N2 COMMUNITY EDITION

Vol. 2 (mai 2016 - iunie 2017)

RETROSPECTIVA **thief**

*doar primele trei titluri, desigur

UnderRail • Heretic II • Fran Bow • Far Cry
Torment Tides of Numenera • Darkest Dungeon
Little Nightmares • Retrospectiva X-Com
Atelier Unreal Engine 4 • Concursuri

Mulțumim pentru contribuții!

Așteptăm în continuare articolele voastre pentru secțiunea „Articolele Comunității”

Bine ați venit! Din nou.

Nu îmi place să fiu acel om care își începe textul în mod „meta”, dar iată-mă-s, cuprins de writer's block, după două ciorne ale editorialului aruncate la gunoi. „Nu te complica. Scrie ceva din inimă!”, mi se șoptește în cască de către Cristan. Ușor de zis, Cristane, dar tu nu știi că în loc de inimă am o gaură în piept, lăsată de lansarea lui Diablo III acum câțiva ani. Dar să nu vorbim despre asta.

La ora la care scriu aceste rânduri, cel de-al doilea număr al revistei comunității își primește ultimele retușuri. A fost un efort considerabil: puse laolaltă, materialele scrise de voi într-un an se întind pe nu mai puțin de 200 pagini. Poate unii se vor întreba de ce această risipă de timp - textele erau accesibile bine mersi pe forum, iar formatul de revistă PDF e ușor desuet în epoca social media.

Răspunsul e la voi. În anii aceștia în care viața a prins viteză, iar timpul liber e tot mai restrâns, v-ați rupt câteva ore și ne-ați scris despre jocuri. Pe un internet unde e mai ușor să consumi și să reacționezi decât să creezi, voi sunteți conținutul. Miezul. Iar acest lucru e sărbătorit în numărul pe care îl aveți în față.

Pe lângă forma nouă în care Cristan și Michi v-au îmbrăcat articolele pe care le știți deja, v-am pregătit și câteva surprize. Prima dintre ele e un savuros retro despre X-Com, care ne-a fost pus la dispoziție de nimeni altul decât cioLAN. Totodată vă așteptăm să vă înscrieți și la cele patru concursuri cu premii.

Baftă și ne vedem la următorul nivel!

Mahdi

IMPRESSUM

NIVELUL2 community edition

Haiduc-căpetenie pentru relația cu comunitatea
Mahdi

Ştrengar-şef cu nişte dizainuri
Cristan

Pungaş-şef pentru alte dizainuri
Michilangelo

Iscoadă pentru unele texte
Mahdi

Străjer pentru alte texte
Cristan

Temnicer
Michilangelo

Boierii trofeelor
Mahdi, Cristan

AUTORI

SenFire
- Deponia Doomsday
- Silence: The Whispered World 2

Fular
- Project Nomads
- Fran Bow
- Heretic 2

uniflo
- The Secret of Monkey Island: Special Edition

WhiteWizard
- SOMA

TG
- UnderRail

mahri726
- Atelier: Introducere în Unreal Engine 4

Zulu
- Dreamfall Chapters: The Longest Journey

Mahdi
- Torment: Tides of Numenera

TaikoKaira
- Far Cry
- Far Cry 2
- Little Nightmares

vulp
- Vampire the Masquerade: Bloodlines

Waaagh!
- Trilogia Thief

TheGrandSirPiggy
- Darkest Dungeon
- The Binding of Isaac: Rebirth

Woozie
- Night In The Woods

Nervozix
- Jocuri și recenzii retro – probleme de terminologie

cioLAN
- Retrospectiva X-Com

EXTRA: Avem şi nişte bunătăți pe care le puteți descărca. Click aici. **DVD**

NIVELUL 2 community edition

Volumul II ■ IUNIE 2017

CUPRINS

COMUNITATEA NIVELUL 2
6 Concursul „Articolele Comunității”

JOCURI VIITOARE
12 Torment: Tides of Numenera

JOCURI CARE EXISTĂ
22 Deponia Doomsday
24 SOMA
34 Project Nomads
43 The Secret of Monkey Island: Special Edition
46 UnderRail
64 Heretic 2
70 Fran Bow
78 Dreamfall Chapters: The Longest Journey
84 Vampire the Masquerade: Bloodlines
88 Silence: The Whispered World 2
94 Night In The Woods
102 Far Cry
108 Far Cry 2
116 Trilogia Thief
136 Darkest Dungeon
145 The Binding of Isaac: Rebirth
150 Little Nightmares

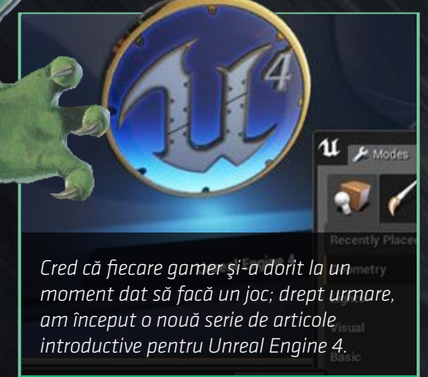
SPECIAL
160 Atelier: Introducere în Unreal Engine 4
188 Jocuri și recenzii retro – probleme de terminologie

AUTOR INVITAT
194 Retrospectiva X-Com

EXTRA
10 Concursuri
98 Postere
204 Joc Complet

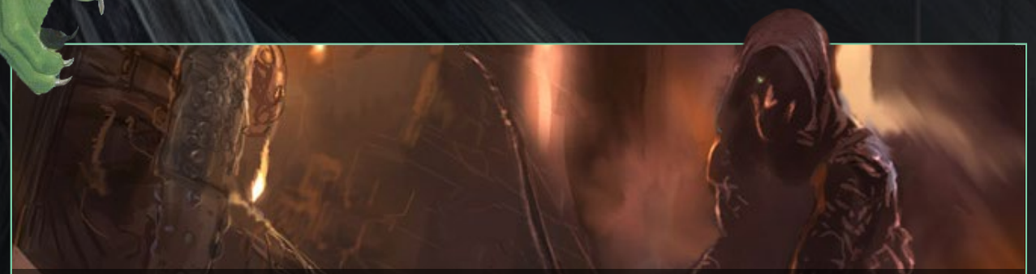
Profit de prezența lui XCOM 2, de care nu m-am putut bucura cum se cuvine, pentru a le aduce (din nou) osanale bravilor săi înaintași, X-Com: Enemy Unknown și X-Com: Terror from the Deep.

RETROSPECTIVA X-COM | CIOLAN 194



Cred că fiecare gamer şi-a dorit la un moment dat să facă un joc; drept urmare, am început o nouă serie de articole introductive pentru Unreal Engine 4.

UNREAL ENGINE 4 | MAHRI726 160



Cariera mea publicistică trebuia să înceapă şi să se termine cu acel review la RTW. Pe acesta l-am scris că s-a organizat o nouă ediție a concursului şi m-a rugat şefuletzul să contribui cu ceva.

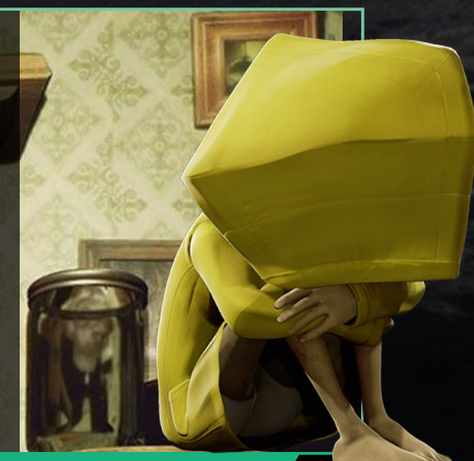
Chestia care cred ca merita făcută aici, dar care mă depaşeşte complet, ar fi fost un studiu al simbolismului din Thief, efort care cere ceva cunoştințe aprofundate de literatură medievală, mitologie precreştină şi minuni de genul. Sunt complet pe dinafară cu subiectul, aşa că am băgat şi eu la sentiment, că-mi plac jocurile.

TRILOGIA THIEF | WAAAGH! 116

Mi se părea un joculeț mişto la început. Acum mi se pare pare o lecție în game design care nu prea ar trebui ratată de fanii genului.

UNDERRAIL | TG 46

Din ce în ce mai mulți producători ies din zona de confort şi reuşesc să scoată la iveală jocuri cu idei inovative. Cei de la studioul Tarsier au reuşit să creeze un joc frumos, cu personaje bine construite şi o poveste interesantă.



LITTLE NIGHTMARES | TAIKOKAIRA 150

Concursul „Articolele Comunității”

Ediția a II - a

Iată că deja sunt trei luni de când s-a încheiat cel de-al doilea concurs de articole. Cu ocazia asta aproape ne-am dublat „fondul” de texte, ceea ce a dat de furcă meșterilor Cristan și Michi când au pus revista cap la cap. Cel mai important câștig mi se pare însă prezența noilor membri ai comunității, pe care sper să îi văd mai des și prin celelalte secțiuni ale forumului.

În mod nu foarte surprinzător, Waaagh! ne-a arătat încă o dată ce înseamnă să alegi un subiect care te pasionează și să dai tot ce ai mai bun pe hârtie. Ștacheta rămâne ridicată - data viitoare va trebui să ne mobilizăm mai bine, dacă vrem să nu ne fure iar coperta.

Mulțumesc încă o dată tuturor participanților la concurs și userilor care și-au făcut un pic de timp să citească articolele și să voteze. Mai jos aveți o scurtă recapitulare a reacțiilor primite la articole.

■ **Mahdi**

CLASAMENT

Tragem linie, iar clasamentul final arată în felul următor:

1. Waaagh! (20 puncte)
2. TG (8 puncte)
3. Mahdi (6 puncte)
4. mahri726 (4 puncte)
   Fular (4 puncte x2)
5. TheGrandSirPiggy (3 puncte)
   Nervozix (3 puncte)
6. TaikoKaira - 1 punct
7. SenFire
   WhiteWizard
   vulp
   Woozie
   uniflo

Notă: ordinea în clasament pentru locurile 4, 5 și 7 a fost trasă la sorți pe random.org. Nu are legătură cu calitatea articolelor, ci e ordinea în care fiecare și-a ales premiul.

NOTĂ: *Majoritatea articolelor din revistă sunt cele publicate pe forum în cadrul concursului, cu schimbări minime. Unde a fost cazul, am luat ultima versiune a autorului. Totodată, am inclus în revistă și articolele publicate pe forum în perioada de pauză dintre cele două concursuri.*

Versiunile originale pot fi citite în continuare pe forum, în secțiunea Articolele Comunității. Pentru o listă completă, la zi, a tuturor articolelor, consultați pagina Catalog.

ATELIER: INTRODUCERE IN UNREAL ENGINE 4 (MAHRI726)

The WAAAGH! Brand of Unrelenting Badassery goes to mahri726 pentru munca depusă în UE4. Sper că în ziua în care va răsări un nou space horror care să mă facă una cu podeaua, să descopăr că el face parte din echipa de producție.

– Waaagh!

Foarte bine realizat, clar şi concis. Un adevărat ghid în Unreal Engine 4!

– TaikoKaira

Nu este un articol pentru mine dar apreciez efortul lui Mahri, nu numai pentru a face joculeţul în sine ci şi pentru munca de a încropi documentația necesară.

– Fular

În primul rând atelierul de UE 4 pentru că este genul de articol de care se simte nevoia pe aici şi poate, de ce nu, în revistă.

– DerangedGenius

WAAAGH!'S RETRO-REVIEW FOR THE THIEF TRILOGY

Era de aşteptat să fie un review foarte bun. Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult a fost că Waaagh! a explicat nu doar un joc, ci o serie, aşa cum ar trebui să fie explicată, cu legăturile de rigoare.

– TaikoKaira

No contest pentru mine. Deşi nu e chiar o recenzie în adevăratul sens al cuvântului, ci mai degrabă o descriere a experienței venită din partea unui fan al seriei. Poate de asta îmi şi place aşa mult, că e atipică pentru o recenzie, nu by the numbers că ale subsemnatului.

