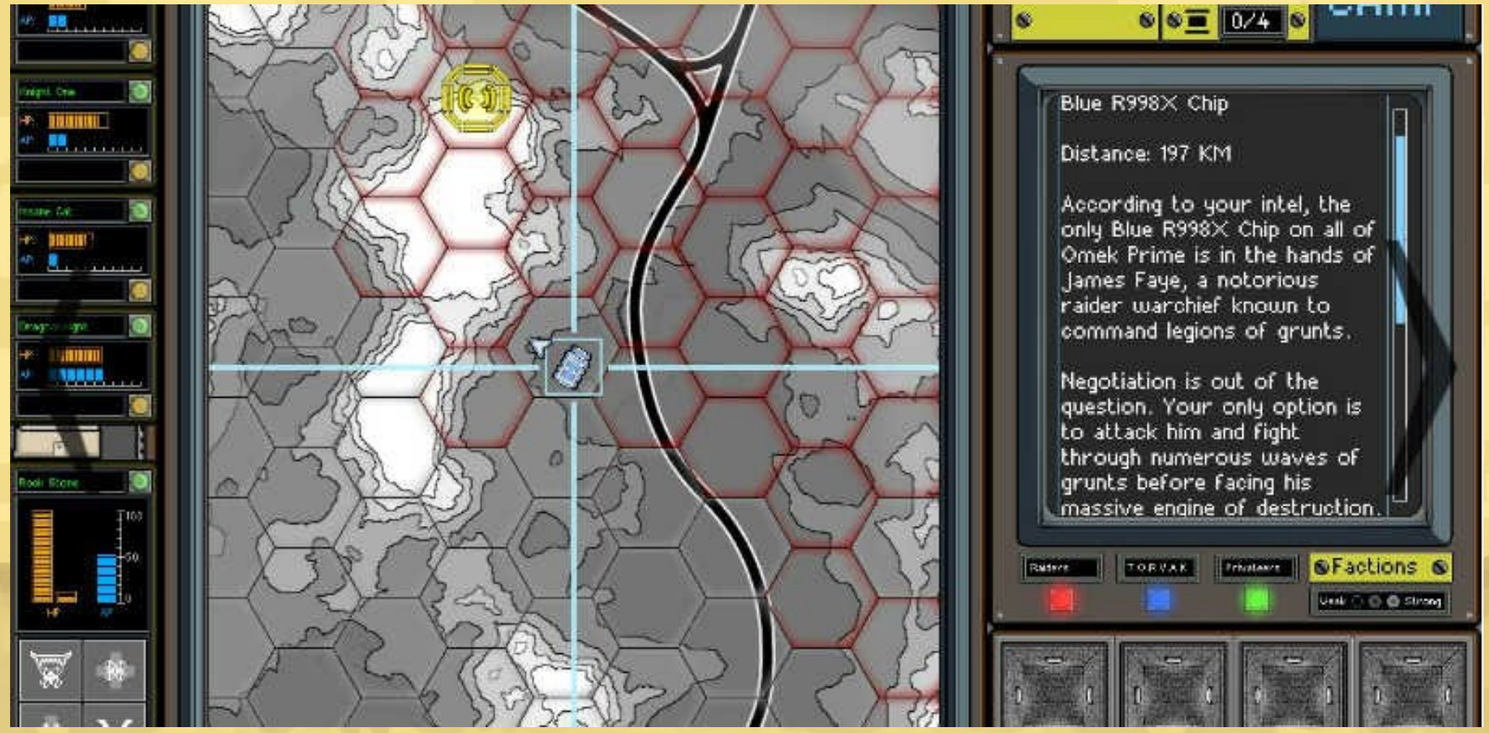
Prăbușit și eșuat cu nava ta pe o planetă ce pare a fi undeva la marginea coloniilor stelare, pornești pe o suprafață aridă și vastă la cârma unui vehicul masiv flancat de diverse vehicule pentru apărare, căutând piesele necesare pentru repornirea RV-ului tău intergalactic. La fel ca un cap de familie ce a ajuns cu mașina defectă printr-un sat uitat de zei, îți sufleci mânecile și începi să întrebi localnicii de cele necesare. Dar terenul e deșertic, resursele puține, și localnicii nu prea vor să audă de musafiri. Dacă din cele trei facțiuni cu cyberii technobabble TORVAK te mai poți înțelege, cu Raiders și Privateers în general discuțiile ajung la paragină și foc.

Luptele mi s-au părut interesante, dar asta probabil și pentru că de la bun început nu m-am așteptat la mare lucru din partea jocului – arca își urmează ruta pe mijlocul ecranului, în timp ce restul vehiculelor mișună prin jurul ei zgomotos sub comanda ta, trăgând cu lasere, mitraliere și rachete, inlăturând compania ostilă. Iluzia de mișcare în timpul luptelor funcționează satisfăcător luând în considerare stilul grafic, fiind redată de peisajul ce fuge pe sub roțile vehiculelor și diversele hazarduri care apar din dreapta ecranului, spulberând orice intră în ele. Prin acest efect de "carusel" al fundalurilor pe care aleargă unitățile, impresia de viteză și urgență este destul de bine ilustrată încât să vizualizezi totul într-adevăr că o luptă de șosea violentă. Mi-a plăcut faptul că peisajul se schimbă și depinde de locul în care te afli pe hartă, iar pe o șosea sau într-un oraș vei avea mai multe hazarduri venind înspre convoiul tău față de un platou deșertic. Faptul că poți

împinge sau bloca adversarii în așa mod încât să se izbeazca de versanți, stâlpi de înaltă tensiune sau clădiri e o plăcere, mai ales datorită riscului de a pierde unul din propriile vehicule.

Diversele mașinuțe au aptitudini și posibilități de îmbunătățiri ce variază, având puncte în care poți monta arme sau utilitare, toate depinzând de tipul de vehicul. Arca/MCV-ul are și el abilități proprii, drone, lansatoare de mine sau rachete, și există mai multe tipuri de vehicule principale ce pot fi deblocate alături de celelalte mașini. De-a lungul unei sesiuni vei găsi vehicule pentru diverse roluri, de la unități robuste și defensive până la tipuri cu rază de acțiune mai largă, sau altele rapide și manevrabile. Opțiuni sunt destule și îți poți face treptat un mic convoi pe placul tău.

Harta generală a jocului și felul în care dai peste "random encounters" mi-a adus aminte de primele două titluri Fallout, iar faptul că pornești de pe o navă plus modul de navigare aduce cu vechiul Starflight, în care te puteai plimba pe suprafața planetelor cu un vehicul de cercetare pentru a culege resurse, având grijă și ținând cont de tipul de teren pe care umbli și combustibilul rămas pentru întoarcere (am putea chiar considera Convoy ca fiind un capitol mult mai implicat dintr-o campanie Starflight, heh). În mod similar, tot timpul cu un ochi pe rezervele de motorină și piese de schimb, în Convoy te miști de colo-colo între puncte de interes sau catunuri în care îți mai peticești cohorta de match-boxuri ciuruite. Între timp ești luat la fugă de băieții locali, sau dai de tot felul de personaje și situații în care poți lua decizii, de multe ori ducând la rezultate nefericite pentru tine și camarazii tăi. M-a amuzat să dau peste un tip care vânează un dragon auto mitic (probabil trimitere la grupul de cavaleri din Fallout 2 care căutau Sfânta Grenadă din Antiohia), iar după distrugerea covetitului dragon am putut alege să îl țin pe tip în convoi, de data asta cu tot cu propriul sau car de luptă tematic, reasamblat din resturile bestiei. Tot aviz către Fallout a fost și plimbarea interminabilă cu o desagă de capace, până am dat de un tip în albastru cu un treișpe pe spate care mi-a zis că nu mai are nevoie de ele pentru că, evident, a părăsit Pământul cu mult timp în urmă și nu-l mai interesează astfel de lucruri. Sunt multe apropouri în joc către diverse teme și filme, iar micile blocuri de text cu care interacționezi sunt scrise bine, succint, fără tirade de text plictisitoare. În multe situații și întâlniri poți alege să fi de ajutor, cu riscul să fii luat de fraier, sau poți să fii un dement picat din stele și să lași pârjol în urma ta de fiecare data.



Întâmplări și situații sunt multe, și trebuie să decizi de multe ori între a risca resurse sau propriile vehicule. Faptul că nu poți salva decât la ieșirea din joc, în stil rogue-like, înseamnă că pierderile se simț considerabil. Să îți dispară un vehicul preferat într-o furtună de nisip pentru că n-ai vrut să folosești puțin combustibil în plus pentru a lăsa norul de praf în urmă, sau să vezi o mașină făcându-se praf de un zid într-o luptă pentru că nu ai fost atent, sunt toate întâmplări de la care nu există întoarcere. Chestie care mie mi-a plăcut și mi se pare că se potrivește cu sentimentul de lume devastată și sorți de izbândă mici pe care încearcă jocul să-l creeze, contrastat de nuanța de umor și culori pixelate.

Primele sesiuni sunt cele mai interesante, mai ales pe dificultate înaltă, în care încerci să înțelegi ce se întâmplă în jurul tău și pierzi vehicule destul de rapid, luând decizii pripite și costisitoare. Per total jocul merge, și lumea micuță văzută din satelit pare suficient de conturată încât să îți capteze atenția. Inițial te poți imagina la volanul unui Landmaster din Damnation Alley, mergând printr-un deșert interminabil și ostil, iar când mergi în arca TORVAK și încerci să ajuți nefericiții de care dai pe drum, parcă ești în Ark II, civilizând o lume pierdută. Și desigur, dacă alegi tirul sau monstrul cu rachete montate în lateral poți să o arzi lejer că un tiran din Mad Max și să bagi în pământ tot ce îți iese în cale.

Convoy ar fi probabil un titlu impresionant cu tehnologie și estetică adusă la zi, cu o lume mai complexă, plină de dialoguri și personaje bine conturate – dar acela ar fi deja cu totul alt joc. Titlul de față, retrograd și minimal, este totuși plăcut pentru o dupamiaza lejera, și cele câteva ore petrecute pe Omek Prime m-au distrat destul de mult încât să îl recomand. ▪

FALLOUT 4

■ WhiteWizard

Titlu: Fallout 4
An: 2015
Producător: Bethesda Game Studios
Website: www.fallout4.com
Cumpără:
- Steam
- producător

Anunțul Fallout 4 a generat un entuziasm uriaș în rîndul fanilor Bethesda, iar în momentul lansării, nu au rămas dezamăgiți. Și-au primit cu vîrf și îndesat porția de hoinărit prin peisajul post-apocaliptic al orașului Boston.

Războiul nu se schimbă niciodată

...așa cum se schimbă un oraș după un bombardament atomic. Așa cum Bethesda ne-a obișnuit în titlurile precedente, toată povestea începe cu o bombă. Prologul e superb și introduce foarte bine personajul în universul jocului. În debut își personalizezi protagonistul sau protagonista (la alegere). Ai la dispoziție o mulțime de variante să îți customizezi personajul după chipul și asemănarea ta. La început ai o familie, însă pacea și liniștea căminului durează puțin pentru că vine un „BREAKING NEWS" de atac nuclear menit să îți strice combinația. Noroc că ai un buncăr anti-atomic aproape de casă, unde fugi cu familia. Doar că, în momentul în care te trezești, o faci 210 ani mai tîrziu, în anul Domnului 2287. Așa cum e de așteptat, familia nu mai e pe lîngă tine și pornești să îți cauți fiul, deși după 210 ani poate că fi cam tîrziu. Nu mai dezvolt povestea că nu vreau să mă transform în mașină de spoilerăit.

Orașul care îți taie respirația

Fallout 4 punctează maximum la capitolul atmosferă. În momentul în care ieși din buncăr, ai parte de o priveliște splendidă. Lumea post-apocaliptică pregătită de Bethesda îți taie răsuflarea, mai ales că sunetul contribuie din plin la această senzație. Ai la dispoziție o hartă imensă pe care să faci tot ce te taie capul. Poți să te plimbi ca bezmeticul peste tot pentru că ai această libertate, iar peisajele orașului ruinat de bombe sunt superbe. Nimeni nu te obligă să urmezi cu sfințenie cursul poveștii principale. Ai la dispoziție o mulțime de side quest-uri care te poartă prin imensitatea tărîmului numit Commonwealth. Un mare plus pentru sistemul open world.

Jungla urbană

Chiar și la 210 ani de la războiul nuclear, cu tone de radiații în atmosferă și ruine cît cuprinde, orașul este populat. Și așa cum ne așteptăm nu mai e pace și prosperitate, ci un adevărat război civil. Există mai multe facțiuni aflate în conflict pe care le vei cunoaște. Vei putea jongla între ele pînă la un moment dat cînd firul poveștii va complica lucrurile. Oricum, există destule facțiuni și fiecare e foarte bine particularizată. De exemplu, Brothehood of Steel e o trupă în care vei găsi multe "heavy metal": armuri, arme grele și diverse accesorii. Altele au alte atuuri, arme și abordări. La capitolul arme, avem o paletă generoasă. Jucătorul are la dispoziție o mulțime de opțiuni și în funcție de stilul de joc, utilizatorul își poate alege armele care îl ajută cel mai mult.

Dialog simplificat

Bethesda a anunțat un nou sistem de desfășurare a dialogului, cu 111.000 de replici, însă e un capitol la care se mai putea

lucra. Fiind un RPG, interacțiunea între personaje e crucială, însă aici pare că dialogul curge în aceeași direcție a poveștii indiferent de răspuns și rareori ai posibilitatea de a schimba cursul. Poți să răspunzi amabil sau să mai ai puțin si și să îți înjuri interlocutorul, finalitatea dialogului va fi cam aceeași. Să ne înțelegem, nu e un dezastru, dar e un capitol la care se mai putea lucra. Oricum, sistemul de dialoguri nu e așa de complex, ceea ce nu e neapărat un lucru rău. La avansarea în nivel, jucătorul primește 1 punct de upgrade pe care îl poate folosi la una din cele 7 abilități principale sau poate să debolocheze o abilitate specială, care îi face viața mai ușoară prin Commonwealth.

FPS sau RPG?

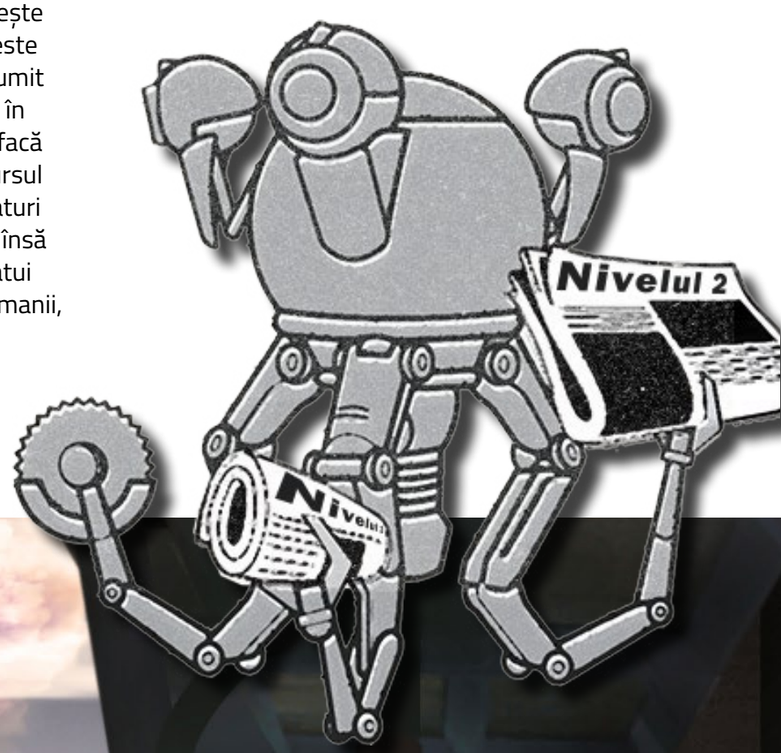
Un capitol mult îmbunătățit în Fallout 4 este dinamica combatului. Din acest punct de vedere, jocul se apropie de un FPS, ceea ce e un avantaj imens la capitolul gameplay. Armele sunt ușor de folosit și duelurile cu inamicii sunt un deliciu. VATS are o schimbare majoră în Fallout 4. Când e folosit, timpul nu se oprește definitiv, ci acțiunea se desfășoară cu încetinitorul. Sistemul de crafting este foarte bine dezvoltat. Există în diferite locații mai multe ateliere în care îți poți repara armele și armura, dar le poți și dezvolta printr-un sistem de upgrade. Fallout 4 pune un mare accent pe crafting, fiind multe misiuni în care vei avea de construit diferite dizpozitive. Din fericire, sistemul e foarte bine pus la punct și simplu de folosit.