– Fular

De departe cel mai muncit şi mai personal articol din concurs. Cu puțin mai mult timp la dispoziție pentru extra edits putea deveni şi mai bun, dar chiar şi în formă actuală mi-a plăcut cum a surprins acel ceva supranatural al seriei care depăşeşte suma părților. De mult aştept momentul propice să termin Thief 2, pe care l-am abandonat în circumstanțe neelucidate, iar articolul asta m-a adus cu un pas mai aproape. Încă puțin, bruv, încă puțin.

– Mahdi

O să fiu sincer, cred că Waaagh! îmbogăţeşte prea mult fraze ce ar da mai bine sărace, de asta i-am şi lăsat pe final articolul. Dar cum zice şi Mahdi, e un articol foarte personal, iar asta îmi place. M-a făcut şi pe mine să mă gândesc serios la a relua T2, a reuşit să prezinte coerent toate jocurile din serie şi personal îmi vine greu să pun alt articol pe primul loc.

– TG

De fiecare dată când citesc un text scris de Waaagh!, îmi vine să arunc la gunoi toate articolele pe care le-am redactat vreodată şi să îmi dau demisia de la Nivelul 2. Nu ştiu cărui demon al scriiturii ți-ai vândut sufletul ca să scrii aşa. Şi asta vine din partea unui om care strâmbă din nas la fiecare adjectiv şi îl venerează pe Hemingway. Bravo bos. Mi-aş dori să pot scrie ca tine.

– Mafio

O lectură frumoasă şi personală ce stă un nivel peste restul articolelor din ediția asta. Deşi mi se pare că uneori se insistă prea mult pe formulări elevate când ar fi mers lăsat loc de respiro şi simplitate pentru a mai calma ritmul, ăsta e mai mult nitpicking. Judecat per total, e genul de articol ce îmi aminteşte de ce îmi plac jocurile şi de trăirile pe care le am la rândul meu când întâlnesc ceva ce mă acaparează.

– ne0lith

Evoluție clară de la Rome, se fac referiri între jocuri. Nu ni se arată impactul pe care l-a avut jocul asupra genului stealth, mai ales că jocul de față a fost unul dintre primele jocuri stealth cu perspectiva first person. Overwritten af.

– Nervozix

TORMENT - TIDES OF NUMENERA (MAHDI)

Nici n-ai avea cum s-o dai în bară cu un joc ce practic îşi scrie singur recenzia. I am intrigued, dar chiar dacă nu pare genul de titlu a cărui complexitate să-mi biruiască răbdarea, nu cred că îl ating în următoarele decenii. Sunt în perioada aia a vieții în care, dacă mă apuc de un RPG, vreau să fiu şi cel mai tare, şi cel mai deştept şi cel mai chipeş. Până-mi trece sper să-i apară şi un review din partea comunității N2.

– Waaagh!

Un preview aşa cum toate ar trebui făcute, răspunzând la majoritatea întrebărilor pe care şi le pune un cumpărător interesat în ceea ce cumpără.

– TaikoKaira

Întotdeauna m-au plictisit teribil preview-urile. În vremurile de glorie ale revistei erau mai mult prilej pentru ca redactorii să scrie despre tot felul de tâmpenii, iar astfel chinul mai scădea. Ştiu, ar trebui să conțină informații despre joc, dar asta o rezumi în câteva paragrafe, iar în esență asta a făcut Mahdi. Avantajul său e că a putut şi juca efectiv jocul, deci e mai degrabă un hands-on.

– TG

Nu am foarte multe de spus despre articolul lui Mahdi în afară de faptul că e bine scris şi documentat. Am preferat preview-ul lui Mahdi în locul sutelor de ghiduri de pe internet care te aburesc cu 1000 de baliverne până să îți ofere informația pe care o căutai. Păcat că nu ascultă hip hop, altfel i-aş fi dat 3 puncte.

– Mafio

Îmi place abordarea lejeră şi la obiect a lui Mahdi, a atins cam toate punctele relevante pentru mine într-un preview fără a miza pe clişee ce nu spun nimic („Primele impresii? E prea devreme să ne pronunțăm. Rămâne de văzut, nush ce să zik.")

– ne0lith

UNDERRAIL - SOMEWHAT OF A REVIEW (TG)

Nu mai am timp şi răbdare pentru genul ăsta de jocuri, aşa că nu pot decât să mă bucur ca un copil când văd că un coleg de forum devine expert de talie mondială în supraviețuirea postapocaliptică. Mai ales când arată că ştie să aprecieze atât frumusețea subtilă a hecarelii concetățenilor, cât şi voioşia glorioasă din spatele bubuirii lor înapoi în epoca preindustrială.

– Waaagh!

O analiză exhaustivă a unui RPG indie făcut aşa cum trebuie. Sincer, m-a înciudat un pic TG cu dedicația şi răbdarea pe care le-a avut pentru UnderRail.

– Fular

Un alt articol exhaustiv, despre o nestemată trecută cu vederea. Dacă nu erau posturile entuziaste ale lui Patrunjelu' şi TG, poate nu l-aş fi băgat nici eu în seama. Iar dacă s-a pus TG pe treabă şi a scris ditamai zidul de text care se încheie cu „instant classic", lucrul ăsta trebuie să dea de gândit oricărui RPG-ist înrăit de pe forum.

– Mahdi

Nu prea am ce spune aici, apreciez pasiunea şi informațiile oferite, mai ales când vin din partea cuiva care cunoaşte genul foarte bine. He probably touched himself while writing it.

– ne0lith

HERETIC 2 - FULAR'S RETRO GAME REVIEW

Imposibil de uitat momentul în care am reuşit să pornesc demoul de Heretic II pe calculatorul meu 6x86 şi am dat ochii cu portul. În mintea mea încă e vie impresia că apă mai albastră nu există. Nu ştiu dacă nu cumva o avea vreun kvlt following din partea unor fani înverşunați, deşi văd că şi lista de proiecte de pe moddb e destul de subțire față de alte titluri din aceeaşi perioada.

– Waaagh!

Concis şi la obiect, articolul lui Fular nu o să câştige premiul pentru cel mai baroc review al anului, dar îşi face treaba. Sunt curios cum ar arăta un retro despre jocul lui preferat - poate ne regalezi data viitoare.

– Mahdi

O recenzie ok, bine închegată.

– Nervozix

ALTELE

PROJECT NOMADS - FULAR'S RETRO GAME REVIEW

Am doar vagi şi nostalgice amintiri despre Project Nomads. Dar mă bucur că sunt abordate şi jocuri de genul asta şi mi-a plăcut cum a scris Fular aici.

– TG!

Mi-a plăcut pur şi simplu articolul despre Project Nomads. Tare dor îmi era de joc, cred că e un joc full pe care l-am pierdut. Aici am fost uns la suflet mai degrabă.

– DerangedGenius

FAR CRY 2 (TAIKOKAIRA)

Ăsta e un vot de încurajare pentru că ai potențial şi, trebuie să recunosc, entuziasmul tău pentru jocuri e molipsitor. Mi-ai amintit de nişte vremuri mult mai simple în care singurul lucru pe care îl voiam de la jocuri era să, uhm, le joc. Nu emiteam pretenții fantasmagorice şi nici nu căutăm obsesiv jocuri cu mecanici absurd de specifice. Keep it up.

– Mafio

DARKEST DUNGEON: AR FI LOVECRAFT MÂNDRU? (THEGRANDSIRPIGGY)

Omul a zis că e o recenzie şi, ca să vezi, e chiar o recenzie.

– Nervozix

JOCURI ȘI RECENZII RETRO – PROBLEME DE TERMINOLOGIE (NERVOZIX)

Articolul lui Nervozix l-aş vedea mergând că un editorial extins pentru justificarea schimbării numelui unei anumite rubrici/secțiuni, chiar dacă scrierea vine cu o doză bună de vitriol.

– Fular

Deşi nu este despre un joc, totuşi a fost o opinie interesantă treaba cu eticheta „retro", ceva ce mă cam enerva şi pe mine dar nu prea ştiam cum să o exprim.

– DerangedGenius

CONCURSURI CU PREMII

O astfel de ediție a revistei merită marcată și cu niște concursuri pe măsură. Avem pentru voi niște premii consistente, pe care le poți câștiga, prin tragere la sorți, dacă răspunzi la întrebările de mai jos. Atenție: **ai nevoie de un cont pe forumul Nivelul 2**.

Cu excepția primului concurs, la care participarea se face public, pe topicul deschis pentru concursuri, răspunsurile pentru celelalte concursuri trebuie trimise prin mesaj privat (PM) către Mahdi. La trimiterea mesajelor, folosește subiectul „Concurs" urmat de numele concursului (ex: „*Concurs XCOM 2*" sau „*Concurs Underrail*"). Premiile se vor trimite tot prin PM.

Termen limită pentru trimiterea răspunsurilor: **8 iulie** (inclusiv).

"PASSION FOR GAMES"

Pentru început, ca să rămânem în spiritul creativ al comunității, scrie-ne, pe topicul dedicat de pe forum, câteva rânduri despre primul joc pentru care ai făcut o pasiune.

Poți câștiga, prin tragere la sorți, unul dintre următoarele jocuri: ***Dark Souls 2: Scholar of the First Sin***, ***Total War: Warhammer***, ***Kentucky Route Zero*** sau ***Ryse: Son of Rome***.

LEVEL FAN

Și ca să nu uităm de unde am plecat, avem un concurs pentru fanii revistei Level.

Poți câștiga a copie a jocului ***Thief Gold*** dacă știi care a fost jocul de pe coperta numărului care a marcat aniversarea de 10 ani a revistei Level.

XCOM 2

Poți câștiga o copie a jocului ***XCOM 2*** dacă poți răspunde la următoarea întrebare: în ce misiune a murit al 12-lea soldat ce poartă numele unui fost redactor Level?

(Răspunsul poate fi găsit în acest număr al revistei.)

UNDERRAIL

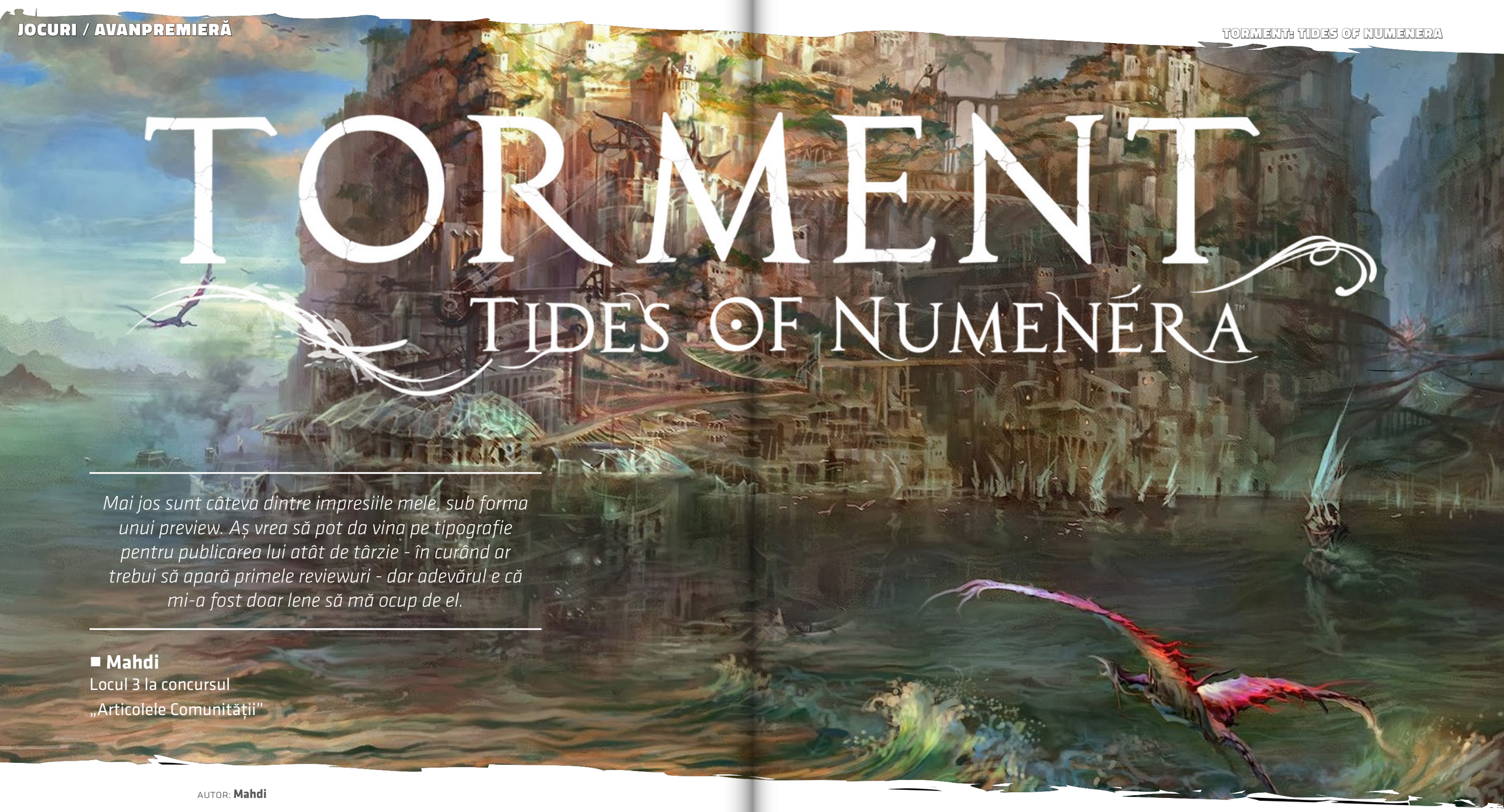
O copie a jocului ***UnderRail*** poate fi a ta dacă ne trimiți răspunsul la întrebarea: cum se numește noul sistem de creștere în nivel introdus de Underrail?

(Răspunsul poate fi găsit în acest număr al revistei.)

PLUS ALTE PREMII-SURPRIZĂ PE FORUM

Dă-ne feedback despre acest număr al revistei pe topicul dedicat de pe forumul Nivelul 2 și vei participa la o tragere la sorți pentru alte premii-surpriză (jocuri, sunt tot jocuri, nu altceva; dar nu știți ce jocuri, de-asta e surpriză).

***Notă**: toate jocurile vin sub formă de chei pentru Steam.*



Mai jos sunt câteva dintre impresiile mele, sub forma unui preview. Aș vrea să pot da vina pe tipografie pentru publicarea lui atât de târzie - în curând ar trebui să apară primele reviewuri - dar adevărul e că mi-a fost doar lene să mă ocup de el.

■ **Mahdi**
Locul 3 la concursul
„Articolele Comunității”

AUTOR: **Mahdi**

DATA ARTICOL: 12.02.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Torment: Tides of Numenera
AN: 2016
PRODUCĂTOR: inXile Entertainment
WEBSITE: torment.inxile-entertainment.com
CUMPĂRĂ: steam | gog.com | oficial

Iată că mai sunt două săptămâni până la lansarea lui Torment: Tides of Numenera. După aproape patru ani în development, ultimul dintre “greii” din primul val de jocuri Kickstarter este în sfârșit gata. Fiind unul dintre backeri, am avut ocazia să pun mâna pe versiunea beta a jocului, în care am putut juca primul act.

Pentru început trebuie făcută o precizare pentru cei care nu sunt în temă: legătura lui T:ToN cu Planescape: Torment este una pur „spirituală”. Poveștile și lumile din cele două jocuri nu sunt legate în mod direct. Setting-ul Planescape nu a putut fi folosit din motive care țin de licențiere, așa că noul joc are loc în universul Numenera, descris într-un sistem de pen’n’paper fără legătură cu regulile AD&D. Mai precis, este vorba de un așa numit The Ninth World, o lume cu un miliard de ani în viitor față de noi. Opt mari civilizații au crescut și decăzut una pe ruinele celeilalte, lăsând în urmă rămășițe numite numenera - artefacte de tehnologii uitate, acum vecine cu magia. Estetica generală

este una apropiată de Planescape: un fantasy atipic, cu elemente bizare sci-fi având un destul de pronunțat punk vibe. În afară de asta, în povestea din Numenera se reiau câteva motive și teme familiare, iar ocazional se ivește câte un easter egg care-ți face șiret cu ochiul. Dar să nu anticipăm.

După primele 10 minute în Torment: Tides of Numenera, devine evident că avem de-a face cu un joc care se pliază pe componenta de bază a predecesorului său, deopotrivă lăudată și criticată: mult, mult text. O mulțime de interacțiuni sunt descrise în maniera la care mă așteptam, cu lux de amănunte în cadrul ferestrei de dialog. Totodată, în aceste prime 10 minute apare și prima distincție față de Planescape. Jocul începe cu ceea ce se dovedește în scurt timp a fi o secvență de definire a personajului, sub forma unor „teste". Modul în care le rezolvi îți determină clasa. Posibilitățile de definire a personajului sunt din start mai numeroase și mai libere. Dacă vă amintiți, în Planescape sistemul de alegere a clasei era destul de stângaci implementat - începeai mereu ca fighter iar ulterior anumite NPC-uri te puteau respecializa în mage sau thief, moment în care pierdeai tot xp-ul acumulat până atunci.

Clasele disponibile acum sunt tot în număr de trei și oglindesc aceleași abordări: glaive, jack și nano, adică mai pe înțelesul nostru fighter, rogue și mage. În plus, trebuie alese abilități și skill-uri, deopotrivă exploratorii, conversaționale sau de combat. Un skill care mi s-a părut

FOCUS

În ruleset-ul Numenera, noțiunea de focus e probabil cel mai interesant concept din definirea personajului. Pe scurt, focusul este ceea ce face personajul tău unic - nu pot exista două personaje cu focus identic. Alegerea sa este ultima cărămidă majoră la definirea personajului și se traduce prin deblocarea unui set de aptitudini speciale. Astfel, dintr-un nano cu background clever devii, de exemplu, „*clever nano who brandishes a silver tongue*".

Din păcate aplicabilitatea sa la un RPG pe computer e relativ limitată față de posibilitățile dintr-o sesiune de tabletop. În T:ToN se poate alege doar dintre 3 focusuri pentru protagonist (inițial erau planificate mult mai multe, dar se pare că au fost tăiate într-un final). Mi s-au părut puțin neinspirate cele care au rămas. În schimb, însoțitorii au la rândul lor focusuri unice, cu mai multă personalitate, strâns legate de povestea proprie. De exemplu unul dintre ei e „*Lost Child who Shapes Gods*", iar altul „*Overly-Impulsive Glaive who Is as Heroic as He Believes Himself to Be*".

interesant este cel care îți dă posibilitatea să citești gândurile interlocutorului - adaugă o nouă dimensiune în conversații, dar în schimb alegerea lui de la început te lasă fără un potențial skill util de combat. Într-un final, trebuie ales descriptor-ul, un fel de background trait care îți particularizează puțin personajul. De exemplu poți alege să fii un Clever Jack, adică un Jack care are niște bonusuri la skill-urile de decepție și persuasiune (și o penalizare la chestiile tocilărești, precum lore). Sau poți să fii un Mechanical Glaive, priceput la reparat și mânuit mașinării, dar mai puțin carismatic. Descriptorii disponibili sunt suficient de mulți, dar în afară de boost-ul inițial în direcția dorită de dezvoltare nu cred că afectează semnificativ parcursul jocului.

E timpul să oftăm colectiv. Ziceam că T:ToN reia o parte din trope-urile predecesorului. Ei bine, primul dintre ele este că joci IAR rolul unui amnezic. Sort of. Recuperarea amintirilor este din nou un procedeu narativ important, cu un șpil - cele mai multe dintre ele nu sunt amintirile tale. Protagonistul este un așa numit Castoff - un avatar al unui zeu cu multe fețe, abandonat de spiritul său când nu i-ai mai fost de folos. O dată ce spiritul zeului ți-a părăsit trupul, ai dobândit o conștiință nouă, independentă și buimacă. Ca un făcut, nici n-apuci bine să întrebi cine ești și ce cauți acolo, că o prezență malefică îți vrea deja capul.

O dată încheiată secțiunea introductivă, ești aruncat pe străzile din Sagus Cliffs, o fostă capitală a unui vechi imperiu. Din acest moment, spiritul lui Planescape: Torment își face simțită prezența tot mai puternic. Un sentiment confortabil de familiaritate te învăluie, deși nimic din ce întâlnești nu ai mai văzut deja în Planescape. Jocul se desfășoară însă în același fel: de fiecare dată când intri într-o zonă nouă e ca și cum ai deschide o cutie cu bomboane. Iei NPC-urile la întrebări și quest-urile încep să curgă fără număr. Unde nu capeți quest, dai cu siguranță de o conversație zemoasă, cu lore în abundență sau doar cu simple ciudățenii „de atmosferă". Feeling-ul general al

orașului mi-a amintit de Lower/Clerk Ward, zonele mai curățele din Sigil.

Ceva lipsește față de predecesorul său ilustru. Nu mai ești întrerupt de lupte plictisitoare cu trash mobs. În cele 6-7 ore pe care le-am jucat, nu mi-a fost dat să parcurg nicio zonă sau dungeon care trebuia curățat de carcalaci. O singură dată am intrat în combat, ore bune de joc mai târziu. A fost destul de confuz și am mâncat bătaie. Dând reload, am descoperit că o puteam evita cu succes (și mai multă satisfacție) folosindu-mă de dialog. Bănuiala mea e că o să fie posibil să parcurgi jocul în întregime cu foarte puțin, sau chiar deloc combat.

De dragul preview-ului, am început un joc nou și am ajuns din nou la un moment cu combat opțional. În mod normal aș fi evitat-o destul de ușor folosindu-mă de o minciunică strecurată cu Deception skill. Aceste momente, când lucrurile se precipită în direcția unei lupte, se numesc „crize" în Torment. Cum spuneam, dacă ești dibaci la vorbă poți trece ușor peste o „criză". Altfel, ești aruncat într-un tradițional mod de combat pe ture. O particularitate pe care am remarcat-o este posibilitatea de a aplica un bonus de „efort" la atacurile tale. În funcție de tipul atacului, poți alege să consumi niște puncte dintr-un pool de strength, agility sau intelligence și să îți augmentezi astfel atacul. Dar ceea ce mi s-a părut interesant la aceste „crize" este faptul că, o dată ce au fost inițiate, nu ești obligat să te lupți până la capăt, ci ai și alte opțiuni de a rezolva conflictul. În exemplul pe care l-am încercat, am avut posibilitatea de a (re)iniția dialogul în timpul luptei. Astfel, cu niște puncte în Intimidation, îți poți descuraja inamicul și să-l convingi să o lase baltă, că n-are nicio șansă. Am ratat acest check, dar am mai avut opțiunea de a manipula un element din decor - le-am băgat niște raze în ochi care i-au dezorientat și demoralizat. Apoi am luat un critical hit de la unul dintre ei și am murit. Dar asta nu a însemnat game over: am revenit de pe lumea de dincolo ca să-i găsesc pe dușmani speriați de învierea mea nenaturală. Îmi aduseseră trupul la șeful lor, iar acesta, mai cu capul pe umeri, a văzut talente nebănuite în mine și mi-a oferit un quest.

Producătorii au încercat așadar să introducă o doză sănătoasă de neliniaritate. Dacă și restul luptelor vor fi la fel de atent „craftate", eu mă voi declara mulțumit, deși, personal, aș fi și mai fericit dacă voi putea trece prin joc fără să vărs sânge deloc. Îmi surâde foarte mult ideea unui joc pur adventure, în aceeași perspectivă izometrică, cu o lume mare și ciudată de explorat și îmi pare rău că nu a fost exploatată până acum de nimeni cu adevărat.