Câinele post-apocaliptic, cel mai bun prieten al omului

Nu vei străbate coclaurile Commonwealth-ului de unul singur în acest joc decît dacă vrei neapărat acest lucru. Poți să îți iei un companion de drum, care se dovedește de fiecare dată extrem de util. Primul este cîinele ciobănesc german de Boston numit Dogmeat. Se dovedește extrem de util în misiuni, mai ales că nu se ferește să îi facă franjuri pe nasoii puși pe rele. Pe parcursul jocului vei găsi persoane sau...alte creaturi care vor să meargă în aventuri cu tine, însă fiecare se poate dovedi util. Nu cari statui după tine pentru că în duelurile cu dușmanii, companionul tău va fi în prima linie.

Punct final

Fallout 4 este un joc memorabil. Cei de la Bethesda și-au arătat din nou clasa cînd vine vorba de atmosferă și acesta e punctul forte al acestui titlu. Întreaga experiență din acest joc emană emoție și jucătorul este cumva atras în trauma pe care o trăiește personajul principal și dezolarea în care e trimis. De aici și numele acestui review. Jocul nu este perfect, dar reușește să stîrnească emoție și uneori, asta e tot ce contează. ■



Rome: Total War

Lumea virtuală este adusă la viață printr-o folosire iscusită a paletei cromatice și a sunetelor ambientale. Deșerturile sunt orbitoare și răscolite de un vânt aspru. Dunele sunt bătute de cămile, iar în jurul oazelor de un verde vibrant se strâng elefanți. Malurile Mediteranei sunt mereu îmbietoare și răsună cu ropotul valurilor albastre. Europa este acoperită de păduri întunecate, care foșnesc ușor în vânt, de smârcuri și mlaștini. Ciripitul păsărilor și urletele lupilor se pot auzi din Galia până în Stepă. Iarna, o pătură de zăpadă se întinde neîntrerupt dinspre Nord, având frontiera de-a lungul Caucazului, prin Crimeea, Balcani, Alpi și până la Pirinei.

■ **Waaagh!**

Titlu: Rome: Total War
An: 2004
Producător: The Creative Assembly
Website: totalwar.com
Cumpără:
▪ Steam

Din punct de vedere politic, tot acest teritoriu este împărțit în provincii controlate de 21 de facțiuni, dintre care 11 sunt accesibile în campanie, iar 20 sunt disponibile pentru multiplayer. Modelarea propriu-zisă a facțiunilor este cel puțin discutabilă când vine vorba de acuratețe istorică. De exemplu, frontierele Republicii Romane cuprind toată Peninsula, lucru fals la data respectivă, iar ea este mai departe împărțită în regiuni autonome între Senat și trei familii de patricieni, dintre care numai două (și alea cu numele scrise greșit) au o bază istorică în spatele rolului ce le este atribuit. Triburile barbare sunt prezentate ca niște uniuni regionale de hipioți nobili, Egiptul Ptolemeilor ține mai degrabă de mileniul care precede nașterea civilizației romane, iar cetățile grecești sunt unite sub domnia unui rege spartan. Punii sunt foarte puny. Greu de imaginat că ar fi putut să aibă vreodată pretenția de a fi rivalii Romei, la cât de prăpădiți sunt. Imperiul Seleucid este redus la mai puțin de jumătate din teritoriul pe care încă îl avea, cel puțin la nivel nominal, la acea dată, cu zone extinse cedate în mod nerealist parților.

Indiferent de alegere, instalarea noastră la butoanele puterii este punctată de zborul unei acvile, după care ne trezim în administrare cu o mână de teritorii aflate în paragină, câțiva desculți care pretind a fi forțe militare și o vistierie goală, sau după caz, plină cu nisip. Singura speranță la un viitor glorios vine din partea nobililor care mijlocesc voința noastră asupra lumii din joc. Fiecare facțiune are la cârmă câțiva bărbați de toată isprava, viteji, ambițioși și gospodari. Femeile joacă numai rolul de a perpetua familia (funcție de virilitatea soțului, dar e bine să păstrăm discreția asupra acestor chestiuni) și de a fi bunuri decorative, în sensul că o nevastă fără cusur adaugă un plus de valoare la prezentarea soțului pe scena politică, pe când o bagaboantă are un efect advers. De remarcat că acest lucru nu este întru totul adevărat pentru bărbați. Un general ale cărui aventuri extraconjugale sunt de notorietate nu va avea o reputație excelentă în lumea bună, dar se va bucura de respect crescut în rândurile soldaților.

Obiectivele la care putem năzui sunt trei la număr. Campania scurtă are condițiile de victorie unice fiecărei facțiuni și se referă la ocuparea unui număr destul de mic de teritorii si eliminarea unor vecini înainte ca altcineva să-și atingă cerințele specifice. Campania mare are aceeași finalitate pentru toată lumea: ocuparea Romei și a unui număr imens de teritorii. Dacă nici asta nu este suficient, gloria deplină poate fi atinsă prin cucerirea întregii hărți. În cele ce urmează, sunt tratate metodele prin care aceste obiective pot fi îndeplinite.

Money and legal ways to separate individuals from their money are always of service to the state. - despre dobândirea averilor ilicite

Dezvoltarea infrastructurii teritoriale și orășenești, pregătirea și întreținerea armatei și a flotei, salariile generalilor și agenților, toate necesită bani. Mai precis, necesită mormane ridicol de mari de bani. Cea mai simplă metodă de a face rost de fonduri pentru ambiții imperiale este taxarea supușilor care au avut parte de binecuvântarea de a trăi sub domnia noastră înțeleaptă. Acest lucru se poate face la 4 niveluri, un guvernator putând să pună la inimă fiecare poveste despre greutățile vieții sau să meargă până la a lua și pielea de pe oameni. Nivelul de taxare afectează în mod direct mulțumirea populației din provincia respectivă și rata ei de creștere, dar returnarea monetară nu este proporțională cu numărul de cetățeni taxați. Orașele au 5 trepte de dezvoltare și este bine ca nivelul de taxare să fie redus pentru primele două trepte, când câștigurile oricum sunt mici iar populația trebuie să crească. Grosul banilor se stoarce când este taxat la greu un oraș minor, iar dezvoltatea sa ulterioară nu aduce beneficii semnificative din acest punct de vedere.

O altă opțiune, una care necesită investiții inițiale serioase și ceva timp pentru a returna câștiguri este agricultura. Solul fiecărei provincii are un nivel de bază de fertilitate stabilit la bunul simț, în sensul că Sahara n-o să rodească nici să plângi, în timp ce semiluna dintre Tigru și Eufrat este visul oricărui pasionat de datul cu furca în bălegar. În funcție de specificul facțiunii, se poate ajunge de la amenajări minime pentru agricultura de subzistență până la agricultură la scară industrială sub patronajul latifundiarilor. Câștigurile pot fi foarte consistente, dar depind și de un factor aleator care stabilește calitatea recoltei din respectivul sezon. O problemă a fermelor este aceea că, deși surplusul de grâne încurajează creșterea populației, amenajări agricole mai avansate produc și o cantitate copioasă de bălegar ce contribuie din plin la nivelul de mizerie din respectiva provincie și prin urmare la nemulțumirea locuitorilor. Un detaliu grafic drăguț este vizibil când construim ferme în provincii aride, unde la fiecare nivel de dezvoltare observăm cum terenuri verzi, frumos parcelate se extind tot mai mult în jurul orașelor. Terraformare antică în toată regula.

Sufletul câștigurilor se află desigur în comerț. Presărate prin fiecare provincie sunt diverse resurse, fie ele materiale de construcții, alimente exotice, textile, tămâie sau alte minuni. Pentru ca bunurile să circule trebuie dezvoltată serios infrastructura

comercială. Este nevoie în primul rând de drumuri; chiar dacă o caravană va străbate și ulițele comunale, autostrada romană va permite transportul facil al unor cantități mult mai mari de produse. Apoi, este nevoie de piețe. Merge și o bombă de târg îmtr-o bătătură uitată de lume, dar un cartier întreg lăsat pe mâna comercianților într-o urbe majoră îți va permite să te îmbraci în aur. Pentru a depăși limitele extreme ale decenței, se poate apela la comerțul maritim. Un portuleț stabilește o flotă comercială firavă cu o provincie în cazul căreia negoțul terestru nu este posibil. Odată ce câteva șantiere navale sunt puse în funcțiune, în special pe insule bogate și ferite de pericole, Mediterana va forfota cu bărcuțe care abia mai plutesc sub greutatea câștigurilor pe care le produc, iar jucătorul își va freca palmele văzând cum se umflă profitul. Harta cuprinde și o porțiune mică din golful Suez; guvernatorul care are inspirația să-l brăzdeze cu flote comerciale va întoarce banii cu lopata. Cum încă suntem departe de dogmele creștine ale sărăciei materiale și bogăției spirituale, construirea templelor dedicate vreunui zeu preocupat de bunăstarea lumească poate înlesni curgerea banilor înspre vistierie la costul unui ciubuc pentru preoți, observat din creșterea corupției în respectiva provincie.

Unde sunt mulți bani e și multă invidie. Bandiți rebeli sau forțe armate rivale care ocupă un drum vor dăuna serios câștigurilor din negoț, și simpla lor prezență în teritoriu produce pagube pe termen lung care se repară greu. Flotele comerciale sunt ținte pentru pirați, iar o blocadă portuară te poate lăsa pe pierdere. De aceea, de-a lungul drumurilor trebuie construite turnuri de veghe (și ele ținte pentru inamic, ce le poate captura și folosi în avantajul său) și unități mobile de cavalerie trebuie să fie mereu la îndemână pentru a împrăștia tâlharii. Flotele militare trebuie să patruleze constant Mediterana, iar piraților trebuie scufundați imediat cum sunt zăriți. Altfel, au prostul obicei de a-și unii forțele în flote imense care pot fi foarte greu de distrus pentru facțiunile cu nave de război modeste, mai ales că nu există posibilitatea purtării manuale a bătăliilor navale.

Două forme mai speciale de comerț sunt cel agricol și cu bunuri miniere. Regiunile extrem de fertile ce au o resursă de grâne o pot scoate la export, iar asta conduce atât la un câștig financiar cât și la un bonus consistent de creștere a populației în zonele cu piețe de desfacere. În provinciile cu depozite de argint și aur se pot desfășura operațiuni miniere care ajung până sub nivelul mării (sau se pot săpa mici gropi pline cu noroi, dacă guvernatorul e nepriceput). Minele sunt foarte scumpe dar produc un profit brut constant direct din extragerea metalelor, iar câștiguri suplimentare serioase vin când ele sunt prelucrate și scoase la vânzare.

Odată ce suntem liniștiți de clinchetul bănuților de aur în cufere, trebuie să ne concetrăm pe următoarea resursă de importanță, oamenii.

Justice, while never absolute or perfect, helps mould diverse people into a single empire. – despre spectacolul cătușelor și manipularea maselor

Dinamica populației este plină de șmecherii subtile. Contribuția pozitivă la numărul de locuitori dintr-un oraș este dată de existența spațiului pentru locuințe, suficientă hrană, accesul la servicii sanitare și un nivel scăzut de taxare. Mizeria provocată de supraaglomerare sau de un administrator inept care a elaborat planul urbanistic cu priceperea unui măgar, supratаxarea și bolile transmise de celți și alte neamuri de ciumați aduc o contribuție negativă. Când cea pozitivă este mai

mare în valoare absolută, populația crește cu diferența celor două. În caz contrar, ea scade, iar când cele două contribuții se anulează reciproc, numărul locuitorilor stagnează. Astfel, situația ideală este cea în care un oraș a fost crescut până la nivelul dorit și apoi blocat la acea cotă de populație, ce este de preferat menținută la un nivel sigur de mulțumire și taxată adecvat.

Mizeria, agitatorii infiltrați printre civili, apucăturile dubiosului sinistru de o incompetență stupefiantă care s-a trezit guvernator, distanța față de capitală și diferențele culturale sunt factori care contribuie la nemulțumirea populară. Dacă nemulțumirea scade sub un prag critic, apar revolte care se lasă cu pierderi de vieți, pagube materiale și chiar moartea violentă a guvernatorului. Dacă revolta nu este oprită în timp util prin mijloace pașnice (opțiunea decimării pentru restabilirea ordinii nu există), atunci cetățenii își iau destinul în mâini și își declară independența, producând din piatră seacă un doomstack de unități de nivelul maxim permis în respectivul oraș. Dacă au vreo afinitate pentru una dintre facțiunile rivale, te poți trezi cu blazonul dușmanului fluturând în inima domniei și cu o armată feroce care umblă brambura prin regiuni pe care le considerai sigure. Vestea bună e că ne putem și noi bucura de situații similare, chiar dacă orașele controlate de AI devin nemulțumite mult mai greu.

Există multe lucruri care se pot face pentru a menține cetățenii fericiți. O garnizoană adecvată (contează numai numărul, nu și calitatea trupelor), contraspioni care să-i toarne pe agitatori, un guvernator influent (fie prin calitățile sale umane sau prin faima obținută pe câmpul de luptă) și priceput sunt câteva dintre opțiuni. Curățenia, accesul la cultură (împreună cu diluarea treptată a barierelor culturale prin extinderea influenței propriei civilizații) și educație prin ridicarea de academii, temple sau teatre și, în cazul romanilor, distracția furnizată de arenă sau de hipodrom, vor asigura liniștea și pacea în oraș.

Opțiunile religioase sunt destul de variate. Facțiunile politeiste au de ales între câteva temple specifice, fiecare oferind mulțumire populară, unul sau mai multe bonusuri de natură economică sau militară și ocazional câteva unități deosebite. Din păcate, de

multe ori există un templu ale cărui beneficii sunt net superioare celorlalte alegeri, în particular în cazul bonusului de lege. RTW nu face vreo diferență între felurile în care diverse culturi percep conceptul de dreptate. Fie că vorbim de aplicarea legii talionului sau de rezolvarea unei dispute prin intermediul unui magistrat, prezența legii în provincie are două efecte, anume creșterea mulțumirii populației și reducerea corupției. Corupția este un fenomen corelat liniar cu distanța față de capitală. Într-o suprafață de întindere destul de modestă în jurul capitalei, corupția este absentă (dacă nu cumva provocată de vreun bombonel urcat la butoane), după care crește proporțional cu distanța și cu nivelul de dezvoltare economică și religioasă (sărăcia materială, bogăția spirituală...) din respectivul teritoriu. Lăsată să prolifereze, corupția adaugă o nouă rubrică la secțiunea cheltuieli responsabilă pentru pierderi ce devin extrem de mari în timp, ajungându-se la punctul în care dezvoltarea domniei, deși aparent făcută corect, este blocată de lipsa banilor care sunt sifonați pe tot soiul de canale oculte. Singura opțiune pentru stoparea corupției este prezența legii, oferită de clădiri care adaugă bonusul respectiv și de un guvernator care este în stare să aducă propria sa contribuție la aplicarea ei. Astfel, mai ales în provinciile cu acces la comerț naval, dacă există opțiunea unui templu care să aducă bonusuri de lege, de regulă nu există niciun motiv care să ne îndrepte spre altă alegere.