Revenind la non-combat, regăsim aceeași mecanică cu „efortul" și în dialoguri și diversele interacțiuni cu lumea din joc. De exemplu, dacă vrei să fii sigur că decepția ta va avea 100% succes, poți consuma un punct din pool-ul de intellect, augmentându-ți astfel skill check-ul. Aceste pool-uri au însă un număr limitat de puncte și se regenerează doar folosind anumite consumabile sau după ce te odihnești. Până acum nu am avut probleme, dar mă aștept ca mai târziu în joc să fie nevoie să drămuiesc mai bine punctele.

Trebuie să mărturisesc acum că m-a cam luat gura pe dinainte când am delimitat categoric lumea din T:ToN față de cea din Planescape. În decursul porțiunii de beta la care am participat am dat peste nu chiar puține trimiteri și *clins d'oeil* la predecesor. Unele sunt mai subtile, cum ar fi un segment cu dialoguri lungi, în urma căruia trebuie să soluționezi un mister, moment care mi-a amintit de Bordelul Plăcerilor Intelectuale din primul joc. Altele sunt mai pe față, cum ar fi menționarea numelui lui Adahn în conversații - o glumiță cam răsuflată, prezentă în toate rpg-urile indie ieșite în ultimii ani. A, și fără să intru în detalii spoilerifice, la un moment dat o să vă întâlniți cu un NPC din jocul original. Unul minor,

TIDES

La o primă vedere tide-urile reprezintă o versiune mai exotică a sistemului de alignment din AD&D. La fel ca în Planescape, acțiunile tale influențează tide-ul tău dominant, reprezentat de o culoare din cele 5 disponibile: albastru, roșu, indigo, auriu sau argintiu. Spre deosebire de sistemul clasic de alignment, acestea nu se împart pe axe definite de bine/rău sau ordine/haos.

Albastru - este tide-ul asociat personajelor mistice sau al căror scop e cunoașterea în toate formele ei.

Roșu - este tide-ul impulsivilor, al personajelor mânate de pasiune, care trăiesc mereu momentul.

Indigo - reprezintă tide-ul justiției și ordinii, al celor care văd dincolo de propria persoană.

Auriu - este asociat cu sacrificiul și compasiunea.

Argintiu - este tide-ul celor mânați de dorința de faimă și putere.

Din câte am văzut până acum, rolul acestor tide-uri pare să fie foarte subtil, influențând opțiunile de dialog/acțiune. Având în vedere și numele jocului, sunt șanse mari ca acestea să aibă un rol semnificativ în finalul jocului.

dar memorabil. Nu zic nu, mi-au descrețit fruntea aceste momente, dar sper, pentru binele jocului, să nu se fi exagerat în rest cu ele. Altfel se poate aluneca mult prea ușor în auto-parodie și e păcat.

Așadar, varianta beta a jocului m-a lăsat un optimist ușor îngrijorat. Pare că punctele forte ale predecesorului au fost preluate în T:ToN. În plus, avem un combat ceva mai bine pus la punct, dar care putea la fel de bine să lipsească, din punctul meu de vedere. Avem și câteva inovații la sistemul de dialoguri - avem skill-uri orientate pe acest stil de joc, precum și check-uri mai dese, care dinamizează puțin conversațiile. Scriitura pare la locul ei, plină de imaginație. Ce mă îngrijorează e posibilitatea transformării într-un „soft reboot", iar trimiterile la predecesor să degenereze într-o pastișă în toată legea. Varianta beta a fost insuficientă să-mi pot da cu părerea în legătură cu firul principal al poveștii, iar în acesta stă o bună parte din miza jocului. Dacă Torment va reuși să se desprindă suficient de mult de umbra lui Planescape, încât să-și croiască propriul drum, va deveni la rândul său un cult classic. Dacă nu o va face, nu este totul pierdut - mie unuia mi-a făcut plăcere să explorez noile povești pe care jocul mi le-a oferit până acum. Presimt că voi avea parte de câteva seri comfy în compania sa, chiar și dacă nu o să reușească să mă miște la fel de mult cum a făcut-o Planescape la vremea sa. Într-un an care se arată sărac în RPG-uri serioase, ce-ți poți dori mai mult? ■

DEPONIA DOOMSDAY

Sunt un fan al genului adventure și vânez pe cât posibil orice joc care îmi merită atenția, de aceia nu am ezitat să joc Deponia după ce am citit review-ul în acum defuncta revistă Level. În cazul în care nu ați jucat primele Deponii vi le recomand călduros pentru ca băieții (și fetele) de la Daedalic au dat dovadă de mult talent fiind considerați de mulți drept noul Lucas Arts.

AUTOR: **SenFire**

DATA ARTICOL: 11.05.2016
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Deponia Doomsday
AN: 2016
PRODUCĂTOR: Daedalic Entertainment
WEBSITE: deponia.de/en/
CUMPĂRĂ: steam | gog.com

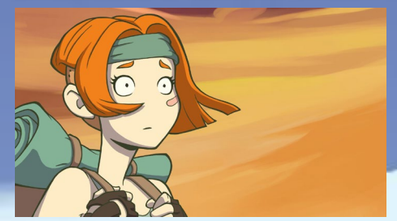
Deponia Doomsday, ca și jocurile precedente este un joc de aventură „point and click” așa cum povesteau bătrânii că existau în vremurile 2D-ului. Interfața este curată, fiind foarte ușor de folosit. Ce aduce nou fața de predecesoarele lui la capitolul gameplay sunt „quick-time events”. Daca ați mers cu gândul la Telltale și acum strâmbați din nas fiți fără grija, sunt rare si neintrusive îmbinându-se plăcut cu atmosfera momentului.

Dacă ați jucat trilogia originală și vă așteptați la o continuare a poveștii o să fiți dezamăgiți la începutul jocului și plăcut surprinși spre sfârșit. Dezamăgiți pentru ca Doomsday inițial dă senzația că developeri au vrut sa dea un reboot la serie și au căutat motive sa ignore sfârșitul din Goodbye Deponia, dar nu este așa. Povestea începe cu un pic înaintea evenimentelor din prima Deponie, evenimente care sunt perturbate de apariția unui călător în timp. Da, Deponia Doomsday este cu și despre mersul în timp. Primim o recapitulare a evenimentelor din jocurile anterioare, plus un comentariu filozofic „The end was never our creation, it was there all this time, we just tempted it. Așadar vom putea admira o nouă față a Kuvac-ului, orașul natal al lui Rufus, protagonistul seriei. Întâlnim personajele din primul joc, abia acum înțelegând pe deplin unele aspecte ale lor, precum relația lui Rufus cu Toni sau Lotto...adica Lotti...adica... mai bine le descoperiți voi. In dulcele stil Deponian, Rufus încearcă să își atingă telul de a ajunge pe Elysium creând haos în jurul lui într-un mod cu adevărat comic. Povestea se bazează pe umor. Lucru care îi iese mai mult sau mai puțin în funcție de gusturile fiecăruia. Personal am râs copios la rezolvările unor puzzle-uri iar altele au reușit să îmi smulgă măcar un zâmbet. Lucrurile devin un pic confuze din cauza time-travel-ului dar totul devine clar spre sfârșit. Sfârșit cu adevărat demn de numele Deponia. Sfârșit care ne amintește ca pe lângă umor jocul ne mai servește si o brumă de dramă. Goodbye Deponia anyone?

Ca tot veni vorba de puzzle-uri. Ca și în jocurile anterioare puzzle-urile pornesc de la cele mai evidente și se termină cu cele care necesită circa 5-10 minute de gândire. Nimic foarte complicat sau enigmatic mai ales pentru cei care au jucat si trilogia originală sau jocuri mai vechi precum Full Throttle unde soluțiile erau de multe ori aberante. Diversitatea lor este plăcută iar mersul în timp ne pune în situația dea a fi nevoiți să găsim alte soluții pentru puzzle-urile deja rezolvate. Mini-game-urile își fac si ele apariția precum un RPG old-school pixelat, un fel de X si 0 „with a twist” sau unul în care trebuie să ghidezi cu un laser o șopârlă otrăvitoare al cărui antidot provoacă flatulație excesivă.

Grafica este de excepție fiecare „cameră” fiind un bun material de wallpaper. Culori plăcute, vii și desene realizate manual care accentuează stilul umoristic al jocului dar și creează o atmosferă diferită pentru fiecare locație. Atmosfera este puternic susținută și de coloana sonoră, care nu se lasă mai prejos devenind una din favoritele mele. Animațiile ridică stacheta fata de primele jocuri, fiind mai fluide si per total mai satisfăcător de privit.

Ca dimensiune Deponia Doomsday este mai mare decât jocurile anterioare, fiind constituit din șapte acte (Goodbye Deponia având doar patru). Cine nu a jucat primele jocuri si-ar face o mare favoare sa le joace înainte de a se apuca de acesta deoarece conține multe referințe la primele jocuri dar mai ales spoilere. Daedalic Entertainment au reușit cu succes sa mai adauge un joc la seria Deponia fără sa nulifice povestea primelor jocuri si mai ales sfârșitul neașteptat pe care l-a avut trilogia fiind per total este un joc de excepție și nu trebuie ratat de nici un fan al genului Point and Click. ■



SOMA

Momentul în care atingi perfecțiunea

Din capul locului aş vrea să vă spun că nu mă dau în vânt după jocurile horror. Nu apreciez (atât cât ar trebui) stările de tensiune şi anxietate din jocuri, aşa că nu pot să spun că am o mare experienţă gameristică cu horror games. Am început să joc SOMA după ce am citit review-ul lui Marius Ghinea din Nivelul 2. Eram atât de intrigat încât mi-am spus că trebuie să dau o şansă acestui joc. S-a dovedit până la urmă că mi-am dat mie o şansă să iau parte la o experienţă nemaiîntâlnită.

AUTOR: **WhiteWizard**

DATA ARTICOL: 14.05.2016
CITEŞTE-L PE FORUM

TITLU: SOMA
AN: 2016
PRODUCĂTOR: Frictional Games
WEBSITE: somagame.com
CUMPĂRĂ: steam | gog.com | oficial

Nu sunt un gamer profesionist, însă jocurile video sunt una din pasiunile mele de ani buni de zile. În cele ce urmează voi povesti experiența pe care am trăit-o jucînd SOMA. Spre deosebire de review-ul din revista N2, mai jos sunt o mulțime de spoilere şi vă recomand să nu citiți rândurile scrise de mine dacă nu ați jucat SOMA şi aveți de gând.

Creierul ne joacă feste

Protagonistul e Simon, un canadian din Toronto care suferă un accident de maşină care îi provoacă câteva leziuni craniene. Nu pare nimic grav, însă omul nostru tot trebuie să facă o radiografie a creierului. Începutul e menit să familiarizeze jucătorul cu gameplay-ul, însă această etapă se încheie repede, când ajungi pe scaunul doctorului Munchi, care îți promite că nu vei simți nimic. Te aşezi şi cam aici se încheie introducerea cu lumină din belşug pentru că Simon părăseşte fața pământului în timpul radiografiei şi se trezeşte pe fundul oceanului într-o unitate abandonată.

Încă de la început când am văzut decorul de pe stația PATHOS-II m-am simțit apăsat de atmosferă. Chiar dacă stăteam confortabil pe scaun cu o bere în mână, când mă uitam la primul coridor abandonat ieşit în cale, parcă simțeam aerul înecăcios şi faptul că oricând mă puteam trezi cu cine ştie ce creatură suflând în ceafă. Nu monştrii sunt cei care te sperie, ci senzație de incertitudine că poți să te trezeşti la fiecare colț într-o situație, să îi spun, inconfortabilă.Totuşi, am decis să păşesc spăşit mai departe.