> Două facțiuni care sunt în război crunt vor cădea mereu la pace și vor forma o alianță în cazul în care una dintre ele este pe cale să intre în conflict cu jucătorul.

This man has more cunning than a sackful of hungry weasels. – despre cum scopul scuză mijloacele în rațiuni de stat

Înainte de a trata modalitatea cea mai plăcută de impunere a voinței asupra vecinilor, anume zdrobirea lor militară în praful istoriei, trebuie să vorbim despre uneltele parșive care ne stau la dispoziție. Odată ce o clădire guvernamentală este ridicată, se pot recruta diplomați. Acești agenți pot cutreiera nestingheriți harta și, în funcție de priceperea lor (unii urlă la străini în speranța că se vor face înțeleși, alții au suficientă înțelepciune cât să angajeze un translator), vor stabili relații diplomatice cu puterile vecine. Tratate comerciale, pacte de încetare a ostilităților, împărtășirea de informații geografice, alianțe și multe altele se pot negocia în schimbul banilor sau altor acorduri. Se pot chiar și mitui armate inamice și generali, iar dacă există unități de uz comun cu facțiunea respectivă, ele vor trece de partea noastră. În teorie sună frumos, dar în practică sistemul este complet nefuncțional. AI-ul pur și simplu urăște jucătorul uman din adâncul tuturor ficaților, va fi nerezonabil chiar și când am ocupat jumătate de hartă și facțiunea cu care încercăm să negociem e redusă la o bătătură noroioasă și va lua cele mai stranii măsuri pentru a ne pune bețe în roate. Două facțiuni care sunt în război crunt vor cădea mereu la pace și vor forma o alianță în cazul în care una dintre ele este pe cale să intre în conflict cu jucătorul. De exemplu, romanii și macedonenii pot deveni frați de sânge în RTW. Istoric, ultimul basileu al Macedoniei, Perseu, a fost trofeul care a încununat triumful de pe străzile Romei, iar fiul său, din moștenitor al tronului a devenit notar.

Ca două mențiuni interesante, trebuie spus că cea mai complexă ofertă diplomatică pe care o poate propune AI-ul este să ne roage să nu îi atacăm facțiunea, amenințând că în caz contrar va lua măsuri militare dure

(un fel de luați-l de pe mine că nu știu ce-i fac) și merită amintit că există o școală de speedrunneri care reușesc să termine jocul în timp record apelând extensiv la tertipuri diplomatice. Oamenii petrec ore discutând cu vecinii de hartă și notând în carnețel răspunsurile lor, încercând să găsească acea combinație de cereri și concesii să le permită să acapereze câteva zeci de teritorii în câteva ture numai prin persuasiune. Abia apoi declanșează ofensiva militară, moment care pare să fie cel care generează ura viscerală a oricărei facțiuni față de jucător.

În cazul în care dorim să grăbim intrarea în eternitate a unui personaj care ne deranjează, putem apela la serviciile unui asasin. Tipii ăștia sunt complet inepți la recrutare și-și dau singuri cu bâta-n în cap, dar dacă reușesc să adormă câțiva căpitănași de garnizoane, devin rapid mașini de ucis. Folosirea lor în masă împotriva generalilor inamici cam strică din farmecul jocului, deoarece zădărnicește și mai mult speranțele pe câmpul de luptă pentru un AI care oricum nu înțelege mare lucru din ce se petrece acolo, dar sunt utili pentru eliminarea agenților ostili, mai ales a diplomaților care vor căuta în permanență să mituiască armate și orașe. Asasinii pot totodată să saboteze cetăți, aducând în stare de nefuncționare clădiri cheie. Cum o clădire avariată nu poate fi folosită în niciun fel și nu aduce niciun beneficiu, asasinii pot fi folosiți pentru a îngreuna capacitatea de recrutare a inamicului sau pentru a provoca revolte, crescând nemulțumirea populației pe fondul dispariției bonusurilor care asigurau liniștea.

De departe cei mai utili agenți sunt cei care stau pitiți pe după tarabe și sunt dispuși să ciulească urechile și să împartă zvonuri pentru un pumn de galbeni. Spionii au raza de vedere cât un turn de observație și ea crește pe măsură ce devin mai talentați. Pot dezvălui pozițiile armatelor inamice, inclusiv ambuscGadele, pot da informații detaliate despre tipul trupelor, calitățile generalilor și despre nivelul de dezvoltare al orașelor și starea populației din ele. Un spion infiltrat în cetatea inamică va stârni nemulțumirile plebii împotriva stăpânirii, iar în caz de asediu poate chiar încerca să descuie porțile. El poate deveni și o adevărată bombă biochimică. Introdus într-un oraș bântuit de molimă (în mod voluntar desigur), se poate îmbolnăvi, iar dacă sistemul imunitar îl ține in viață, poate răspândi moartea prin provinciile inamice. Dacă se face bine, e suficient să îl reinfectăm în ultimul oraș lovit de epidemie și putem continua atacul biologic ale cărui efecte sociale și economice pot fi devastatoare. Un oraș lovit de ciumă este plasat într-o carantină ce anulează orice formă de comerț, astfel că răspândirea bolii de la o provincie la alta cu ajutorul spionilor are un impact foarte greu asupra vistieriei dușmanului.

This man is a tower of strength on the battlefield. He has the inspiring 'look of eagles' about him. - despre arta războiului

În momentul în care analizăm dimensiunea militară a lui RTW, devine imediat limpede că producătorii au o cunoaștere foarte bogată a subiectului, chiar dacă potrivirea exactă a unor alegeri cu veridicitatea istorică este discutabilă și integrarea multor idei suferă de pe urma unor limitări ale motorului jocului. Influența unor texte care merg de la Comentariile lui Cezar și până la tratate contemporane despre războiul antic este evidentă atât pentru componenta strategică dar și pentru cea tactică.

Să vorbim puțin despre deplasarea trupelor. Un general cu competențe logistice, care folosește în avantajul său infrastructura rutieră și terenul neted va străbate cale lungă în timpul în care nesăbuitul nădușește pe coclauri, își înfundă sandalele prin smârcuri sau își curăță nisipul dintre degete. Cum fiecare porțiune a hărții strategice este reprezentată

48
111
161
114
161

fidel la nivel tactic, este vitală ocuparea unei poziții care să asigure un avantaj cât mai mare în cazul în care se concretizează ceva intenții belicoase. Multe scandaluri ale vremii s-au hotărât dinaite ca săbiile să fie scoase, doar pe baza terenului: dacă una dintre tabere ocupa un deal, cea mai înțeleaptă decizie pentru cealaltă era să accepte înfrângerea și să se retragă. Camparea în păduri poate fi devastatoare pentru generalii neatenți, care nu își deschid calea cu cercetași și spioni.O armată prinsă în ambuscadă se va trezi încolonată frumos pe câmpul de luptă și împresurată de inamici din toate părțile. Simpla tupilare în tufișuri nu este însă suficientă pentru a asigura acest deznodământ. Întinderea unei asemenea capcane este o artă, iar unii oameni nu sunt în stare să organizeze proverbiala haleală din vomitoriu, cu atât mai puțin să sară concertat la beregata vrăjmașului de sub adăpostul boscheților. Punctele cheie care pot întoarce o luptă fără speranță sunt podurile și trecătorile. Un pod va anula superioritatea numerică a inamicului, iar o invazie poate fi stăvilită prin fortificarea temporară a unei trecători montane, unde nu există suficient spațiu de manevră care să permită mai multor armate să participe simultan la asalt. Din acest punct de vedere, forturile sunt puțin trase de păr. Ele rămân pe poziții chiar dacă sunt ocupate de o unitate alcătuită din 3 țărani, iar odată instalate, AI-ul nu este aproape niciodată în stare să ducă un asalt până la capăt, excepție făcând situația în care fortul este plasat în interiorul frontierelor sale. Totodată, ridicarea unui fort va nivela proprietățile reliefului la nivel tactic. Indiferent dacă ne-am organizat apărarea într-o depresiune sau pe un versant, existența fortului va genera mereu o suprafață tactică plată.

Odată ce câmpul de bătălie este ales, în ajutorul oricăror forțe beligerante pot sosi întăriri sau aliați aflați adiacent, iar intrarea în luptă se va face din direcția pe care respectivele trupe o ocupau pe harta strategică. Dacă nu sunt conduse de te miri ce căpitănel incompetent care se pierde după dealuri, aceste efective suplimentare pot chiar ajunge în timp util și schimba soarta luptei. Înainte de pornirea ostilităților, generalul fiecărei părți va rosti vorbe de soi (romanii sunt maeștrii discursului excepțional, dar pentru cei viteji câteva cuvinte sunt suficiente) și merită amintite aici și vocile crainicilor care ne țin la curent cu evoluția bătăliei. Toată lumea știe că e infinit mai plăcut să-ți sufle altcineva în goarnă, iar romanii au parte de un prepuber exuberant căruia i se sparge vocea de emoție la fiecare anunț.

Atacatorul decide în schimb momentul declanșării asaltului. Este o alegere extrem de importantă: sub dogoarea Soarelui sau în viscol trupele obosesc mai repede, arcul compozit se fragmentează într-o atmosferă umedă, iar tendoanele de cal care asigură tensiunea necesară operării unor dispozitive de asediu se vor destinde dacă sunt prinse sub ploaie.

Chiar înainte de începerea luptei, fiecărei părți i se oferă un avantaj distinct. Apărătorul se bucură de o suprafață mai mare pe care să își dispună trupele, aproximativ 2/3 din câmpul de luptă. Cum elevația relativă are un impact major asupra eficienței luptătorilor, calculatorul are obiceiul să genereze măcar un dâmbuleț pe partea pe care se apără AI-ul. Atacatorul decide în schimb momentul declanșării asaltului. Este o alegere extrem de importantă: sub dogoarea Soarelui sau în viscol trupele obosesc mai repede, arcul compozit se fragmentează într-o atmosferă umedă, iar tendoanele de cal care asigură tensiunea necesară operării unor dispozitive de asediu se vor destinde dacă sunt prinse sub ploaie. De aceea, efectele vremii trebuie puse în avantajul nostru și detrimentul calculatorului. Coeficientul de atac al trupelor este afectat de experiență și calitatea echipamentului lor, de nivelul de oboseală, de înclinația relativă dintre luptători și, după cum am menționat deja, uneori de condițiile meteo. Există și un bonus de șarjă care se aplică doar la asaltul care stabilește contactul inițial dintre două unități. Coeficientul de apărare este alcătuit dintr-un termen de armură ce protejează împotriva oricărui fel de atac (mai puțin cele special concepute pentru a o penetra) dar suferă o penalizare pentru atacurile care vin din spate, un termen de scut aplicabil doar pentru atacurile care vin din față sau din partea stângă și un termen de „abilități defensive" care se ia în calcul numai pentru atacurile corp la corp.

În ceea ce privește zdrobirea propriu-zisă a opoziției, ideal este să reușim să-i tragem un

Post Scriptum: De Artificial Intelligentia

Eu am experiența hărții strategice pe toate nivelurile de dificultate, iar impresia mea este că singura modificare în comportamentul AI-ul între ele este că pe easy nu recrutează asasini. Pe dificultățile mai mari, rebelii și senatul roman au trupe mai avansate, dar de la medium în sus, AI-ul face cam aceleași lucruri și în esență rămâne la fel de incapabil. La dificultatea maximă are atât de mulți bani încât îți poate mitui fără probleme armate și orașe, dar săracul încearcă să facă asta tot timpul, chiar și pe easy, fără succes. Totodată, pe VH e mai activ în dezvoltarea provinciilor sale și recrutarea militară, dar în ceea ce privește desfășurarea operațiunilor militare propriu-zise, felul în care își utilizează armatele terestre și flotele rămâne la fel. De exemplu, din experiența pe care o am eu aș spune că posibilitatea ca AI-ul să lanseze o invazie navală, debarcând trupe în teritoriul tău dintr-o direcție neașteptată, nu ține de nivelul de dificultate ci de felul în care el a fost programat să se comporte în funcție de civilizația controlată de jucător. Dacă joci cu Egiptul, facțiunile romane se îndreaptă separat spre Galia, Grecia și Nordul Africii, pe când dacă joci cu punii vor converge toți în Mediterana de Vest, asta indiferent de dificultatea aleasă.

În ceea ce privește un nerf al AI-ului în versiunile ulterioare ale jocului, eu știu cazul unui nerf propriu-zis și al unei mecanici care putea să fie foarte frustrantă pentru jucător dar și să îl avantajeze masiv. Nerful legat de AI este că forțele rebele terestre au devenit pasive după primele versiuni de joc. În RTW Gold Edition, o armată rebelă îți poată ataca unitățile dacă a devenit foarte mare și a prins un grup mic de trupe care se deplasau fără escortă, și poate bloca un port de pe uscat dacă ai avut ghinionul să apară acolo, dar nu va ataca niciodată un oraș (am văzut o singură dată să facă asta dar a renunțat la asediu după o tură). Am impresia că atacau activ orașe în primele versiuni și că era extrem de supărător, dat fiind că rebelii apar aleator, uneori cu forțe considerabile. Nerful mecanicii se referă la faptul că romanii nu-și mai pot mitui unii altora unitățile. Cum ei au o selecție comună de trupe, la început puteai să cumperi armate romane inamice și să le întorci împotriva facțiunii care le-a trimis spre tine, sau puteai să pățești asta din partea AI-ului.

Macedon inamicului, adică să formăm o linie de infanterie care să ancoreze linia dușmană suficient de mult timp încât cavaleria să închidă flancurile și să izbească în spatele lor. În timpul războaielor succesorilor, falangiții călițI sub Alexandru cel Mare au fost în stare să încaseze rachete d-astea fără să se piardă cu firea, reușind să întoarcă frumos falanga și să facă inamicul pulbere, dar în absența unor trupe la fel de experimentate și a unui general fioros care să le țină-n luptă, șocul manevrei este atât de puternic încât de multe ori va porni o reacție în lanț în care oamenii o rup la goană dintr-un flanc și panica se propagă de-a lungul întregii linii pe măsură ce ne rostogolim peste ea. Acesta este un exemplu remarcabil de bună simulare a războiului antic în RTW. În bătăliile Antichității, pierderile de vieți din timpul confruntării propriu-zise erau de regulă reduse. Mortalitatea creștea abrupt abia când una dintre părți suferea o pierdere rapidă de moral, de obicei din urma unui atac surpriză din spate sau flanc și rupea rândurile. Odată dezorganizați și lăsați pradă panicii, soldații erau ușor de măcelărit. Ciocanul și nicovala se pretează mai ales pentru facțiunile elene care au la dispoziție falangiți specializați în menținerea unei poziții defensive, durerea fiind furnizată de cavaleria de șoc. Pentru a străpunge o falangă, legiunile romane se bucură de avantajele care le-au asigurat succesul istoric. Flexibilitatea în dispunerea liniei romane este cel mai important aspect, falanga fiind foarte vulnerabilă dacă este atacată din flanc sau din spate (aici ajută și faptul că, la scala redată de motorul jocului, nici măcar un doomstack de falangiți nu poate acoperi toată suprafața de luptă; o falangă reală se putea întinde neîntrerupt pe kilometri întregi). Fiecare legionar cară o rezervă mică de javeline, iar o furtună de proiectile poate provoca suficientă dezordine în primele rânduri astfel încât luptătorii să-și facă loc printre sulițe, pregătirea și echipamentul avantajându-i decisiv în lupta la mică distanță. Mai mult, terenul bolovănos sau denivelat poate provoca deschideri în falangă

ce oferă un punct de incizie pentru a sparge formatia.