Nici nu ştiam la ce să mă aştept şi cred că asta e una din cheile reuşitei acestui joc. Niciodată nu ştii la ce să te aştepți, cel puțin în cazul meu. Nu puteam să spun, vin hoarde de monştri sau nu vine niciunul. Creierul, acest leit motiv al jocului, îmi juca şi mie feste, nu numai lui Simon. Eram contrariat încă de la început şi mult timp am rămas cu această stare.

Chiar dacă nu prea optez să îmi petrec timpul liber într-un astfel de mediu anxios, ceva mă împingea să continui. Curiozitatea era la cote maxime pentru mine: „Poate să fie şi dracu' după uşa aia, eu tot o deschid", îmi spuneam. Şi aşa simțeam cum pune jocul stăpânire pe mine. O senzație pe care o simt tot mai rar în ultima vreme. Am început tot mai hotărât să deschid uşi, să mă plimb, dar recunosc că aveam o tresărire la fiecare şurubel căzut pe jos, însă simțeam cum jocul curge şi chestiile se leagă. Încet, încet, prin mai multe puzzle-uri, la început simple, începi să rezolvi puzzle-ul mare, care îți răspunde la întrebările care te frământă.

Nu eşti chiar singur

Mi-am dat destul de repede seama că e cam greu să găsesc oameni pe fundul oceanului. În schimb, în momentul în care am avut prima întâlnire cu un oponent, nu pot să spun că am fost surprins. Jocul îți lasă un moment bun de respiro să te acomodezi cu mediul neprietenos. Poate nu ar trebui să scriu asta , dar primul lucru pe care l-am făcut a fost să mă duc spre bestie să văd ce poate să îmi facă..sau eu ei.

Voiam să ştiu dacă pot să îl atac şi să îl „liniştesc" prin puterea pumnului. Eu aş fi stat mult mai lejer dacă puteam să îi dau fraierului o rangă în ceafă şi să îl las lat.

Bine, nu că aş fi avut mari speranţe că pot să fac asta sau că o să găsesc o rangă ca în Half Life, dar am zis să încerc. Aşa cum mă aşteptam, încercarea mea a fost un eşec. Monstruleţul m-a făcut din prima şi după aia am procesat că eu trebuie să stau ascuns şi, în momentul în care e vreo arătare prin preajmă, să acţionez cu mare grijă. La aceste faze s-a văzut lipsa mea de experienţă în jocurile de la Frictional Games.

Dacă primul dintre ei nu mi-a provocat chiar aşa o mare traumă, ba chiar îmi spuneam: „Hai că se putea şi mai rău", lucrurile se schimbă cum înaintezi în joc. Nu din cauza oponenţilor, ci şi a cadrului în care se desfăşoară acţiunea.

Dacă protagonistul nostru e căzut pe fundul oceanului, eu am căzut pe gânduri jucând acest joc. Vă spun sincer, dacă acest joc era doar o mare doză de horror fără nici un Dumnezeu, l-aş fi lăsat după primele minute de joc. Dar nu e deloc aşa. Cei de la Frictional Games au creat o poveste captivantă cu puternice accente filosofice. Dar, voi încerca să le iau pe rând fără a sări de la una la alta.

Nu e grafică. E artă

M-am documentat puţin despre Frictional Games şi am aflat că sunt o companie relativ mică de oameni şi a căror continuitate a depins de reuşita acestui joc. La nivel grafic, jocul e o încântare.

Mă gândesc în primul rând la ocean. E o mare provocare să creezi un mediu spectaculos din punct de vedere vizual când ai de ilustrat fundul oceanului. În momentul în care te plimbi prin abis, poţi să îţi iei câteva momente să admiri priveliştea. Când s-a deschis prima trapă şi am avut primul contact cu oceanul, a fost o surpriză foarte plăcută la nivel vizual.

Majoritatea acţiunii se desfăşoară în spaţii închise. Decorul e Sci-Fi, asemănător cu o staţie spaţială. Toate acest spaţii sunt toate atent realizate, cu o abundenţă în detalii, care uneori te ajută să rezolvi puzzle-urile. Aşa că, foile, desenele, mesajele şi toate elementele nu sunt aruncate la întâmplare, multe dintre ele având un rol în poveste.

Oponenţii nu o să apuci să îi vezi prea mult de aproape, însă e perfect gestionat momentul în care sunt în preajmă. Atmosfera devine şi mai apăsătoare, parcă se aşterne şi mai mult liniştea, toate aceste elemente amplificând frica.

Grafica e foarte atent realizată. Nu e nimic lăsat la voia întâmplării, nici o lumină nu e pusă aleatoriu, nici un desen nu e fără un substrat. Îmi imaginez că a fost o muncă titanică în condiţiile în care e perfect ilustrată o astfel de poveste, cu multe semnificaţii.

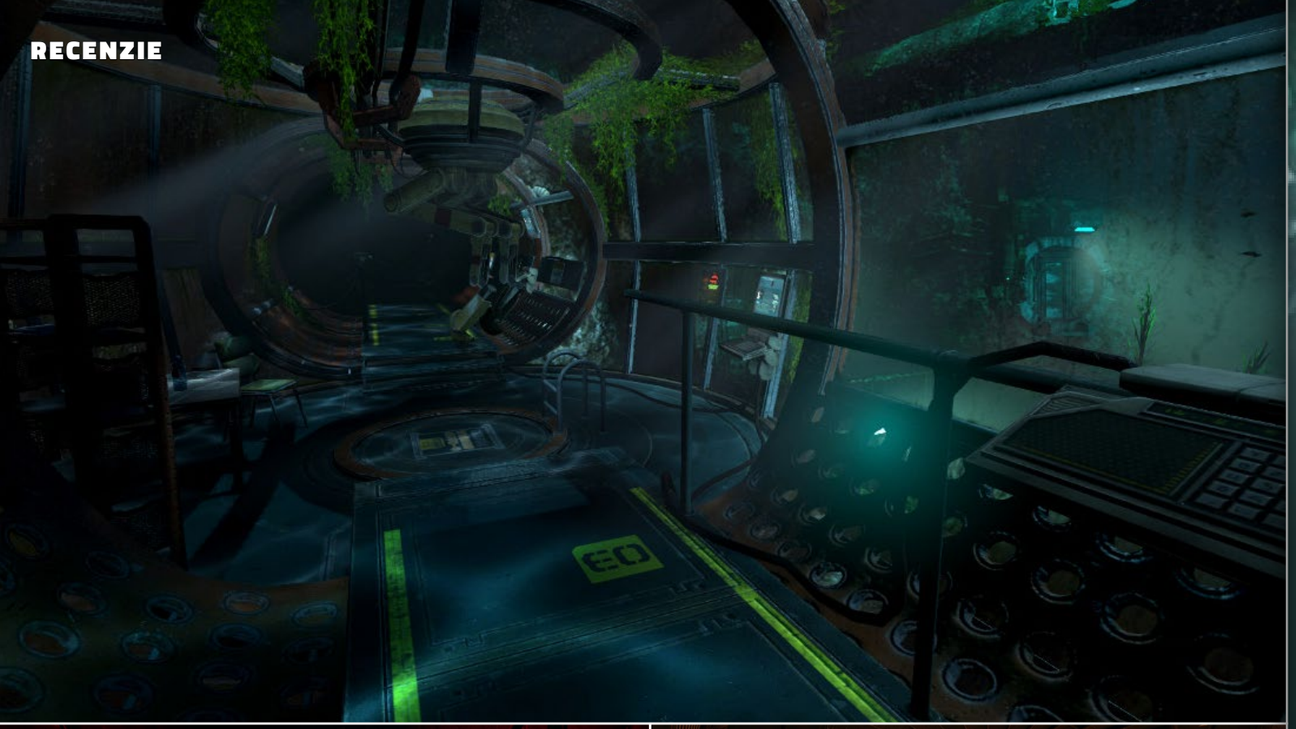
Sunet monstruos

Chiar şi eu, care nu sunt amator al genului horror, ştiu că sunetul într-un astfel de joc trebuie să fie unul din punctele forte. Acuma, ori nu sunt eu un mare critic, ori SOMA e perfect, pentru că nu am comentarii negative nici la acest capitol.

Muzica nu e prezentă pe tot parcursul jocului. Nici nu ar avea farmec. Producătorii au ales foarte bine momentele şi locurile care să aibă şi un background muzical, care se pliază perfect cu situaţia. Acestea contribuie de cele mai multe ori, la senzaţia de anxietate pe care o simiţi. Mi-a plăcut la nebunie că în tot acest peisaj înspăimântător sunt impregnate pe alocuri şi melodii care îţi dau speranţă şi adâncesc misterul, deopotrivă. Cel puţin, asta am simţit eu.

Vocile umane sunt foarte bune, veridice şi adaptate perfect situaţiilor şi se vede că producătorii au dat o importanţă majoră şi în acest aspect. Dacă nu prea avem oameni nu înseamnă că nu există prea multe voci, din contră. Pe parcursul jocului, Simon găseşte mărturiile oamenilor care au lucrat pe staţia PATHOS II, care sunt sub forma unor jurnale audio, sau sunt înregistrate pe calculatoare. În plus, protagonistul are abilitatea de a asculta ultimele dialoguri ale persoanelor decedate care îi ies în cale, multe dintre ele având mărturii cutremurătoare.

Pe lîngă Simon mai e şi Catherine, care o să te ajute cel mai mult să treci prin tot acest labirint. Prezenţa acestei femei e un element crucial în acest joc, o să povestesc mai jos. Ideea e că vocile sunt excepţional realizate, intonaţiile fiind adaptate situaţiilor în care se desfăşoară acţiunea.



Sunetul oponenților e înfiorător. Pentru mine, unul dintre cele mai scary momente a fost când eram zărit de monştri. Parcă îl auzi pe dracu' urlând. Sunetul pe care îl scot monştrii te zgârie pe creier şi nu de puține ori, mi s-a ridicat părul pe mână. Dacă vreți o comparație, eram ca şi Frodo când îi aude pe Nazguli.

„Raza de speranță" Catherine

Din fericire, nu eşti singur în călătoria ta spre izbăvire. O vei întâlni pe parcurs pe Catherine. Nu e o prezență fizică, creierul ei fiind prizonier pe un suport digital. Cu alte cuvinte, e ca şi cum o persoană e păstrătă pe un CD şi vorbeşte când e conectată la un computer.

Chiar şi aşa, momentele în care e şi Catherine în peisaj sunt o binecuvântare. Un moment de respiro bine meritat. Moralul meu se ridică instant când aud un dialog constructiv al lui Simon cu personajul de sex feminin pe care îl poartă în buzunar pe un fel de stick :)

Catherine nu e un personaj episodic şi contribuie din plin la desfăşurarea poveştii. M-a impresionat mixul foarte delicat între momentele în care te gândeşti că nu ai cum să scapi viu şi momentele de speranță în care vezi scăparea. În opinia mea, e foarte greu să jonglezi cu succes între momente antitetice: extaz şi agonie, între frică şi bucurie, între speranță şi decepție.

Căzut pe gânduri...

Şi ajungem la capitolul storyline. Un joc în care acțiunile tale ca personaj sunt destul de limitate, trebuie să aibă o poveste al naibii de bună.

Povestea acestui joc are puternice accente filozofice. Multe dintre ideile prezentate în acest joc îşi au rădăcina în realitate. Dacă vreți, unele chestii pot să reprezinte proiecții ale viitorului, ceea ce e înfricoşător şi în realitate.

Story-ul din SOMA e piesa de rezistență a jocului, iar celelalte elemente: grafica, sunetul, gameplay-ul, vin ca o completare perfectă a acestui joc de excepție. Pentru mine, e una dintre cele mai bune poveşti pe care le-am parcurs în jocurile video. Nu îți dai seama de acest lucru până la finalul său. Nu vreau să scriu toată povestea aici pentru că nu aş putea să o explic pe deplin şi mă tem că mai mult să stric decât să ajut. E ceva ce trebuie să simți, nu să explici.