Barbarii sunt specializați în lupta de șoc și se bazează mult mai mult pe eroism individual decât pe disciplină colectivă. De aceea, sunt experți în luptele în păduri, unde copacii nu permit formarea unui dispozitiv de luptă organizat necesar facțiunilor civilizate, iar vizibilitatea redusă conduce la un haos care reușește să surprindă o parte din trăirile momentului în care ești împresurat de turbați spoiți. Aici merită să discutăm puțin mai mult despre spectacolul audiovizual al luptelor. Marșul unei armate te ia pe sus, iar încleștările sunt pline de adrenalină și testosteron: soldații răcnesc peste zăngănitul armelor pentru a-și aduna curajul, goana cailor ridică o trombă de praf, săgețile șuieră și răpun atât forțe inamice cât și aliate dacă nu avem grijă. În lupta corp la corp vedem soldați care sunt puși la pământ și nu apucă să-și revină inainte să încaseze decisiva, luptători care reușesc să oprească o lovitură năprasnică cu scutul și servesc un contraatac, uneori vedem câte un războinic ce face față eroic atacului a 2-3 inși sau câte un barbar cuprins de frenzie care trimite un mănunchi de oameni în zbor cu o lovitură de golf. Chiar dacă unele alegeri din arsenalul barbar par bizare, Cezar menționează sulițași gali care formau o falangă, iar Gaius Marius s-a trezit față în față cu năvala unor isterice chitite pe omor în masă. Securile uriașe însă, mânuite de musculoși capabili să străpungă armura până la os, ar fi mai potrivite în Total War: Warhammer.

Cea mai ciudată facțiune rămâne Egiptul Ptolemeic, unde accentul este pus pe care de război. Deși carul este arma care a modelat formele timpurii de război și a contribuit la succesul uneia dintre cele mai vechi invazii din istoria omenirii, anume ocuparea Egiptului de către hicsoși, el a fost scos din uz cu multe secole înaintea evenimentelor din RTW, în parte din cauza limitărilor în utilizare (e nevoie de mult spațiu neted pentru folosirea eficientă) și în parte din cauza dezvoltării altor arme, în particular a javelinului, care au făcut anihilarea carelor extrem de ușoară. Ele sunt însă printre cele mai puternice unități în RTW, mai ales când sunt puse sub controlul manual al jucătorului, ce poate alerga înainte-înapoi cu ele prin rândurile inamice până la distrugerea lor totală. Pentru oprirea lor e nevoie în general de unități speciale, fie falangiți sau elefanți care le răpun instantaneu, fie trupe ușoare înarmate cu javeline și suficient cojones cât să țină rândurile când drăcoveniile prind viteză înspre ele.

O facțiune este învinsă fie când întreaga parte masculină a familiei este ucisă, fie când își pierde toate provinciile. Pentru a ocupa un oraș sunt posibile două abordări. Fie ținem apărătorii sub asediu până când foamea îi împinge la un atac disperat sau capitulare, fie îi luăm cu asalt. Dacă orașul are fortificații, in absența unui spion care să descuie porțile sau a catapultelor care să producă o breșă, cetatea trebuie asediată până când construim mijloace tehnice de asalt. Pentru palisade câțiva berbeci sunt suficienți, dar zidurile de piatră necesită o ofensivă complexă, în care turnurile, scările și chiar subminarea fundației cetății joacă un rol. Dacă apărătorii reușesc să distrugă toate mijloacele de asalt și să rămână cu zidurile intacte, asediul este spart. Altfel, urmează lupte feroce pe metereze sau la breșe. Falangiții au un avantaj zdrobitor în acoperirea unei spărturi sau a unei porți doborâte. Două unități plasate în V, cu sprijinul turnurilor de apărare vor opri și cel mai furibund atac. Pe metereze, romanii sunt aproape imbatabili, astfel că apărarea împotriva lor trebuie organizată pe străzi sau chiar în piața centrală, singura zonă a orașului în care apărătorii vor lupta până la ultima suflare. Trebuie spus că pathfindigul este oribil în in interiorul orașelor, făcând cavaleria complet inutilă, iar clădirile vor împiedica utilizarea eficientă a arcașilor. Mare grijă trebuie avută în folosirea proiectilelor incendiare. Focul mistuiește repede clădirile și se propagă de la una la alta, astfel că sacrificiul trupelor care au murit pentru extinderea domniei poate fi răsplătit cu o parcelă de cenușă dacă nu suntem atenți.

> Ocuparea pașnică este rareori o alegere bună.

Odată ce victoria a fost înfăptuită, avem trei opțiuni. Ocuparea pașnică este rareori o alegere bună. Peste nemulțumirile deja prezente ale populației se adaugă o rezistență temporară la noua stăpânire și diferențe culturale care sunt greu de estompat, astfel că noul teritoriu poate fi de negu-vernat și se poate răzvrăti într-un timp foarte scurt. Trimiterea în sclavie a jumătate dintre locuitori poate provoca tensiuni sociale în restul domniei, prin supraaglomerarea orașelor care au guvernatori și creșterea accelerată a populației în provinciile care au rute comerciale cu noul teritoriu, datorită pieței de sclavi. Exterminarea a două treimi din noii supuși și jefuirea lor, la rândul ei o artă fină care produce venituri mai mari cu mai multă pricepere în spatele execuției, este de prea multe ori cea mai inspirată alegere. Privit din perspectiva asta, RTW este un joc extrem de rasist, orice cultură străină de a noastră fiind considerată inferioară și bună numai pentru anihilare.

This man would like to think of himself as 'rugged', but 'as ugly as the north end of a pig going south' would be closer to the truth. - despre vicii și virtuți

Este o mare realizare că, în afara faptului că le lipsesc carnea și oasele, personajele din joc se apropie teribil de mult de trăsăturile care le-ar califica drept oameni și nu simple portrete virtuale. Au calități și defecte, ambiții, pasiuni, interese și manii care evoluează cu vârsta, succesele și eșecurile lor. Chiar și vigoarea neobișnuită este o virtute, pe când o suferință fizică nu face decât să se accentueze cu trecerea anilor. Frumusețea

este una dintre puținele trăsături care se transmit ereditar, dar altfel un adolescent pișpiriu care tremură sub umbrele păsărilor poate deveni o legendă a câmpului de luptă dacă dezvoltă o reputație pentru șarje glorioase care trimit barbarii învârtindu-se. Un administrator bun e ceva mai greu de obținut. Ca să nu devină un leneș porcos, trebuie să participe activ la dezvoltarea orașului, să ia măsurile care îi ameliorează problemele și să se înconjoare cu un alai de consilieri deștepti. Componența alaiului depinde foarte mult de parcursul vieții personajului în cauză. Cei școliți în academii sau temple, care își petrec majoritatea timpului luptând cu probleme sociale și economice în agitația orașului vor fi în compania a tot soiul de învățați, ingineri, arhitecți sau preoți. Cei obșnuiți să doarmă sub cerul liber și pentru care bătălia e un vechi prieten vor avea alături un dulău credincios, un veteran zburlit sau chiar un profet al sălbăticiei. Desigur, nu tot alaiul are o influență pozitivă. Chiar și în cea mai măreață familie, tot există „unchiul" specializat în a produce jenă. Mai rău, unii generali duc după ei povara unei soacre care le scoate în permanență ochii cu aspectele mai slabe ale personalității lor.

Din păcate, dincolo de primele două-trei generații devine tot mai dificilă modelarea unor oameni de calitate. Bogăția și puterea corup sufletul oricui, și uite așa învățăcelul promițător capătă porecla „Corpulentus", o privire vinovată când este întrebat cine a înfulecat toate plăcintele, iar timpul care ar fi trebuit dedicat problemelor urbei îl petrece în frenezia curselor sau a luptelor cu gladiatori. Asta dacă nu îl lovește o formă de paranoia care îl face să suspecteze că păianjenii îi ticluiesc decăderea. Viața grea a barbarilor îi ferește de astfel de ispite, dar ei au prostul obicei de a fi mușcați de streche încă din copilărie. Vigoarea astfel căpătată evoluează în turbare odată cu vârsta, transformându-se într-o sete de sânge atât de furibundă încât îi neliniștește pe toți cei din jur și scade moralul trupelor.

Când familia își epuizează resursele, oameni de ispravă pot fi căutați în afara ei. Dacă un căpitănaș de pripas câștigă o bătălie împotriva sorților, el poate fi adoptat și de multe ori are o bază de aptitudini care îi pot permite atât un parcurs militar cât și o carieră administrativă. La fel, dacă există vreo fată nemăritată în familie, ocazional este zărit un șef de garnizoană tânăr și cu potențial. În mod inevitabil, bogăția și puterea îi vor frânge și pe ei, și vor sfârși niște bețivi demni de milă, dedați la tot soiul de găinării. De aceea este important ca ei să își aducă aportul la clădirea facțiunii atâta vreme cât sunt tineri și neînrobiți de ispite. Singurii care pot fi ținuți cât de cât în frâu sunt guvernatorii plasați în orașe cu bonusuri imense de lege, dar și asupra lor se abate până la urmă blestemul furiilor, pogorârea cețurilor roșii transformându-i în niște tristani singuratici și detestați de toată lumea.

> Cred că îmi voi petrece încă destui ani de acum înainte jucând modificări ale titlurilor originale puse la punct de o comunitate de fani extrem de devotată.

Men grow tired of sleep, love, singing and dancing, sooner than war. – cuvinte de încheiere

N-am pomenit nimic până acum de coloana sonoră a lui RTW, asta pentru că orice comentariu este de prisos. Pentru urechile mele, Jeff van Dyck e acolo sus, sus de tot, alături de Eric Brosius, Trent Reznor și Jeremy Soule. Muzica, lumea vibrantă, vitejii și păcălicii care făuresc soarta Mediteranei formează o experiență atât de imersivă încât

este extrem de ușor să treci cu vederea faptul că într-un final nu prea funcționează. AI-ul este complet inept în probleme administrative și incapabil să respecte regulile jocului. Fără bonusuri financiare consistente, alocate după numărul de orașe în stăpânire, fără costuri reduse pentru antrenarea și întreținerea trupelor și fără o populație neobișnuit de pașnică și înțelegătoare, AI-ul s-ar învinge singur în cateva ture. Lucrurile nu stau mult mai bine nici pe câmpul de luptă, unde calculatorul nu știe decât să încerce să potrivească aranjarea trupelor astfel încât săbierii să taie în sulițași, sulițașii să împungă în cavalerie, cavaleria să alerge după arcași și așa mai departe. E adevărat că în oricare bătălie mare, datorită faptului că atenția jucătorului nu poate fi distribuită simultan în toate punctele, calculatorul poate lăsa impresia unor rudimente de inteligență prin exploatarea unor breșe sau scăpări din partea oponentului uman. Creșterea dificultății nu ajută foarte mult, deoarece nu vine la pachet cu o pregătire mai bună a calculatorului, ci doar cu bonusuri tot mai mari pentru economie și calitățile trupelor sale. Jocul la dificultate maximă devine dificil pe partea tactică numai din cauza inferiorității trupelor noastre, dar altfel se pot obține victorii incredibile prin folosirea iscusită (unii ar spune chiar dubioasă) a cavaleriei, în special a generalilor care sunt neobișnuit de rezistenți chiar și în fața unui zid de sulițe zburlite. De fapt, un general fioros poate răpune cam câte unități de sulițe zburlite dorește, și asta fără să creștem prea mult nivelul de dificultate.

Inconvenientele astea au însă prea puțină importanță pentru cei pasionați de farmecul epocii. Eu mi-am petrecut ultimii 3 ani jucând aproape neîntrerupt RTW și expansion pack-ul Barbarian Invasion, ce ar merita un review separat pentru câte noutăți aduce. Cred că îmi voi petrece încă destui ani de acum înainte jucând modificări ale titlurilor originale puse la punct de o comunitate de fani extrem de devotată. Lipsa unor termene limită pentru publicare i-a permis comunității să realizeze mod-uri care i-au lăsat și pe producători cu gura căscată, unele dintre ele eclipsând jocurile Total War lansate ulterior.

La final cred că este lipsit de rost să dau note sau verdicte. Timpul petrecut în joc vorbește de la sine. Asta-i tot, vitejilor. Să fiți mândri ca dacii și să beți precum tracii! ■

CHROME SPECFORCE

N2 COMMUNITY EDITION

N2
COMMUNITY
EDITION

HALO 2

BEYOND GOOD & EVIL™

■ uniflo

Titlu: Beyond Good & Evil
An: 2003
Producător: Ubisoft
Website: ubisoft.com
Cumpără:
- Steam
- gog.com
- uPlay

Mă uitam seara pe Facebook, acum câteva săptămâni, și am văzut o postare care făcea reclamă la un val de reduceri pe gogcom. Am decis să mă uit, din curiozitate. Jocurile se vindeau astfel: se ofereau, de exemplu, 25 de copii ale unui joc la preț redus și, după ce se epuizau, se oferea alt joc și tot așa. Jocurile se vindeau într-una, și la un moment dat apare un joc despre care auzisem numai lucruri bune. Mi-am scos cardul, și după câteva secunde jocul aștepta să fie descărcat și instalat. Este vorba despre Beyond Good & Evil.

BG&E a fost lansat pe PC, GameCube, PS2 și XBOX în 2003 și a fost realizat de Ubisoft. Norocul meu este că jocul e vechi, deoarece este unul dintre puținele jocuri care rulează bine pe laptop-ul meu Dell (da, laptop-ul nu este de gaming, am un PC de gaming care trebuie terminat). Este un joc "action-adventure" care, deși nu a fost un succes comercial, a fost apreciat de multă lume. A fost atât de apreciat, încât în 2011 a primit o variantă remasterizată pentru Xbox 360 și PS3, disponibilă de pe magazinele respective ȘI al doilea joc în ce ar trebui să fie o trilogie a fost anunțat în 2008 și va fi disponibil pentru PC, PS4, Xbox One și Wii U, conform paginii Wikipedia.

Jocul începe cu un anunț la postul TV de știri al planetei Hillys care anunță un atac al unei specii de extratereștri, numită DomZ. Protagonista în vârstă de 20 de ani, Jade, locuiește într-un far pe o insulă de pe planetă, unde are grijă de copii orfani alături de unchiul său Pey'j, care este pe jumătate om, pe jumătate porc. Singurul mod de apărare a cetățenilor de pe Hillys împotriva extratereștrilor DomZ este armata, Secțiunile Alfa, dar aceștia de fapt sunt aliații DomZ. Jade este recrutată în rețeaua IRIS, un grup de rezistență ce vrea să dovedească alianța dintre Secțiunile Alfa și DomZ, și astfel pornești într-o aventură incitantă pentru a-ți salva planeta.

Beyond Good & Evil este, în esență, un frate al jocului "The Legend of Zelda: Wind Waker". Navighezi suprafața planetei (în majoritate apă) și participi la curse cu un hovercraft. Atât porțiunile acvatice, cât și cele

de pe sol sunt prezentate într-o perspectivă third-person, însă poți să schimbi perspectiva de la third la first-person când controlezi hovercraft-ul. Jade se poate apăra și poate ataca folosindu-și bățul Dai-Jo pentru atacuri la apropiere și discuri de lumină pentru atacuri de la depărtare. Un alt element important al jocului este camera. Folosind camera, poți face poze la diferitele creaturi de pe Hillys și le poți trimite la institutul de cercetare pentru inventarul fotografic al speciilor, astfel primind bani. Poți și să scanezi mediul înconjurător pentru informații suplimentare, ca în Metroid Prime de pe GameCube și Wii.

Deși combină diferite moduri de joc și se inspiră din câteva jocuri faimoase precum Metroid Prime sau Tomb Raider, fapt ce putea distruge jocul, Beyond Good & Evil chiar se descurcă bine, implementând toate modurile de joc fără problemă. Secvențele de furișare și puzzle-urile sunt bine planificate, iar însoțitorii (Pey'j sau Dublu-H, un agent al rețelei IRIS) nu mi-au dat niciodată bătăi de cap.

Un alt forte al jocului celor de la Ubisoft este coloana sonoră. Stilul muzical variază de la reggae la electronică. Ca să va dau un exemplu, într-un bar din joc (care dublează ca sediul IRIS), cântecul de acolo are refrenul "E doar propagandă!", iar într-un mini-joc, cântecul îți spune că trebuie să fii "El Mehor", adică "cel mai bun", spus pe spaniolă. Voice acting-ul e foarte bun pentru un joc vechi de 13 ani, vocile potrivindu-se perfect personajelor. Cel mai mult mi-a plăcut interpretul vocii lui Pey'j. David Gasman adaugă un "acel ceva" personajului care îl face să fie plin de amuzament și de încăpățânare.

Unul dintre, sau dacă nu, chiar cel mai mare avantaj al jocului este grafica: arăta foarte impresionant pe vremea aceea, și încă arată impresionant în zilele de azi, mai ales dacă ai varianta HD pentru PS3 sau X360. Arată bine și pe Dell-ul meu cu placă grafica Intel de cartof, chiar dacă rulează la setări grafice destul de jalnice. Spre fericirea celor cu PC-uri dedicate gaming-ului, nu veți avea nici o problemă rulând jocul cu toate setările pe "High" sau "Very High).

Despre poveste nu o să va spun mai multe, deoarece nu vreau să vă stric surpriza oferită de finalul jocului. Spun acest lucru deoarece am avut ghinionul de a citi un spoiler pentru

finalul jocului și nu vreau ca o persoană care vrea să termine jocul să pățească la fel. Însă, acel final deschis a rămas la fel timp de 13 ani, iar fanii încă așteaptă un succesor al acestui joc minunat. Până apare Beyond Good & Evil 2, mai aveți timp să jucați primul joc din ce ar fi trebuit să fie o trilogie, mai ales considerând că este "scurt" în comparație cu unele jocuri mai noi – are "doar" 12 ore. Hai odată, Michel Anchel, Rayman poate aștepta! ■

SUPERHOT

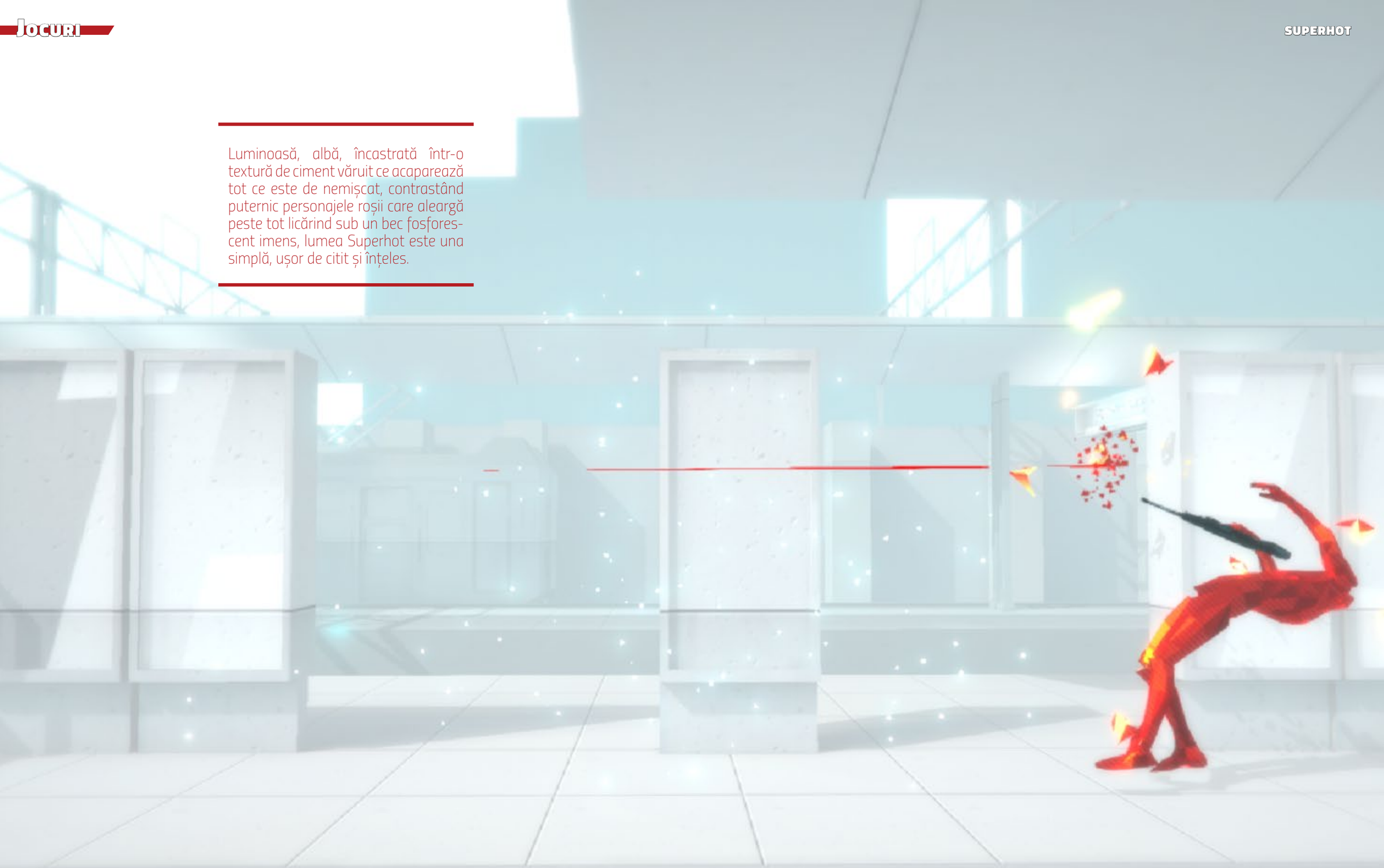
■ **Nervozix**

Titlu: Superhot
An: 2016
Producător: Superhot Team
Website: superhotgame.com
Cumpără:
▪ Steam

Modul în care percepem timpul a fost subiect de joacă pentru multe titluri, de la jocuri third-person precum clasicul Max Payne sau Prince of Persia: The Sands of Time, până la FPS-uri ca F.E.A.R. sau Timeshift. Superhot folosește o mecanică prezentă și în Braid, în care totul accelerează la timp real când te miști și încetinește la pas de melc când stai pe loc. O idee bună pentru un joc de acțiune stilizat, într-o mică lume virtuală pe care jocul încearcă să o creeze încă din meniul principal. Superhot este un joc într-un joc oarecum, meniul fiind chiar desktop-ul avatarului tău, o interfață Norton cu o curbură și luminiscență nostalgică prin care poți accesa diverse mici distracții. Un click pe superhot.exe și aventura low-poly începe.

Luminoasă, albă, încastrată într-o textură de ciment văruit ce acaparează tot ce este de nemișcat, contrastând puternic personajele roșii care aleargă peste tot licărind sub un bec fosforescent imens, lumea Superhot este una simplă, ușor de citit și înțeles. Jocul te prinde imediat, nivele scurte și intense curg unul după altul, cu mici pauze în Norton ce avansează plotul. Un ritm similar cu Hotline Miami. Defapt, făcând abstracție de modul de mișcare, Superhot pare a fi o variantă first-person a lui Hotline în multe privințe, tematic (acțiunea ce are loc la începutul anilor nouăzeci, natura misterioasă a evenimentelor,

Luminoasă, albă, încastrată într-o textură de ciment văruit ce acaparează tot ce este de nemișcat, contrastând puternic personajele roșii care aleargă peste tot licărind sub un bec fosforescent imens, lumea Superhot este una simplă, ușor de citit și înțeles.

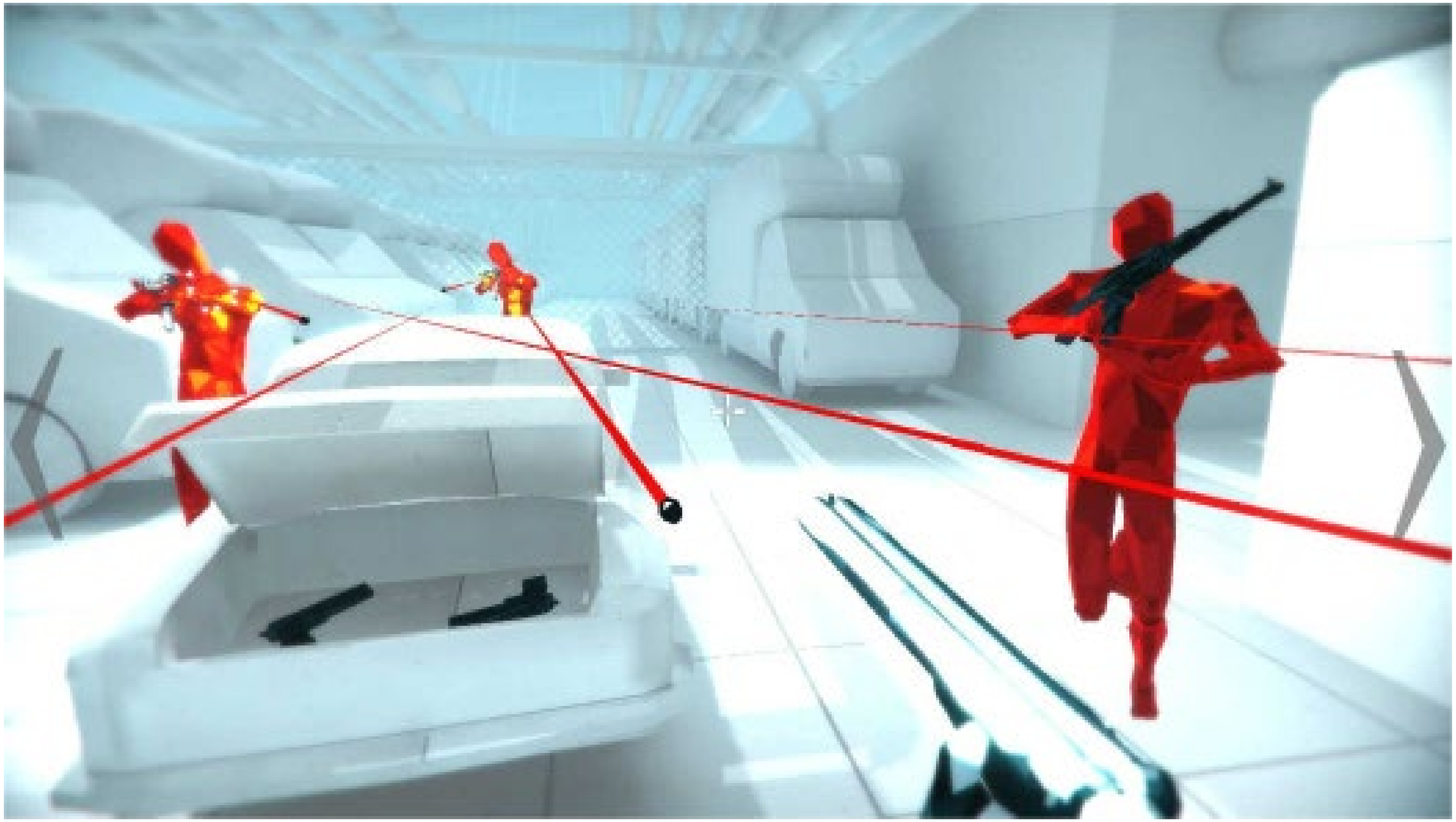


aerul de subcultură) dar și mecanic – un nivel decurge asemănător cu unul din HM în care elimini cât mai rapid inamici în scenarii urbane, precum stații de metrou sau baruri, în pielea unui personaj care cade lat în urma unei singure lovituri, lucru urmat de un restart rapid ce continuă transa jocului – iar abilitatea de a arunca arme în inamici am vrut s-o văd într-un FPS de când am jucat primul HM, ce-i drept într-unul high-budget făcut de o companie consacrată.

Tot ca în Hotline, sau Mirror's Edge (de acesta amintindu-ne și stilistica/setting-ul, te și lupți într-o cameră de servere la un moment dat) avatarul nu poate deține muniție, așa că vei jongla cu armele adversarilor sau cele găsite pe hartă. Bâtele și levierele se deteriorează pe măsură ce sunt folosite, și dacă nu vrei să spargi fețe doar cu pumnii și coatele trebuie să folosești tot ce ai prin jur, inclusiv obiecte banale – sticle, periferice, televizoare sau bile de biliard supradimensionate – pe care le vei azvârli în inamici, dezarmând sau dezorientând ținta pentru o clipă, timp în care te poți ocupa repejor de alt pețitor. Și dacă Mirror's Edge folosește accente roșii pentru a-ți demistifica posibilitățile de navigare a mediului, Superhot aplică o logică similară în privința gloanțelor, acestea având o trenă ilustrată în linii roșii – efect ce la fel că în cazul lui Mirror's Edge are și valori artistice, îmbinând eficient o mecanică informativă cu una estetică. În cazul meu, liniile din urma gloanțelor amintesc și de trail-urile opționale ce porneau din vârfurile aripilor în simulatoarele de zbor de prin anii nouăzeci, ca SU-27 Flanker, ranforsând era în care are loc jocul și stilul vizual 3D timpuriu.

Producătorii spun că au fost inspirați și de clipul pentru Bad Motherfucker al trupei Biting Elbows, și există câteva tributuri clare – saltul peste capota unei mașini, infiltrarea într-o cameră printr-un plafon de sticlă, sau faptul că poți crapă fețe cu bile de billiard. Protagonistul din Superhot nu imită nici clipul nici ME în privința abilităților parkour sau a body-awareness-ului din păcate, lucru de înțeles dacă ne gândim la complexitatea implementării unui astfel de sistem. Animația personajelor este totuși bine realizată – inamicii ce dețin pistoale țintesc mișcând brațul și din umăr, nu pivotând în direcția ta cu tot trupul patinând pe podea sau mișcându-și torsul precum turela unui tanc, cum ne-am obișnuit să vedem în majoritatea jocurilor contemporane. În plus, aceștia estimează direcția ta de mișcare, trăgând către locul în care te deplasezi și nu doar în poziția ta curentă. Personajele au o calitate dinamică, corpurile se înclină când aleargă și există o zveltețe umană în formele de sticlă care te vânează. Agilitatea inamicilor și modul în care trag în timp ce se mișcă mi-a adus aminte de F.E.A.R., lucru deloc rău – mai multe jocuri ar trebui să-l aibă ca sursă de inspirație când e vorba de comportamentul oponenților.