Faptul că, teoretic, creierul poate fi captiv pe un suport digital şi existența ta poate fi oprită sau pornită de la un buton nu e cel mai reconfortant lucru din lume. Corpul nostru e la rândul lui un suport şi, probabil, în viitor, creierul uman, sau cel puțin informațiile stocate acolo, vor putea fi transferate pe un alt „suport". Mă rezum la a scrie atâtea despre poveste, pentru că, în acest joc, e dus totul la un alt nivel.

Sub presiune

Pe parcursul jocului vei folosi mult calculatoarele. PATHOS II e o bază pe fundul oceanului în care, aşa cum era de aşteptat, aproape totul funcționează cu ajutorul calculatoarelor.

Multe puzzle-uri îşi găsesc rezolvarea pe calculatoare. Spre deosebire de alte jocuri în care să foloseşti PC-ul e moartea pasiunii şi o plictiseală teribilă, aici, au găsit producătorii un mod în care să facă atractiv totul.

Nu ştiu cum au făcut asta, dar zău, e o plăcere să rezolvi puzzle-urile din acest joc. Să ne înțelegem, nu toate puzzle-urile sunt legate de calculatoare. Exclus, dar în multe momente vei avea de dibuit chestii cu ajutorul maşinăriei.

La capitolul „challenge-urilor mentale” mă bucur că producătorii au diversificat şi finalul fiecărui puzzle îți dă satisfacție. Când eşti singur, au o dificultate puțin mai mare, trebuie să fii mai meticulos, iar când eşti sub o anumită presiune şi pe urma ta sunt oponenți, dificultatea puzzle-ului nu stă în migală, ci în rapididate.

E din nou un „acord fin” pe care cei care au realizat acest joc l-au reuşit din plin. E un balans între situație, moment şi dificultatea unui puzzle. Ca jucător, pe tot parcursul SOMA am rămas la fel de conectat, fără să pot spune că există o perioadă mai lejeră sau mai dificilă. Evident, momentele în care sunt oponenți prin preajmă sunt mai stresante, trebuie să te mişti mai rapid şi să ai o memorie vizuală foarte bună ca să ştii exact pe unde trebuie să mergi.

Best of the best

Acest joc mi-a oferit o experiență memorabilă. Povestea te lasă fără cuvinte şi îți dai seama la final că story-ul e mai horror decât alte elemente din joc care te aşteptai să te sperie. A spus-o Marius Ghinea şi după ce am jucat SOMA, îi dau dreptate.

Pe fundația solidă a unei poveşti cutremurătoare, grafica, sunetul, puzzle-urile şi toate celelalte elemente ale jocului se mulează perfect pe story. Totul e atât de atent realizat, toate detaliile sunt finisate la perfecție şi ceea ce a ieşit e o adevărată capodoperă.

După ce am recitit tot acest review (sau tentativă de review), am observat că nu conține nici un cuvânt critic. Dar ştiți ceva, m-am tot gândit şi nu există, cel puțin din punctul meu de vedere. Experiența de joc e una remarcabilă şi SOMA îți oferă atât de multe...

În încheiere, SOMA este unul dintre cele două jocuri din existența mea (ultimii 20 de ani ca şi casual gamer) căruia pot să îi dau nota 10 fără să stau pe gânduri. Nu aş schimba nimic la acest joc, nici măcar nu aş îndrăzni să mă gândesc la asta. Celălalt astfel de joc a fost Need for Speed Porsche. ■

PROJECT NOMADS

AUTOR: **Fular**

DATA ARTICOL: 12.05.2016
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Project Nomads
AN: 2002
PRODUCĂTOR: Radon Labs
WEBSITE: Wikipedia

Îmbinând un noian de genuri, cu o amplasare spațială străină și mici impresii venite de la tovarășul care apucase să-l butonaze, având curiozitatea zgândărită și nevoia de-a-nțelege ce se petrece în spatele cuvintelor entuziaste ale lui, a trebuit să văd exact despre ce e vorba, iar după unsprezece ani de când am pus prima dată mâna pe Nomads și trei încercări nereușite am reușit să-l duc la final în bunul an 2016.

Jocul debutează cu o secvență narativă în care ți se spune că ești pe planeta Aeres, demult răvășită de conflictele vechilor Master Builderi, în urma cărora bucăți din scoarța planetei se desprinseseră și începuseră să zboare. Tu, nomad, împreună cu doi prieteni, dornici de aventură și atrași de poveștile negustorului Trevayne despre comorile din teritoriul Santinelelor, vă luați literalmente zborul în căutarea bogățiilor. Surprinși de avioanele santinelelor, prietenii tăi sunt doborâți și luați prizonieri în timp ce tu ești presupus mort și lăsat așa pe-o insulă zburătoare. Acesta este momentul în care începi să-ți controlezi personajul, ales la începutul jocului, dintr-o perspectivă 3rd person. Pe mica insulă îl găsești pe Basaltface, un Master Builder, confuz, ca trezit din somn, care după ce se plânge că a fost ținut prizonier de Santinele secole la rând, creează un far într-o parte a insulei, îți oferă câteva artefacte și îți spune ce trebuie să faci, ca parte a tutorialului de început. Farul de care vorbeam va reprezenta integritatea structurală a insulei, iar o dată distrus insula se va destrăma și va pica în hăul vechii planete.

Primești câteva bile de energie și un turn de veghe pe care trebuie să-l înalți pe insulă, puțin în stânga farului. De altfel turnul de veghe și farul sunt singurele clădiri cărora nu le poți schimba locația pe

insulă. Restul clădirilor pe care le primești pe parcurs pot fi construite în oricare altă locație disponibilă pentru un total de 9 clădiri cu tot cu cele două hangare.

Măsura de strategie va veni exact de aici, de la distribuirea corectă a clădirilor pe insulă. Fiind un spațiu limitat și având în vedere specializarea fiecărei clădiri vor trebui luate în calcul mai multe aspecte cum ar fi: dacă să sacrifici o turelă de apărare pentru ridicarea unui Silo care crește spațiului de stocare a energiei, energie care contează enorm în economia jocului folosită atât la reparații cât și la refacerea clădirilor distruse, dacă să folosești turele autonome în detrimentul unui tun mult mai puternic dar care necesită operare manuală, pentru situațiile în care ești atacat din toate direcțiile iar clădirile au nevoie disperată de reparații, dacă să folosești un tandem de Power Plant+Colector pentru creșterea ratei de refacere a energiei.

După misiunea introductivă navighezi cu insula înapoi la Trevayne în Grey Market, descrisă ca o reprezentare palidă a ceea ce a fost o dată. Aici vei găsi mai multe artefacte ce pot fi construite pe insulă(un Power Plant, un Silo, o turelă de apărare) precum și două artefacte native Grey Market-ului: un seif pentru stocarea artefactelor folosit doar ca decor și o presă de artefacte, dar care vor deveni disponibile și jucătorului pentru a fi construite pe propria insulă ceva mai târziu. Majoritatea artefactelor construibile în pozițiile variabile de pe insulă vor veni în două culori: albastre și roșii, diferența între ele fiind aceea că cele roșii, în cazul în care sunt distruse se pierd pentru totdeauna, pe când cele albastre pot fi distruse și reconstruite ad infinitum cu condiția să dispui de energia necesară pentru a le putea plasa. Importanța presei de artefacte este aceea că îți permite să combini două artefacte de același fel pentru a crea unul nou dar cu diverse îmbunătățiri:damage și HP sporite, autonomie pentu turele, capacitate mai mare de stocare pentru Silo, etc. Combinarea artefactelor de același tip, dar culori diferite este posibilă și va crea întotdeauna artefacte roșii, ceea ce nu e neapărat un lucru rău atâta timp cât vor fi folosite cu un minim de înțelepciune și precauție.
Mai departe vei urma instrucțiunile lui Basaltface în drumul lui spre răzbunare

împotriva Santinelelor pentru timpul cât a fost ținut prizonier cu pretextul că te va ajuta în același timp să-ți salvezi prietenii și să eliberezi lumea de dominația Santinelelor.

Misiunile sunt în mare cam aceleași de prin alte jocuri: escortează „x”, mergi la destinația „y”, distruge obiectivul „z”, rezistă la „n” valuri de inamici.

Câteva misiuni te vor obliga să-ți părăsești insula să te lupți cu gândaci uriași a căror abilitate e să se apropie de tine, să se detoneze și să împrăștie un nor toxic . Ca apărare împotriva lor te vei folosi de un Battlespell care nu e nimic altceva decât un fireball de lvl 1 și o bombă cu efect întârziat. În altele, vei fi despărțit de insulă și va trebui să pilotezi un avion pentru a îndeplini diferite obiective(zbor în formație, recuperarea unor artefacte).

De altfel, desfășurarea jocului decurge într-un mod cât se poate de banal, uneori un pic repetitiv, iar misiunile în care ești despărțit de insulă sunt doar o mică variație la o experiență care poate deveni ușor plictisitoare. Storyline-ul fiind foarte scriptat duce la o liniaritate nesuferită și doar în vreo două excepții ai posibilitatea de a alege următoare destinație între mai multe puncte de nagivație.

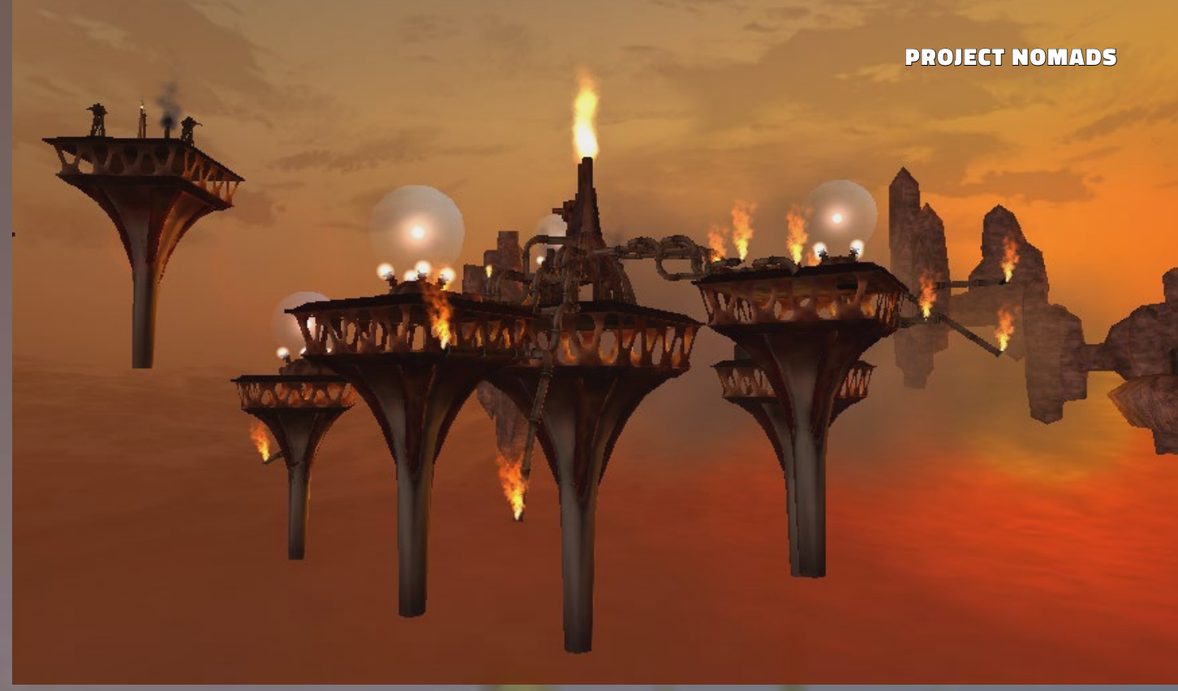
Nici story-ul nu rupe gura târgului, în câteva cazuri fiind de-a dreptul prostuț și poate fi considerat doar un pretext, un schelet pe care se atârnă misiunile. La început când nomazii zboară prin teritoriile bine păzite ale Santinelelor nu aveau cum să nu fie întâmpinați decât cu ostilitate. Setea de răzbunare a lui Basaltface, sprâncenele lui unite și vocea gâjâită, cu mici accese de furie, ar fi trebuit să fie un semnal de alarmă pentru oricine, iar răsturnarea de situație de la jumătatea jocului n-ar putea surprinde pe nimeni. Antagonistul principal, după înfrângerea definitivă a Santinelelor, devine Basaltface în fruntea unei armate de Skrits (gândacii de care ziceam mai sus) și ai, pentru un moment, senzația că împărți același univers cu umanitatea din “Starship Troopers”. Într-una din misiunile în care trebuie să faci față hoardelor de Skrits zburători, ca ultimă redută împotriva gândacilor, Trevayne spune că e o misiune sinucigașă și apoi cu seninătate se întoarce spre Nomad

și-i spune că e o misiune pentru el. Petreci două misiuni să găsești și să fi escortă pentru una din navele vechii lumi pentru un asalt asupra Orașului Mașinilor ca apoi să apară pentru două minute și să dispară în neant fără nici o avertizare și fără să fi contribuit în vreun fel la terminarea misiunii.