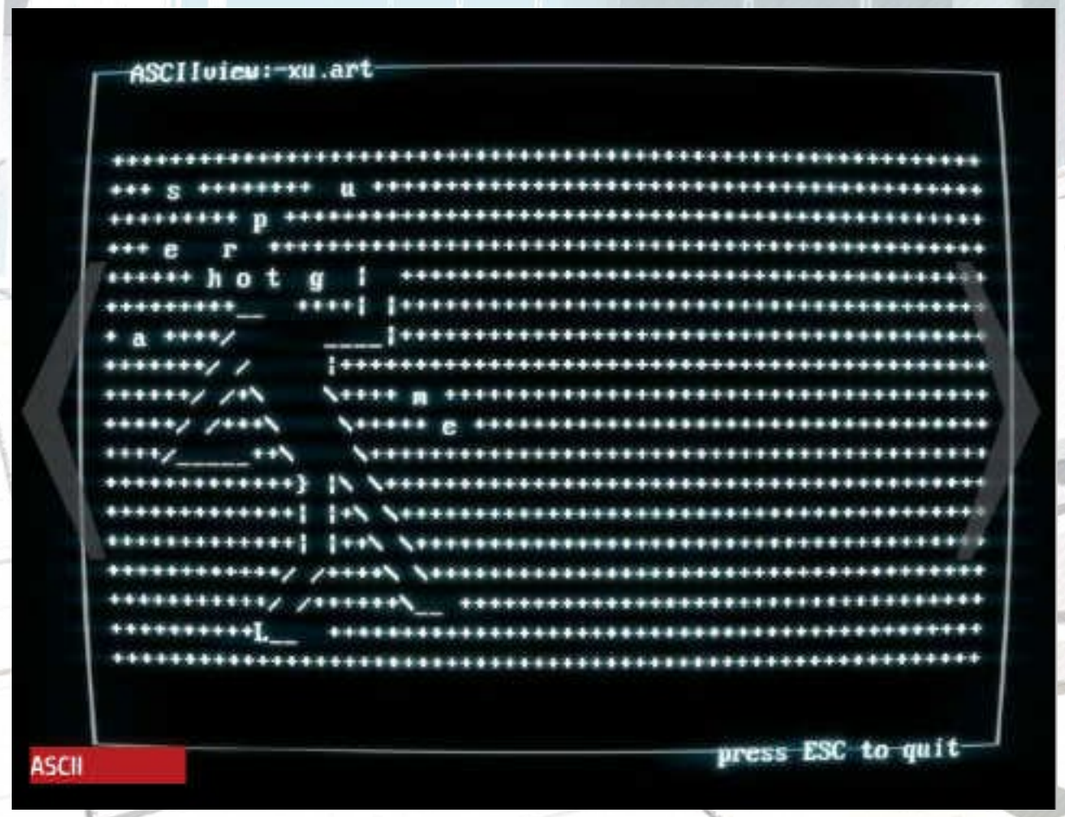
Tehnic, Unity își face treaba, nu că jocul ar fi exigent în cerințele sale vizuale. A considera Superhot un exercițiu în minimalism e mult spus. Un exercițiu în austeritate ar fi mai corect, luând în considerare posibilitățile evident reduse ale echipei. Nu trebuie să ne lăsăm păcăliți de pretenții artistice, cum dovedește și clipul celor de la Biting Elbows jocul nu ar fi avut decât de câștigat dacă s-ar fi prezentat într-un mod mai puțin abstract – chipuri zâmbind drăcesc sau prinse în grimasele durerii, mâini cu vene pocnind și degete încleștate pe trăgace, cravate fluturând, cartușe lucind și plutind prin aer – toate înghețate în fiecare detaliu. Unul din trailer-ele timpurii arată că sămânța unor astfel de ambiții a existat, având un plan de iluminare diferit, înspre un BD semnat Frank Miller, cu personaje ce aveau fețe și arme detaliate [>]. Dar din moment ce jumătățile de măsură sunt inferioare unor soluții simple și duse bine la capăt (lucru de care producătorii au fost clar conștienți), e o decizie fericită că au rămas la un stil simplu aflat ferm în



triangulează unul restart

abilitățile lor, pe care l-au și dus la capăt în mod reușit. Ca element comparativ, Mirror's Edge este un exemplu clar de abordare minimalistă educată, în care indivizi cu posibilități tehnice și artistice au creat o lume memorabilă, elegantă. Să nu confundăm proiecte arhitecturale semnate de maeștri cu machete studențești, doar din cauză că prezintă câteva caracteristici similare.

Lăsând în urmă capitolul tehnologie/stil, pot spune că mi-a plăcut computerul-ersatz cu interfața Norton, folderele sale (hiddenpornfolderlel) și micile jocuri sau aplicații pe care le poți accesa, iar guruchat e un simulacru foarte reușit al unui chatroom retras, cu pălăvrăgeală bine scrisă pe care am urmărit-o până la final amuzat; un fel de mini-sidequest, un text-adventure pe autoplay. Foarte interesantă ar fi fost o elaborare a acestui element, o îmbinare între text-adventure și FPS, în care trebuie să interacționezi și să convingi alți jucători să facă diverse lucuri sau să îți destăinuie informații pentru a debloca anumite moduri de joc sau nivele secrete, nu neapărat pentru a avansa în jocul principal. Astfel de lucruri sunt în schimb deblocate automat la finalul jocului, după ce avatarul tău devine una cu entitatea digitală prin care teleghidezi oameni, lucru care iar m-a făcut să zâmbesc – o trimitere la starea de flow pe care o ai când joci ceva într-un mod competent și devii una cu jocul. În mare firul narativ este superficial și pretențios (critic bait – "vorbeste despre autor și limitele impuse jucătorului și blah-blah" – lolgetalife), dar merge cu estetica/tonul jocului seriosneserios ce cuplează momente de acțiune solide cu umor; vezi doar modul în care îți apar brief-uri sau comentarii în font mare umplând ecranul pentru o fracțiune de secundă, în general după ce cureți un val de inamici, aviz la acele texte noscopecornshot văzute prin montaje făcute de jucători Cod în care își etalează priceperea și killstreak-urile. Tot în aceeași direcție este și replay-ul de la finalul fiecărui nivel (cu F5 te miști prin secvența după cum vrei) care îți permite să vezi ce-ai făcut în timp real, o idee foarte bună pe care sunt sigur că mulți jucători o apreciază. Mecanica de mișcare își arată limitele rapid, fiind un truc de varieteu în final, potrivit ca element secundar într-un joc de anvergură, nu ca unul principal cu o lume întreagă croită în jurul ei – lucru demonstrat și de lungimea jocului, potrivit măsurată la câteva ore. Când e vorba de jocuri ce abordează astfel de mecanici, nu pot decât să mă gândesc la Timeshift și scara campaniei sale și a diverselor moduri de manipulare a lumii ce îți sunt oferite în acel joc, asta fără să pomenesc de tehnologia/grafica superioară a unui titlu făcut cu ani buni în urmă. Dar Superhot are plusurile sale, e o plăcere să spargi personaje în sute de cioburi, atât vizual cât și datorită efectului sonor, iar jocul are câteva detalii cool și ilare – acele momente în care un glonț se apropie de tine prea mult și-ți dai seama că nu ai cale de scăpare, gloanțele se fragmentează unul în altul sau pot fi tăiate în două cu katana, poți vedea inamici care au intrat în bătaia de foc a altuia cum sunt făcuți praf de un shotgun blast, sau să dai un pumn în gură cuiva și să observi cum îi zboară pistolul pe lângă tine în mâna altui inamic care tocmai te flanca – toate momente inedite.



Cu un univers curat și aproape sterilizat, populat de forme umanoide fără chipuri, lipsit de personaje dezvoltate, ni se oferă totuși o experiență interesantă; un film de acțiune tăiat la sânge. Jocul are desigur eternele probleme ale echipelor mici, părând ca o prezentare fugitivă a unor concepte ce așteaptă să fie utilizate în jocuri făcute de profesioniști. Cu toate astea, efortul este unul admirabil, iar Superhot merită văzut și încercat doar pentru cât reușește cu o paletă atât de limitată, mai ales pentru scenele de luptă pline cu corpuri casante și gloanțe împrăștiate. ■

KINGDOM

Au trecut aproape două luni de la furia celor 12 ore de Kingdom. Încă mi se pare că aud tonurile vag isterice ale ultimului Blood Moon și modul absolut stupid în care era cât pe ce să-mi pierd coroana. Ar trebui să menționez din start că nu mai sunt un gamer, nu cum eram acum aproape 10 ani, așa că 12 ore petrecute într-un joc complementare a două zile de lucru mi se pare enorm.

■ Fular

Titlu: Kingdom
An: 2016
Producător: Licorice & Noio
Website: kingdomthegame.com
Cumpără:
- Steam
- gog.com
- Humble Store

Kingdom, în termeni tehnici, ar putea fi un tower defense cu perspectiva unui side scroller, dar câteva diferențe mărunte îl elevează într-un fel către altceva. Preiei controlul unui rege (sau al unei regine) generat aleator împreună cu coloritul veșmintelor, al banner-ului și al hărții, singurele constante al jocului fiind coroana de pe cap, torța din mână și capacitatea infinită a murgului de a te duce în spinare, iar scopul este de a-ți menține legitimitatea dreptului de a conduce prin păstrarea coroanei. Începi într-un crâng întunecat cu posibilitatea de a merge la dreapta sau la stânga. De altfel cele două taste direcționale constituie deja două treimi din controlul efectiv pe care-l ai asupra jocului.

Indiferent de alegerea făcută, plimbarea prin pădure îți va aduce câțiva galbeni în pungă, iar într-un final invitabil vei ajunge la un rug stins în preajma căruia doi amărâți se plimbă fără vreun scop, pierduți fără mâna ta de fier care să-i conducă. Ca Prometeu le oferi darul focului, dar nu primești în schimb obediența lor eternă. O dată ce ai aruncat un galben pentru aprinderea focului și câte unul pentru recrutarea țăranilor poți spune că pământul pe care stai este al tău. Cheltuirea galbenului la bonfire aduce doi negustori care-ți vor permite să-ți specializezi țăranii într-o direcție sau alta. La început ei vor putea fi doar arcași sau dulgheri/zidari și vor începe prima societate secretă care va plănui să conducă lumea din întuneric. Dar până atunci te vor sluji deplin și aleator după cum le dictează A.I.-ul.

Un control asupra lor nu ai, ei alegând să meargă la stânga sau la dreapta după cum îi taie capul și o dată ce s-au decis acolo vor rămâne. O formă ușoară de control o ai asupra constructorilor, ei venind întotdeauna în direcția în care ai decis să-ți ridici următoarea clădire.

În peisajul decrepit și sterp în care ai ajuns, simțindu-te ca și Carol o dată ce a ajuns în noroaiele Bucureștilor, nu-ți rămâne altceva de făcut decât să începi să recrutezi forța de muncă necesară pentru civilizarea sălbăticiei, lucru realizabil cu ajutorul găsit în taberele desculților de la marginea pădurii.

La început singura formă de venit va veni din partea arcașilor, adevărați alchimiști transformând orice formă de vânat în aur. Dar nopțile sunt nesigure, elilii pândesc în umbră și vor să-ți fure aurul, uneltele, controlul țăranilor și în cele din urmă coroana, așa că trebuie să-ți pui constructorii la treabă să te binecuvânteze cu ziduri puternice și turnuri de veghe.

Pentru primele câteva zile vei fi "peau de la bite", așteptând tăcut în întuneric, ascuns după maldăre de pământ și rugându-te la tot ce-i mai sfânt ca lucrurile să meargă cum trebuie. Turnurile de veghe îți conferă protecție, dar te lipsesc de venitul de care ai nevoie să te poți dezvolta armonios, deoarece fiecare turn de veghe va avea cel puțin

un arcaș.

Pe măsură ce timpul trece și realizezi că atacurile nocturne nu sunt chiar cel mai oribil lucru din lume, îți investești monetarul în dezvoltarea urbei, aducând în joc noi construcții și inerent noi specializări pentru țărani.

După un anumit nivel o să devină disponibile ferme și coase, așa că agricultura va deveni principală sursă de venit, înlocuind vânatul. Bineînțeles arcașii nu vor înceta niciodată să vâneze atâta timp cât iepurii vor avea bârloguri pe pământurile tale sau în imediata lor vecinătate.

La fiecare cinci zile, însă, o dată ce te-ai acomodat și-ți spui că meriți să porți coroana pe cap, are loc un "Blood Moon", un eveniment special în care numărul și diversitatea carcalacilor care-ți vor averile crește vertiginos comparativ cu zilele anterioare, un fel de cârjă pentru echilibrarea jocului, trăgând jucătorul încet dar sigur înapoi, lipsindu-l de resursa cea mai importantă: forța de muncă. Deși majoritatea unităților se retrage în spatele zidurilor de protecție pe parcursul nopții, marksmanship-ul arcașilor e una din cele mai nesigure chestii din joc, așa că n-o să ai niciodată garanția că aflându-se în spatele zidurilor, arcașii vor face treabă bună descotorosindu-te de vrăjmași înainte ca aceștia să prăvale zidul peste ei, să le fure arcurile și banii și să-i întoarcă la statutul de câini fără stăpân.

Continuarea jocului, va fi în linii mari aceeași: colectezi banii, investești în forță de muncă, dezvoltare și reparații, aștepți trecerea nopții și repeți până când simți că ai ajuns la un nivel de dezvoltare suficient de mare care să-ți permită explorarea și vei descoperi ascunse adânc în pădure patru portaluri ce spawnează inamicii.

Scopul jocului se schimbă de la a-ți păstra coroana de la o zi la alta la a ți-o păstra definitiv prin distrugerea celor patru portaluri. Mai departe va ține de fiecare jucător în parte cum va avea noroc și cum va acționa. În adâncurile pădurii există trei altare care vor da extra damage arcașilor, vor întări

clădirileși-ți vor permite upgrade-ul clădirilor de la lemn la piatră, evident toate acestea contra cost. De altfel singurul mod în care portalurile pot fi distruse cu succes va fi doar după acest upgrade al clădirilor, de vreme ce doar atunci țăranii pot să fie specializați în cavaleri. Ei vor acționa ca ziduri mobile pentru arcași încasând un număr impresionant de lovituri înainte să cadă, dar va fi o limită de doar patru cavaleri, câte doi pentru fiecare parte.

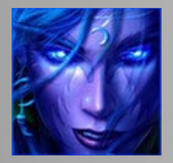
Nu voi vorbi de grafică, care ține mai mult de gusturile fiecăruia. Voi menționa un detaliu care mi-a plăcut enorm: regatul se află pe marginea unei ape în care se oglindesc toate viețuitoarele, iar în timpul ploilor stropii creează mici ripples în apă , distorsionând mai mult imaginea.

Per total e un joc destul de reușit, care totuși e tras un pic înapoi de cârja de care vorbeam mai sus. O dată ce ai avansat suficient de mult calendaristic și ai distrus majoritatea portalurilor, ultimul portal va genera aproape întotdeauna ceva apropiat de "Blood Moon" ceea ce duce aproape inevitabil la pierderea lentă a coroanei sau poate și mai rău de atât: la o remiză insuportabilă la capătul a câtorva ore de joc. ■

The Broken Butterfly Effect

DESPRE OPȚIUNI ȘI CONSECINȚE

Expuneri prin metoda de încercare și eroare



■ Zulu

Încă de mic copil mi-au plăcut poveștile. În contrast mare cu această stare a existenței mele este faptul că nu am fost niciodată vreun vierme de bibliotecă, întrucât am preferat mereu calitatea în detrimentul cantității. Acest lucru s-a reflectat în egală măsură și asupra jocurilor ce mi-au trecut prin mână în decursul anilor, actualmente ajungând în acel punct în care am renunțat (aproape) complet la a da atenție vreunui titlu ce nu are drept coloană vertebrală o poveste consistentă. Dacă mai punem la socoteală și timpul liber dedicat gamingului ce este și el în continuă scădere, oferta de pe piață se restrânge și ea foarte mult.

În oarecare contrast cu acest lucru vine și faptul că pe lângă reprezentarea cu accent pe scenariu din titlurile pe care le joc, în egală masură îmi place și ca producătorul să încerce un concept grafic în acord cu timpurile. Să ne înțelegem, nu am pretenția de fotorealism, dar nici nu mă atrag producțiile cu tentă retro și/sau minimalistice în numărul de pixeli afișați pe ecran, fie că sunt jocuri indie și au ajuns așa ca rezultat al unei constrângeri de buget, fie că asta a fost dorința expres a vreunui producer.

Acum, jocuri cu o scriitură de calitate sunt destule, nu are rost să intru în detaliu și să inventariez titluri aiurea, ci vreau să aduc în lumina reflectoarelor un stil apărut după anii 2000 și care și-a propus, odată ce tehnologia a devenit mai avansată iar motoarele jocurilor mai capabile, să arunce jucătorul într-o cu totul altă aventură senzorială, bazată pe incertitudine și încercarea de a se apropia cât mai mult de dorința unei experiențe reale, daca putem să-i zicem așa. Și nu, nu mă refer aici la tehnologia VR, ci la un alt concept ce pare să fie adoptat în ultima vreme de cât mai multe case de producție, indie sau altcumva. Mă refer îndeosebi la trendul ascendent (ca număr de titluri prezente pe piață) de a încorpora într-un joc mecanica popular cunoscută sub titulatura de "Construiește-ți singur povestea".

The bird is such a unique animal. It can spend its entire life locked up in a cage and yet, still keep on singing away

Enter Fahrenheit. În opinia mea și poate și a altora, unul dintre pionierii acestui stil de gameplay, titlu care la vremea lansării (2005) și-a primit o porție suficientă de laude precum și de critici din simplul fapt că încerca ceva altfel. Deși nu a fost niciodată vândut sub blazonul expresiei "Construiește-ți singur povestea", undeva acolo în studio, un producer/game designer a aruncat la fileu o idee ce a ajuns, zece ani mai târziu, să ducă pe umerii săi un trend întreg.

Fahrenheit a fost caracterizat de cei de la Quantic Dream ca fiind un film interactiv, făcând uz intens de quick time events pentru a progresa povestea, precum și introducând șicanele gameplay-ului multi-perspectivă în care ești forțat tu, ca jucător, să preiei frâiele mai multor personaje si să încerci a aduce o rezolvare a conflictului cu multe fațete prezentat. Cu o introducere făcută ca la carte, un set de protagoniști definiți elegant și o mecanică a jocului sensibilă la timp și acțiunile jucătorului, Fahrenheit reușește prin QTE-urile sale și dialogurile de tip 'răspunde ce crezi tu că e bine, dar hei, vezi că ai doar câteva secunde la dispoziție pentru asta' să îi atragă pe cei îl experimentează în țele sale scriitoricești.

Care ițe se dovedesc a fi până la urmă și marele minus jocului, scenariul de tip X-Files evoluând în actul final în ceva peste puterile noastre de înțelegere, noi fiind evident muritorii de rând și nu cei care au scris liniile de dialog în original. Din pură curiozitate am terminat până la urmă jocul, nu puține fiind momentele în care am preferat totuși să-mi dau ochii peste cap și să aleg mecanic

o opțiune din cele disponibile pe ecran, doar pentru a avansa în poveste. În final i-am iertat totuși toate păcatele și mi-a rămas în memorie ca o experiență inedită, ce nu poate fi cuantificată subiectiv, dar imperios necesară pentru evoluția genului.

When the parents came home from church, all their children were gone. They searched and called for them, they cried and begged, but it was to no avail. The children were never seen again

Mai trec cinci ani și, deloc surprinzător, aceiași Quantic Dream sunt cei care se întorc pe piață cu încă un titlu bazat pe mecanica de tip încercare și eroare, de data asta exclusiv pe PS3, numit Heavy Rain. Nu prea ai cum să nu fi auzit de el, apare și pe IMDB, a luat ceva premii BAFTA (orice ar însemna asta, dar nu cred că e de la românescul baftă) și a fost primit în general cu recenzii favorabile. Nici în acest caz nu ne este băgată pe gât într-un mod expres ideea de a ne construi singuri drumul prin făgașul scriitoricesc, ci pur și simplu mecanicile de joc prezente în Fahrenheit sunt aduse la zi, șlefuite puțin în principal sub forma simplificării schemei de control (sau cel puțin asta a fost ideea generală a publicului, pentru mine, care puneam prima oară mâna pe un controller de consolă, nu a fost deloc ușor) și apoi împachetate într-un scenariu nou, tot de tip thriller interactiv.

Ți se dă iarăși controlul asupra mai multor personaje în decursul unei parcurgeri a jocului și ești aruncat într-un univers în care tot ce e rău te urmărește pe tine și familia ta și ești nevoit să faci corp comun cu butoanele de la controller pentru a progresa în joc. Ca o părere personală, cu excepția unor mici jonglerii care aduc la posibilitatea vizionării a mai multor finaluri, Heavy Rain a reușit să-mi lase un gust la fel de amar ca și Fahrenheit la vremea lui, numai că în acest caz din cu totul alte motive, cu diferența că de data asta nu mai aveam de ce să iert jocul în vreun fel.

> Mecanicile de joc prezente în Fahrenheit sunt aduse la zi, șlefuite puțin în principal sub forma simplificării schemei de control.

E drept, grafica a fost adusă la zi, atmosfera și design-ul de nivel au fost la înălțime, dar nu am putut trece peste antipatia pe care mi-a infuzat-o protagonistul Ethan Mars încă de la începutul aventurii. Nu știu, mi s-a părut un personaj forțat, clișeic și tâmp, iar cum nici actorul ce i-a dat vocea nu prea pot spune că a făcut vreo treabă excepțională, jocul pentru mine a generat doar o stare generală de 'Meh' parcurgându-l. Mai mult decât atât, pentru un așa zis thriller cu criminali în serie, universul imaginat în care se petrece acțiunea este atât de mic în materie de personaje încât, atunci când ți se dezvăluie antagonistul, chiar de nu ți-ai dat seama dinainte cine era, nu prea ai cum să fii surprins de rezultat.

Așadar, cu ce am rămas dupa experiența Heavy Rain? Păi, cu multă ploaie, ce-i drept, că doar titlul nu e pus degeaba (chiar mă așteptam la un moment dat la vreo replică

de gen 'Vai, ce udă e apa!' de la Ethan, dar am fost scutit măcar de atâta lucru) și cu un gol în stomac după ce am concluzionat că mai bine se concentrau pe a scrie un scenariu solid în loc să insiste în încercarea de a adauga tot felul de poteci care să te abată de la cărarea principală, toate în speranța obținerii vreunui final apoteotic ce nu vine de fapt niciodată.

More of the same, cum ar spune un clasic nemuritor.

- Do you know how to pick a lock?

- No, why?

- Because you're... urban?

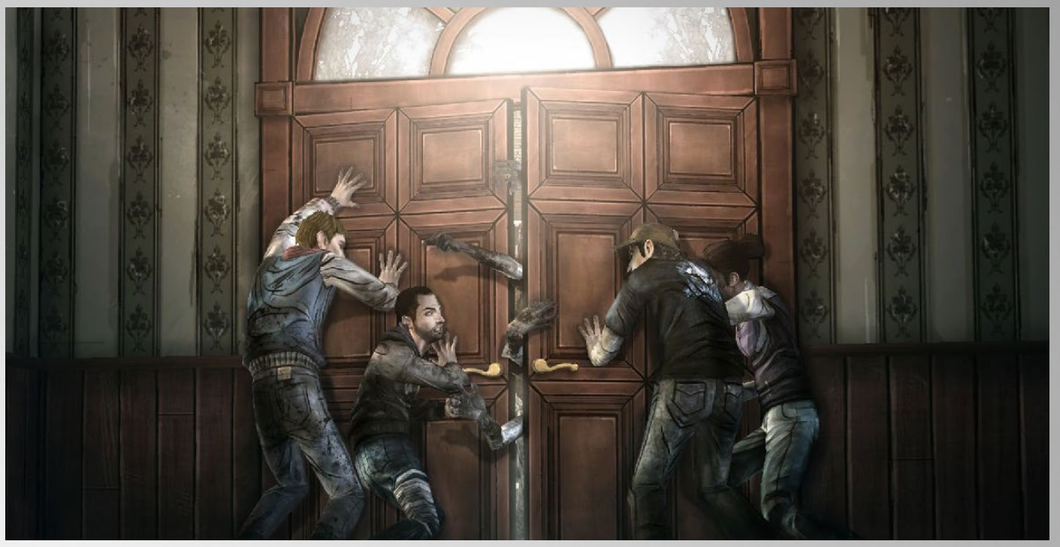
- Oh you did NOT just say what I thought you did!

- Sorry man. I'm from Florida, weird shit comes out of my mouth.

Între timp se face anul 2012 iar băieții și fetele de la Telltale Games, după ce au luat probabil aminte la isprăvile celor de la Quantic Dreams, se agață de licența binecunoscutei francize The Walking Dead pentru a livra primul joc aferent universului respectiv. Deși personajele sunt de concepție proprie, Telltale păstrează tematica universului intactă, construind o în schimb o poveste cu totul nouă, cu accentul pus pe ambientul de gore&dread, că altfel nu știu cum să îi spun, emanat de comic-uri și serial.

Numai că, spre deosebire de alte titluri, Telltale mizează masiv pe apropierea emoțională a jucătorului față de personajele principale și, parcă știind că scriitura va fi primită bine, duc totul un pas mai departe prin agresivitatea stilului cu care își promovează jocul. "Construiește-ți singur povestea" se transformă, dintr-un simplu slogan apărut în viziunea neconcretizată până acum de produceri, într-un instrument ce îl invadează pe jucător din toate direcțiile. Această alegere oportunistică (vedeți ce am făcut aici?) îmi pare însă un pic exagerată, întrucât în loc să fie păstrată o anume distanță în relația producător-jucător, acesta din urmă ajunge să fie tot timpul crispat și de ce nu, frustrat în urma accentului masiv pus pe așa zisele decizii ce trebuie să le ia în timpul jocului.

Să vă spun drept, aproape că am abandonat parcurgerea primului sezon undeva înainte de episodul patru pentru că simțeam că oricât de multe dileme îmi apăreau pe ecran și oricât de mult aș fi încercat să țin cont de răspunsurile și acțiunile personajului



controlat de mine, în sinea mea nu aveam o justificare exactă pentru situațiile în care eram pus. Pe scurt, eram acolo doar ca să fiu acolo, să avansez povestea, și încă nu simțeam că sunt unul din oamenii care participă activ la aventura ce se derula pe monitorul din fața mea. Conceptul "Construiește-ți singur povestea" părea să fie cusut cu ață albă și tot așteptam, în zadar, o revelație. Care nu a venit, evident.

> Telltale mizează masiv pe apropierea emoțională a jucătorului față de personajele principale, parcă știind că scriitura va fi primită bine.

În schimb, TWD face câteva lucruri bine și spre surprinderea mea (sau dezamăgirea, nici nu știu exact unde să încadrez acel sentiment), mie, ca jucător, am ajuns să-mi pese cu adevărat de personajele ale căror destine mi-au fost date în administrare. Acest detaliu, laolaltă cu o genială coloană sonoră (în special melodiile din genericul de final al fiecărui episod – iar pentru asta puteți fi recunoscători în mare parte trupei Anadel), aceste două particularități sunt adezivul ce ține totul la un loc și pentru care direcția artistică a jocului a prins la foartă multă lume. În termeni de scenariu în schimb, lucrurile s-au mișcat într-un ritm decent, dar în nici un caz extraordinar.

Revenind la un paragraf de mai sus, am spus că revelația ce ar fi trebuit să survină în urma deciziilor mele ca jucător s-a lăsat așteptată până la final și tot nu și-a făcut apariția. Dacă e să dau vreun credit celor de la Telltale, acesta ar fi cu siguranță mențiunea că au reușit, prin sezonul întâi al producției The Walking Dead, să livreze iluzia perfectă. După toate încercările și dilemele prin care este pus să navigheze jucătorul ajungem să aflăm că există un singur final. Personal, sunt sigur că această decizie a fost luată din simplul fapt că au existat, poate încă dinainte de a începe munca la primul sezon, planuri pentru un al doilea, iar având o singură concluzie simplifică maxim opțiunile punctelor de pornire viitoare.

Ceea ce s-a și întâmplat de altfel. Sezonul al doilea a urmat cât de curând, iar direcția artistică a fost de data aceasta îmbunătățită. Am fost plăcut surprins de schimbările subtile în mecanica din spatele alegerilor făcute de jucător, primele trei episoade din

sezonul doi dându-mi impresia inițială că de data asta am în față experiența cinematică perfectă (pentru că partea de gameplay a fost șuntată și mai mult, iar episoadele au devenit și mai scurte). Din păcate nu a fost să fie așa. Spre ghinionul meu se pare că, acum că totul funcționa cum trebuie, opțiunile de dialog din primele trei episoade cumva m-au făcut să-mi conturez personajul (i.e. Clementine) pe o direcție ce la un moment dat a fost abandonată de scenariști.

Efectiv am ajuns la începutul episodului patru și dintr-o dată nu se mai potrivea nici o opțiune de dialog cu ce vroiam eu să fac, forțându-mi mâna să aleg răspunsuri total aiurea și să ghidez personajele din inerție spre final. Care final, Sfinte Zeule al Decision Making, de data asta nu mai era singular!

Așadar vă puteți imagina dezamăgirea mea la completarea jocului, atât de mult încât mi-a tăiat tot cheful de sezonul trei ce urmează să apară anul acesta. Cu siguranță mi-am construit singur o ditamai povestea, dar una ce nu are vreo legătura directă cu jocurile TWD.

Telltale, în schimb, nu se dezminte și continuă să mulgă proverbialul uger prin munca în paralel la alte trei producții pe lângă The Walking Dead. Poate le știți, poate nu, în orice caz Google este prietenul vostru în caz de doriți mai multe informații. Între timp, eu voi muta analiza către un alt IP ce a pornit la drum cu scopul clar de a "revoluționa jocurile cu mecanică de tip alegere/consecință", conform descrierii de pe Steam. Cine poate fi oare, stimați concetățeni?

> Life is Strange plusează foarte mult și la impresie artistică, cinematografia fiind un punct forte aici.

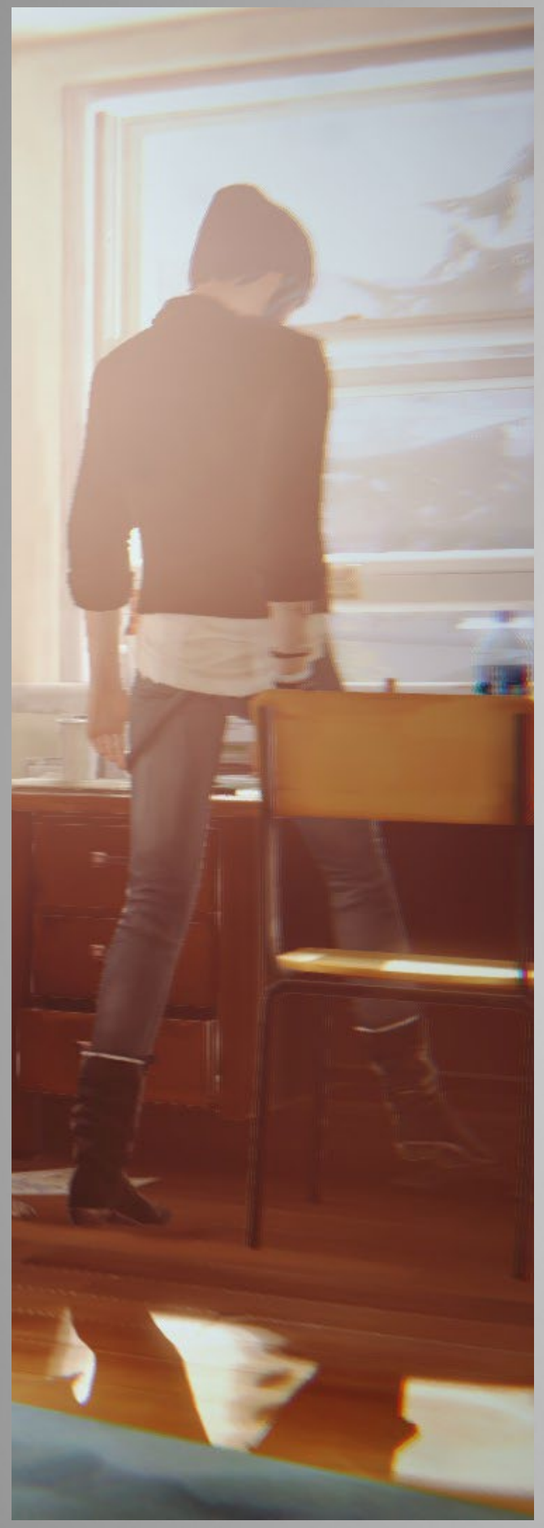
To all of you American girls in the movies
No one can tell where your heart is...

Ultimul titlu pe care vreau să-l prind în această analiză este "Life Is Strange", a doua producție a destul de tânărului studio Dontnod Entertainment. Ca un făcut, și acești distinși domni sunt tot din Franța, tărâmul pe care sălășluiesc cei de la Quantic Dream. O fi microbul mai mare acolo pesemne, de toți se înghesuie la rând pentru a crea produse video din această nișă. În orice caz, de Life Is Strange (hai să-i zicem LIS de aici încolo) nu am dat pentru că am căutat alte jocuri din acest stil, ci doar intrasem pe pagina studioului pentru a vedea ce le mai coace mintea dupa debutul pe piață ce a fost 'Remember Me' (un beat-em up futuristic ce a pierdut mult din simplul fapt că au ales să nu exploateze la potențial maxim universul creat).