De departe cea mai nostimă chestie legată de firul narativ a fost când, pentru a putea avansa la următorul nivel (misiune) trebuia atașat insulei un modul numit "level drive", un sistem de elice care-ți permit navigarea între niveluri.

Sunt și câteva bug-uri, dar nimic care să compromită experiența jocului definitiv. Ca de exemplu sunt câteva instanțe când Nomadul îți rămâne pur și simplu blocat în decor, sau nu poate trece peste un fir de iarbă mai încăpățânat. Fiind pe o insulă zburătoare, există întotdeauna șansa, minusculă, ca atunci când te grăbești să ajungi dintr-o parte în alta a insulei să te folosești de un jump boost și să cazi peste margine, sau fiind o diferență de nivel între insulă și docul la care ai oprit, saltul să fie mai lung decât ai plănuit și să te trezești picând în gol. Personal mi s-a întâmplat asta la finalul unei misiuni.

Și totuși, în ciuda atâtor neajunsuri, Project Nomads poate fi o experiență ca nici care alta. Întregul concept cu insulele zburătoare, deși nu original, fiind întâlnit și în câteva opere literare, cum ar fi Călătoriile lui Gulliver, e aproape unic într-un joc. Având posibilitatea să interacționezi cu toate clădirile de pe insulă, iar la câteva să și preiei controlul aduce cu originalul "Guns of Icarus" înainte să intre în conștiința publică pentru fratele lui Online și oferă posibilitatea personalizării insulei în fel și chip, cu atât mai mult că numărul artefactelor va depăși cu mult spațiul construibil de pe insulă. Nu că toate combinațiile ar fi chiar viabile sau indicate, dar posibilitatea de a-ți schimba configurația navei de luptă din



zbor e un lucru îmbucurător pentru a rezolva orice situație neplăcută. De asemenea, deși nivelurile sunt liniare, modul în care sunt abordate ține mai mult de player. E adevărat că pentru a termina o anumită misiune e imperativ ca punctele de navigare să fie străbătute, dar nu ești forțat să le străbați dacă vrei să avansezi fără riscuri. Poți, de exemplu, să lași insula într-o poziție staționară, să mergi în recunoaștere cu avionul și să distrugi inamicii folosindu-te de armele prezente pe avion sau chiar atacuri sinucigașe. De multe ori, pentru a evita agresiunile venite de la bombardierele inamice care au prostul obicei de a rade mai mult de jumătate din clădirile de pe insulă la o singură trecere, e preferabil să-ți folosești avionul în mod sinucigaș. Turelele sunt ineficiente în a distruge un bombardier, iar tunul manevrabil doar de player tot are nevoie de câteva lovituri pentru a-l doborî și nu e chiar cea mai precisă dintre armele disponibile, având pe lângă asta și o întârziere între focuri succesive. Mult mai târziu, va deveni disponbil și pentru player un hangar pentru bombardiere, foarte folositor dacă vrei să-ți rezolvi problemele de la distanță, dar cu marele inconvenient că are un HP foarte mic și poate fi destul de ușor doborât. Pe lângă asta durează foarte mult timp să se respawneze dacă a fost distrus.

Controlul asupra avionului de vânătoare sau a bombardierului e la un click distanță, iar avionul de vânătoare are propria autonomie, asemenea turelelor de level 2 și 3, ceea ce e îl face foarte folositor pentru situațiile defensive și, dacă ești suficient de aproape cu insula de zonele ostile, nu se va da în lături de la distrugerea avioanele și turelele inamice.

Dacă unul din avioanele personale este distrus în luptă, preluarea controlului celuilalt avion se va face automat, nefiind nevoie ca player-ul să parcurgă distanța dintre hangare.

Turelele autonome ușurează întrucâtva corvoada multitasking-ului. Te poți concentra liniștit asupra controlului unei singure arme de apărare și a eventualelor reparații, acuratețea lor fiind mult îmbunătățită, chiar preferabilă, iar un plus enorm este că ele pot deveni disponibile imediat după vizita la Grey Market de la începutul jocului, totul depinzând de management-ul artefactelor din momentul respectiv. Bineînțeles sunt câteva mici limitări: deși zburătoarele inamice și turelele sunt luate la țintă, celelalte

clădiri, cum ar fi hangarele nu sunt considerate primejdioase așa că pot să spawneze avioane încontinuu. Ar mai fi și faptul că totuși raza lor de acțiune e sensibil mai mică față de atunci când sunt controlate de player. Pe partea cealaltă, și inamicii au tendința de a prioritiza întâi turelele și turnul de veghe(în cazul în care ești în mișcare, pentru că o țintă staționară e mult mai ușor de distrus de bombardiere), așa că nu există diferențe între AI-ul inamic și cel al uneltelor player-ului.

Având în vedere că există opțiunea de a alege între trei Nomazi (Susie, Goliath și John), experiența de joc e un pic diferită cu oricare dintre ei, chiar dacă toți trei urmează același fir narativ. Diferențele dintre ei nu sunt doar pur estetice, cum nici diferențele dintre clădirile lor nu sunt doar cosmetice. Ca de exemplu, Susie se mișcă cel mai repede dintre cei trei, asta ajutând-o enorm dacă mai multe clădiri necesită reparații într-un timp foarte scurt. Goliath e bazat mai mult pe STR, nu numai statura lui impunătoare sugerează asta, dar și armele sale sunt mult mai puternice decât a celorlați doi. John e cam middle ground între cele două extreme, îmbinând armele slabe ale lui Susie cu încetineala lui Goliath.

Un lucru interesant de remarcat, jucând cu Goliath care are arme mult mai puternice, inclusiv un avion de vântătoare cu putere de foc sporită, avioanele inamice au tendința de a intra sinucigaș în avionul player-ului. Ca o comparație, avionul lui John trecea nestingherit printre avioanele inamice și avea nevoie de câteva treceri în jurul unui obiectiv până să-l distrugă, pe când cel al lui Goliath ar fi putut să facă asta la prima trecere și să mai și tragă câțiva agresori după el.

Setting-ul în sine, cu toate rămășițele planetei zburând prin „marea nesfârșită de nori” are ceva fascinant. Uneori este vizibil chiar și unul din sateliții naturali ai planetei, dar într-o poziție foarte ciudată, atârnând

undeva jos, un adevărat anacronism pentru noi, obișnuiți să privim în sus după aștri. Cum Grey Market-ul e vizitat de mai multe ori pe parcursul campaniei, uneori pentru ridicarea unor artefacte, alteori doar pentru a primi următoarea misiune, e fain că nu e vizitată în același moment al zilei. De altfel, nici misiunile nu se desfășoară în același moment al zilei: jocul începe cândva la apus, una din primele misiuni se desfășoară pe întuneric, o vizită la Grey Market e cândva după răsărit, culorile fiind mult mai vii și mai vibrante decât la apusul de început în care totul e de un protocaliu bolnăvicios.

Mai mult, avansul și vizibilitatea pot să-ți fie încetinite din cauza norilor de ceață sau praf care se ridică uneori. Sunt momente scriptate, ce-i drept, dar totuși aduc un plus de savoare și naturalețe lumii din Nomads.

În legătură cu gradul de uzură și violență la care ți-au fost supuse clădirile, modul în care-ți dai seama este după fumul și flăcările care ies din acestea. Dacă au susținut prejudicii minore se va ridica din ele un fir subțire de fum. În schimb, dacă au fost abrutizate până la epuizare, flăcările ies violent, într-un final mistuind clădirile dacă au fost lăsate fără reparații (mi s-a întâmplat în cel puțin o instanță ca o clădire să fie distrusă de flăcări pentru că n-am reparat-o la timp). Acest lucru e valabil chiar și la far, iar în plus pentru acesta, apropierea de distrugere e însoțită nu numai de flăcări ci și de un „cue” auditiv, o sirenă de avertizare că te afli la un pas de anihilare.

Din punct de vedere auditiv, jocul e acceptabil, sunetele grave de tobe sunt cele mai prevalente, insuflând o senzație de străin, de ceva din afară. Voice acting-ul, însă, cam lasă de dorit. În afară de Basaltface și vocea lui supărătoare, celelalte NPC-uri fac o treabă ceva mai bună. E păcat că liderul Santinelelor, Master Mold Seraphim, cu acvariul lui pe cap și costumul de cosmonaut dispare după înfrângerea Santinelelor fiind un „villain” mult mai interesant decât

Basaltface. Byldan în schimb mi s-a părut excelent comparat cu celelalte NPC-uri.

Project Nomads ar fi putut fi îmbunătățit într-o mulțime de feluri. Neajunsul storyului putea probabil să fie rezolvat prin punerea în discuție a moralității tale de Nomad. Nu e neapărată nevoie ca player-ul să fie din oficiu „the good guy", mai ales că e pus în pielea unui aventurier interesat de povești cu comori, în fond o victimă materialistă.

S-ar putea argumenta că totuși e un joc apărut în 2002, pe vremea când „good guy" era cam setarea default pentru majoritatea covârșitoare a jocurilor și nu chiar toate ar fi meritat un efort al poveștii pentru realizarea mai multor nuanțe de gri.

Se puteau explora mai mult intențiile Santinelelor, chiar dacă pot să speculez că motivația lor era să elimine pe oricine ar fi încercat să-l elibereze pe Basaltface, fanatismul și delăsarea lor, precum și lipsa de comunicare între diferitele entități și facțiuni ale planetei sunt cele care aduc înapoi urgia lui Basaltface înapoi pe Aeres.

Alegerea câtorva actori profesioniști vorbitori nativi de limba engleză ar fi putut ajuta povestea. Pe partea cealaltă accentele ajută un pic în stabilirea locației ca o planetă extraterestră, lăsându-mă oarecum în impas. Poate doar schimbarea vocii lui Basaltface și lucrat mai îndelung la personalitatea lui. Ar fi fost apreciată o tranziție, o schimbare a personalității ca a lui The King of Midland din Berserk. Regândirea completă a nivelului cu „Sea of Flames": nu are absolut nici un sens existența unui culoar de vulcani zburători.

Am petrecut aproximativ două ore până am terminat ultima misiune deoarece se baza pe un gimmick și eu nu beneficiez de puterile de prestiință ale unui Navigator al Ghildei Spațiale, dar știind ceea ce știam la final, misiunea ar fi putut fi terminată în maxim 10 minute (am reluat misiunea înainte să mă arunc în supoziții temporale) doar pentru că se baza pe o abordare diferită și ar fi fost grozav dacă măcar vreo câteva misiuni să se bazeze tot pe ceva asemănător: să funcționeze atât o abordare directă, cât și una ocultă.