Revenind la LIS, abordarea celor de la Dontnod pare a fi oleacă mai pacifistă decât ce v-am prezentat până acum. Planul de acțiune în care ne sunt prezentate personajele este unul modern, adolescentin, protagonista fiind Maxine, o simplă studentă în cadrul unei universități dintr-un mic și fictiv orășel american. Pe un fundal de muzică indie și folosindu-se de unul din cele mai lejere și bine compuse introduceri la un titlu de acest gen, LIS adună tot ce era mai bun din producțiile Quantic Dream și Telltale și, ca un făcut, mai introduce și o mecanică nouă de joc: eroina noastră descoperă, devreme în poveste, că poate manipula timpul după bunul plac. Deși am crâcnit puțin atunci cînd mi s-a dezvăluit puterea secretă a domnișoarei, modul de implementare al acestei deprinderi este din cele mai fericite. Perioada asupra căreia putem influența acțiunea este oarecum limitată (Max se poate intoarce în timp doar câteva minute) și inițial am crezut că acesta este singurul gimmick al jocului până când a fost dezvăluită și mecanica de tip "Construiește-ți singur povestea", că altfel nu aș fi inclus jocul în acest articol.

Parcurgând titlul am observat că cele două cadre ce construiesc scheletul acestuia se întrepătrund într-un mod cât se poate de natural și de logic, fără ca vreodată să simt că ceva este prea mult. La acest capitol, jos pălăria game designerilor de la Dontnod, au reușit ceva extraordinar ținând cont că este prima lor încercare la un titlu de acest gen. Mai mult decât atat, LIS plusează foarte mult și la impresie artistică, cinematografia fiind un punct forte aici (este genul de joc în care mai mult de 75% dintre cadre ar putea servi drept fundaluri de desktop), iar corectitudinea și inocența cu care este afișată relația dintre Maxine și prietena ei cea mai bună Chloe reușește să ridice acest titlu peste media producțiilor de gen.

Din păcate nici în LIS lucrurile nu-s chiar roz bonbon până la capăt, ultima treime



a jocului șchiopătând puțin în termeni de scenariu iar finalurile (da, sunt mai multe) nu sunt nici ele din cele mai satisfăcătoare. Aș fi vrut totuși ca Dontnod să se concentreze mai mult pe încheierea aventurii (măcar să fi avut jumătate din inspirația introducerii) și LIS ar fi putut deveni o capodoperă. Oricum, ținând cont că jocul nu a insistat extraordinar pe modificările poveștii date de alegerile jucătorului, per total am fost și sunt în continuare înclinat să-l consider alegerea mea preferată din toate aceste titluri pe care le-am prezentat.

Adică nu-i perfect, dar se apropie destul de mult de ce ar fi în viziunea mea un titlu cu o astfel de abordare.

They say that every story has a beginning and an end, but sometimes the two are one and the same.

Aș vrea să fac o paranteză și să abordez puțin problema spinoasă a lansărilor episodice. Ceea ce a început ca o unealtă utilă pentru producător de a-și drămui munca și de a integra sugestii de îmbunătățire din partea comunității în episoadele nelansate s-a transformat, în unele cazuri, în pură frustrare pentru unii jucători (și mă includ aici pe listă).

Dar vai, tu Zulu, om în toată firea, cum nu poți tu accepta un compromis ce îți va garanta un titlu finisat mai bine? veți zice. Păi să vă spun, dragi concetățeni, cum stă treaba aici, ca nu-i de colea problema și îi groasă treaba!

Așadar, primul titlu episodic pe care l-am gustat a fost chiar sezonul întâi din The Walking Dead, dar am avut norocul ca acolo să încep a-l juca după ce toate bucățile au fost lansate. A urmat sezonul doi la care nu am mai putut rezista hype-ului (poftim marketing făcut cum trebuie) și am tărăgănat rezoluția acelei povești până la punctul în care, dacă jocul nu ar fi prezentat secvențe de "Previously during..." nu aș mai fi știut nici ce decizii am luat anterior. Același lucru și la The Wolf Among Us, Tales From The Borderlands și mai nou lansatul Game of Thrones, toate din ograda Telltale.

Când am ajuns la Life is Strange și am observat că tot episodic e și acesta, am reușit să aștept, dar nu în totalitate. Am jucat primele trei ofrande către comunitate cu sufletul la gură, unul după celălalt, apoi am stat. Și am stat. Și am stat. Și am stat...până la episodul patru când uitasem deja cum merge exact mecanica de călătorie în timp așa că am reușit sa fușeresc binișor începutul acelei porțiuni.

Dar premiul de perioadă maximă între episoade trebuie că îl ia, Sfinte Mileu Comunist, chiar 'Dreamfall Chapters', urmașul spiritual al celor două epopee clasice The Longest Journey! Măcar aici am avut inspirația - grație nu știu cărui har divin pogorât asupra mea - să nu încep să-l joc încă, primul așa zis capitol fiind trimis la apă în Octombrie 2014, iar ultimul nefiind încă lansat.

> Un joc de acest fel ar trebui să progreseze natural astfel încât tu, cel care butonezi de zor la tastatură sau controller, nici să nu-ți dai seama de asta.

Da, ați citit bine, Octombrie 2014! Nu știu ce credeți voi, dar ceva e putred rău de tot în Siberia!

Our merciful father alone will be my judge. It is my duty to inform you that one of your flock is still unaccounted for. I leave this terrible secret in your hands to do with what you will.

Înainte să încep această lungă pledoarie pe care sper să o citiți până la capăt, îmi propusesem să fac o analiză ceva mai atentă care să implice și ceva referințe, legături, eventual chiar paralele cu alte titluri ce nu se încadrează în această categorie stilistică restrânsă. O categorie ce pare, de la un an la altul, să urmeze o direcție dictată de o vicisitudine autoimpusă a studiourilor de creație, ce în goana de a realiza improbabilul (adică o poveste cu adevărate ramificații ale scenariului) ajung să facă poate mai multe compromisuri decât e necesar.

Înclin să cred că este nevoie de un reset, de o regândire a acestei strategii, iar până când se va putea realiza cu adevărat un proiect la o scară realistă, aș prefera să văd în continuare o concentrație mai mare de titluri cu o scriitură clasică, dar bine închegată, în detrimentul unor experimente (semi) eșuate. Iar atunci când se va putea integra o modalitate coerentă de a lăsa povestea să fie ghidată de acțiunile jucătorului, aș prefera ca această integrare să fie făcută subtil, fără tratamente preferențiale și fără un hype exagerat. Un joc de acest fel ar trebui să progreseze natural astfel încât tu, cel care butonezi de zor la tastatură sau controller, nici să nu-ți dai seama de asta, ci eventual să afli diferențele discutând cu amicii la un pahar de suc/bere, unde să vă povestiți aventurile și să descoperiți entuziasmați ceva ce nu credeați că jocul vă permite a face.

Sigur, asta sună a utopie, dar nu mă oprește nimeni să sper, pentru că aș vrea să vină și acel joc ce nu are o poveste fixă și care să mă poată inspira să-mi imaginez un spin-off chiar și la ani de zile după parcurgerea inițială. Pentru că da, nici unul din titlurile pe care le-am experimentat și care aderă la această sintagmă de "Construiește-ți singur povestea" nu a reușit încă să mă facă să compun un fragment ca cel de mai jos, fragment inspirat dintr-un clasic cu un scenariu fix, dar făcut cum trebuie. Să vedem dacă recunoașteți sursa, întrucât nu vreau să lungesc artificial acest articol ce și așa s-a cam dus pe căi nebănuite (poate e rost de vreo parte a doua cândva în viitor, de s-or alinia planetele favorabil).

Pace vouă, și Valar Morghulis tuturor!

Am învățat că o poveste poate exista și fără personaje sau, după caz, fără vreun fir narativ propriu-zis. Am învățat că protagonistul poate fi un om, un animal, uneori chiar și un obiect inanimat. Am trăit eu însumi zicala 'Călătoria este câteodată mai importantă decât destinația'. Acestea sunt concluziile mele după o viață întreagă de preumblat prin lume, iar dacă bunul Dumnezeu mă va întreba înainte să ajung în Rai care este țara ce mi-a plăcut cel mai mult, aș alege fără regrete Rusia. În mare parte rece și pustiită, în mică parte primitoare și binevoitoare - la fel ca inima mea - dar în totalitate o adevărată 'Mamă', Mama Rusia, cum este alintată ea încă de la începuturile vremii. Deși nu aici mi-a fost sortit să mă nasc, cu siguranță acesta este locul unde voi muri și voi fi îngropat.

Jurnalul nu era semnat. Era un carnețel micuț de vreo cincizeci de pagini, ordonat, având acel scris ce se aseamănă literelor de tipar. Îl cumpărasem dintr-un anticariat înainte să mă sui în tren din simplul motiv că era singurul lucru pe care l-am găsit ce nu era scris în limba rusă.

Deși era abia prima pagină, l-am închis și l-am pus înapoi în servietă. Mă simțeam prea obosit pentru a continua să citesc, iar căldura din vagon mă făcea să ațipesc foarte ușor. Rămăsesem singur în compartiment așa că am tras zăvorul la ușă, m-am schimbat în niște haine ceva mai comfortabile și am profitat de confortul vagonului-cușetă pentru a mă întinde să mă odihnesc. Următoarea stație era la doisprezece ore distanță, așadar timp aveam destul.

***

În difuzoarele din colțul compartimentului s-a auzit vocea răgușită a conductorului anunțând intrarea în stație:

'Komkolzgrad, populație 3500. Timp de staționare: o oră.'

M-am ridicat să mă dezmorțesc. Aveam nevoie de ceva de mâncare. Și de o cafea. Mai ales de o cafea.

'Orașul', așa cum era el denumit, era de fapt un complex industrial. Imediat în dreapta șinelor se ridica o clădire înaltă de vreo cinci etaje, aparent în ruine, iar 'gara' era reprezentată printr-un ghișeu ce dădea impresia că nu mai fusese deschis de foarte mulți ani. Nici un magazin nu se vedea prin împrejurimi, iar mai târziu urma să aflu că începând cu această stație trenul obișnuia să nu mai primească alți călători.

Dezamăgit, am urcat înapoi în tren și m-am îndreptat către vagonul restaurant. Oricât de mult nu aș fi vrut să fac asta, eram obligat, căci era evident că altă sursă de mâncare nu voi găsi prea curând. Problema cu vagonul restaurant nu avea legătură cu calitatea mâncărurilor, ci cu diversitatea lor. Mai exact, cu lipsa acesteia. Călătoream deja de două săptămâni iar singurele sortimente disponibile erau supă de legume pentru felul întâi, escalop de porc cu ciuperci pentru felul doi și eclere cu ciocolată ca desert. Ca băuturi, doar apă și câteva sortimente de ceai verde. Dintr-o dată foamea mi-a pierit, așa că am decis să iau doar un ecler. Am scos din buzunar cartela de masă și am introdus-o în aparatul ce prelua comenzile (un 'ceva' asemănător cu automatele de cafea), apoi am introdus numărul corespunzător pentru desert. Aparatul a bâzâit preț de câteva secunde și a deschis o fantă în care a apărut o farfurie ce conținea prăjitura, o furculiță alături, iar cartela de masă a fost și ea trimisă înapoi.

M-am întors în compartimentul meu și în timp ce mâncam am deschis din nou jurnalul, la o pagină la întâmplare:

Helena nu mi-a spus că s-ar fi oprit vreodată aici dar, în sinea mea, știam acest lucru. Și de l-aș fi știut mai devreme poate aș fi convins-o să nu facă această oprire. S-ar fi evitat, poate, multe situații neplăcute. Dar acum nu mai contează. Căldura ei nu mai există de mult, iar odată cu ea a murit până și căldura din sufletul meu.

Oscar știa mai bine. Știa că prietenia adevărată valorează mult mai mult decât o iubire închipuită. Știa, de asemenea, că eu nu am fost capabil niciodată nici să iubesc, fie închipuit sau real, nici să fiu prietenul cuiva. Știa toate astea, dar fără ca eu să-i fi dezvăluit ceva. Cumva, creierul lui trecuse într-un nou stadiu de conștientizare, stadiu pe care nu l-am prevăzut atunci când l-am proiectat. Ca urmare, devenise capabil să citească trăirile cuiva și să le interpreteze.

Tata nu m-ar fi crezut niciodată. Ar fi acceptat ideea că am reușit să creez un automaton funcțional, dar nu ar fi crezut că acesta ar fi capabil să-și depășească – și nu cu puțin – condiția primordială, și anume aceea de a servi.

Pasajul mi-a stârnit interesul mai mult decât aș fi vrut. Un automaton? Ce poate fi acest lucru, această ființă de care se vorbește în text? Am deschis jurnalul de la început, căutând atent prima referință către numele Oscar. Am găsit-o undeva în primele pagini – un fel de 'Capitolul I' ce urma introducerii un pic prea extinse și cu o vagă tentă lacrimogenă:

Astăzi am realizat primul model de hartă neuronală. Conexiunea cu procesorul pare a fi mai complicată decât anticipasem, numărul de algoritmi și funcții binare estimat nu pare a fi suficient pentru fuziunea celor două. Sper din tot sufletul ca vârsta biologică a subiectului de la care s-a preluat informația pentru hartă să nu fie factorul problemă, ci mai degrabă incompatibilitatea de ordin tehnic.

Automaton? Hartă neuronală? Cineva avea o imaginație foarte bogată. Am mai răsfoit câteva pagini și abia atunci mi-am dat seama că cerneala avea aceeași culoare de la început până la sfârșitul jurnalului. Cu alte cuvinte nu prea era jurnal, ci doar o scriere ce păstra structura unuia. Totuși, acest lucru era mai puțin important. Textul mă acaparase așa că am citit mai departe.

După câteva zile de teste și încercări am determinat că la folosirea uneia dintre combinațiile de algoritmi de lucru temperatura procesorului creștea cu aproximativ 20 °C, așa că am izolat pachetul respectiv și am decis încărcarea succesivă a acestuia. În mod normal, luând în calcul viteza de lucru a procesorului, informațiile ar fi fost absorbite și analizate în totalitate în maxim 48 de ore. Ceea ce s-a și întâmplat de altfel. După o zi și jumătate conexiunea cu harta neuronală fusese realizată așa că am continuat cu încărcarea algoritmului de vocabular, iar apoi cu Prima Întrebare, cum obișnuia sa îi spună tatăl meu contactului de ordin audio-cognitiv realizat prima oară cu aparatul. Și, precum el, am folosit aceeași interacțiune, o propoziție simplă rostită în microfon, menită să pornească efectiv programul: 'Cine ești tu?' Iar răspunsul nu a ezitat să vină, sub forma unei voci metalice ce a răzbătut din difuzoarele conectate la linia directă audio a aparatului:

'Numele meu este Oscar. Încântat de cunoștință.' ■

BRAWLHALLA

APASĂ AICI SĂ PRIMEȘTI JOCUL

Titlu: Brawlhalla
An: 2015
Producător: Blue Mammoth Games
Website: brawlhalla.com

Dacă vă plac jocurile în care vă puteți întrece în luptă dreaptă cu prietenii și dacă v-au plăcut titluri precum Towerfall: Ascension sau Duck Game, o să vă placă și Brawlhalla.

Un joc platformer 2D cu lupte în arenă pentru până la 8 jucători, care are single player, co-op și versus multiplayer, moduri de joc alternativ, suportă întreceri locale sau la distanță, chiar și cross-platform, suportă controllere și pe deasupra e și gratuit. Ce v-ați mai putea dori? Poate doar un Level Gaming Night! ■

MULȚUMIM PENTRU LECTURĂ

Așteptăm sugestii și critici pe forumul Nivelul2 și nu uitați să vizitați și site-ul oficial Nivelul2.

forum.nivelul2.ro