În ciuda a o grămadă de neajunsuri, a problemelor de ordin narativ, a micilor glitch-uri și bug-uri sper ca Project Nomads să nu pice într-o uitare definitivă în mentalul colectiv al celor ce îndrăgesc jocurile, cu atât mai mult cu cât nu e disponibil pe cele mai populare platforme de vânzare de jocuri. Aș fi încântat dacă și alții l-ar juca doar pentru conceptul insulelor zburătoare privindu-l ca un demo pentru un joc mai bun care n-a apucat să fie făcut niciodată. ■

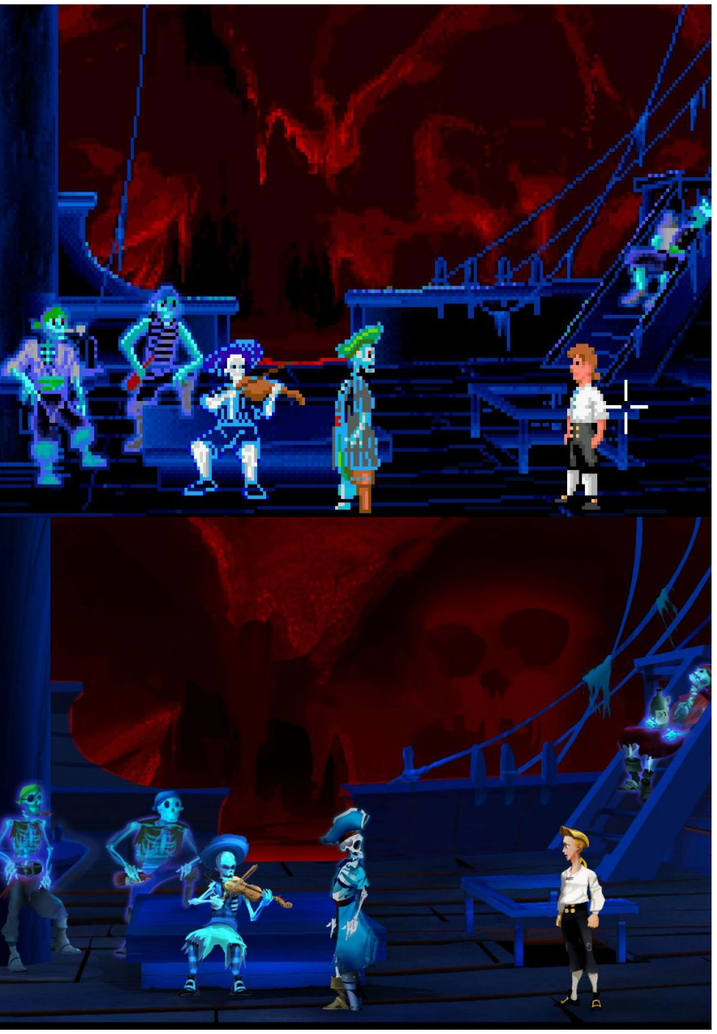
AUTOR: **uniflo**

DATA ARTICOL: 13.05.2016
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: The Secret of Monkey Island: Special Edition
AN: 2009
PRODUCĂTOR: LucasArts
WEBSITE: Wikipedia
CUMPĂRĂ: steam | gog.com

Cei ce sunt gameri dinaintea anilor 2000 sigur au auzit de seria de jocuri point-and-click adventure „Monkey Island". Lansată în 1990, seria conține 5 jocuri, primele 4 scoase din fabrică de LucasArts şi ultimul de „amicii" de la Telltale Games. Însă cel mai popular rămâne primul joc, The Secret of Monkey Island, ce a primit un remake în 2009.

„*I'm Guybrush Threepwood, mighty pirate!*". Sună cunoscut cuiva? :D Totul începe când personajul principal cu nume „ciudat", Guybrush, ajunge pe plaja insulei fictive Mêlée, cu scopul de a ajunge un pirat faimos - îmi aduce aminte de Jack Sparrow din Piraţii din Caraibe. Pentru a ajunge un pirat, neîndemânaticul erou trebuie să completeze 3 probe: proba comorii - să găsească comoara îngropată a insulei, proba luptelor - să învingă maestrul luptelor cu săbiile şi proba furatului - să fure un idol de la guvernatoarea Elaine Marley, de care tânărul Guybrush se îndrăgosteşte imediat. Pe când să completeze cele trei



probe, însă, Elaine este capturată de fantoma căpitanului LeChuck, un pirat de care se temeau toți corsarii din jur şi care se îndrăgostise de Elaine, dar ajunse în „Friend zone", să zic aşa (nu m-am putut abține :lol:). Astfel începe misiunea lui Guybrush, proaspăt devenit „pirat": să facă rost de o corabie şi un echipaj şi să pornească în salvarea iubitei!

„The Secret of Monkey Island" este un point-and-click adventure. Dai click pe ecran pentru a te deplasa şi interacționa cu nivelele şi personajele. Când apeşi pe Control (CTRL) sau V, apare fereastra cu diferitele acțiuni pe care le face Guybrush: foloseşte (Use), deschide (Open), şi aşa mai departe. Jocul este plin de puzzle-uri: de exemplu, înainte să găseşti comoara de pe Insula Mêlée, trebuie să treci printr-o pădure ce este, de fapt, un labirint. Deşi a trebuit să caut o rezolvare pe internet de câteva ori, puzzle-urile sunt interesante şi te pun pe gândit. Dacă nu le dai de cap puzzle-urilor, nu dispera: apăsând pe H, ai indicii ce îți sugerează ce să faci ca să completezi puzzle-ul.

Grafica jocului din 1990 era, într-un cuvânt, învechită. Totul era pixelat şi acțiunile şi inventarul ocupau jumătate de ecran. Dacă îți plac jocurile 32-bit/pixelate în general, puteți accesa grafica

veche în Special Edition apăsând pe F10.

Stilul artistic al remake-ului este destul de hit-or-miss: ori vă place, ori vă displace. Mie personal îmi place, pentru că primul joc pe care l-am jucat a fost Tales of Monkey Island, lansat de Telltale Games şi ultimul din serie. Revenind, stilul artistic a fost refăcut complet pentru a se potrivi cu grafica celorlalte jocuri din serie.

Muzică şi vocile sunt cireaşa de pe tort, în opinia mea. Coloana sonoră nouă este absolut superbă, fiind un fel de „pirate reggae" ce se potriveşte de minune jocului. Vocile sunt şi ele perfecte: pline de şarm şi carismă. Dominic Armato revine din nou pentru a-i da voce lui Guybrush Threepwood, el fiind vocea piratului din 1997, când s-a lansat al treilea joc din serie, „The Curse of Monkey Island", iar Earl Boen (ce a apărut şi în filmele Terminator 1-3, printre multe altele) îşi împrumută vocea căpitanului fantomă LeChuck, şi el debutând în serie în 1997.

În final, dacă nu ați jucat un joc din seria Monkey Island, ce mai aşteptați? Recomand seria cu desăvârşire, cumpărați jocurile la prima ocazie! Cel mai frumos lucru acum ar fi ca LucasArts cu TellTale Games şi Disney, proprietarii lor noi din 2012, să facă încă un joc pentru a rezolva finalul deschis al ultimului joc, Tales of Monkey Island. Ați auzit, TTG/LucasArts/Disney? Puneți-vă pe treabă! ■

RECENZIE

UnderRail

M-am gândit dacă să scriu sau nu un articol despre UnderRail, în primă fază am zis că poate impresia mea despre joc e influențată prea tare de faptul că tocmai îl jucasem, dar au trecut cam trei luni și nu s-a schimbat nimic.

■ **TG**
Locul 2 la concursul
„Articolele Comunității”

AUTOR: **TG**

DATA ARTICOL: 22.05.2016
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: UnderRail
AN: 2015
PRODUCĂTOR: Stygian Software
WEBSITE: underrail.com
CUMPĂRĂ: steam | gog.com

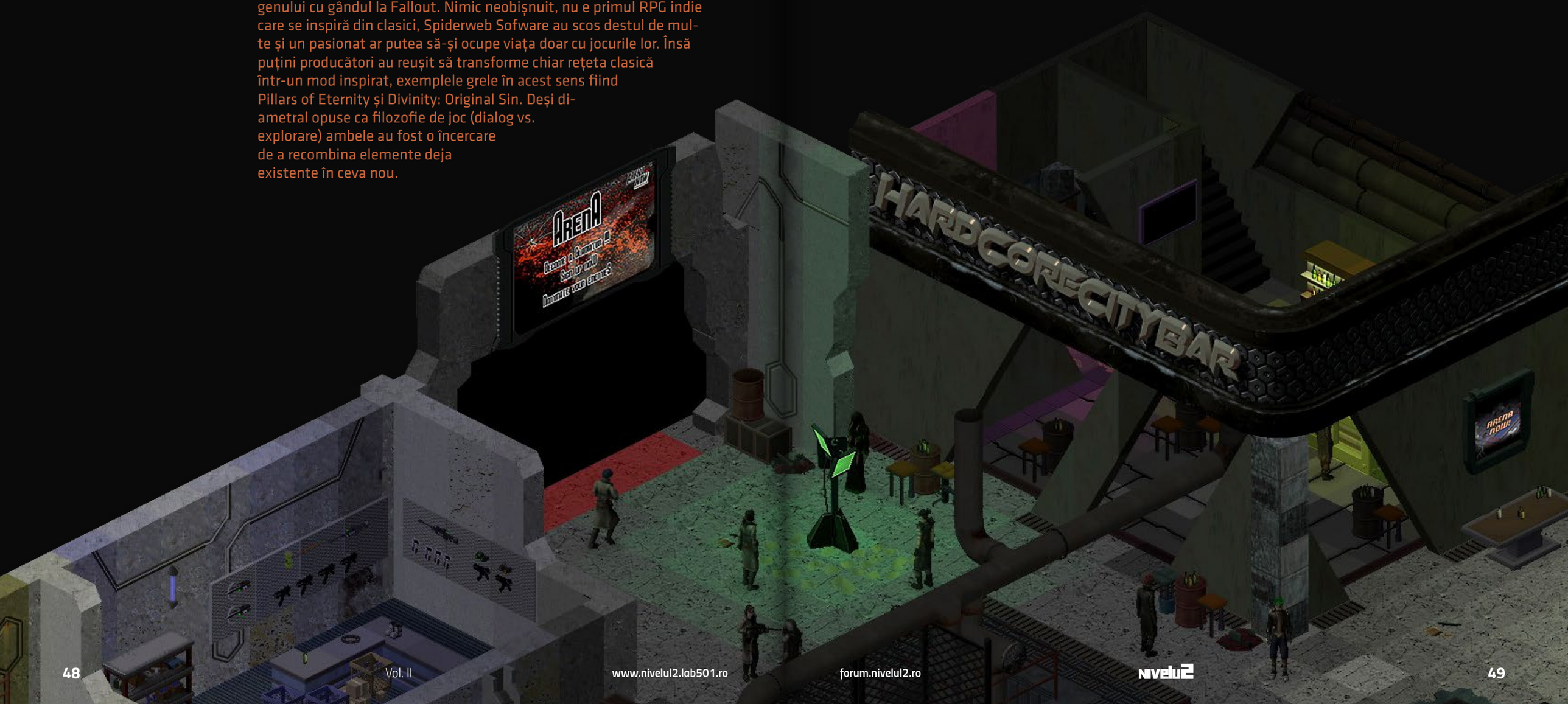
Din 2008 până în 2012 la UnderRail a lucrat predominant o singură persoană, în 2012 a fost lansat ca early-alpha pe diferite platforme digitale de distribuție, iar în 2013 a ajuns și pe Steam early access, pentru ca trei ani mai târziu să scoată în sfârșit capul la iveală și să apară în lista de noi apariții. Descriu traseul jocului pentru că UnderRail reprezintă exemplul perfect, doar faptul că există demonstrează importanță metodelor alternative de finanțare și arată că ocazional pot scoate la iveală giganți.

Cei 6 ani de dezvoltare au fost investiți într-un RPG izometric pe ture, ce se desfășoară într-o lume post-apocaliptică care va duce fanii genului cu gândul la Fallout. Nimic neobișnuit, nu e primul RPG indie care se inspiră din clasici, Spiderweb Sofware au scos destul de multe și un pasionat ar putea să-și ocupe viața doar cu jocurile lor. Însă puțini producători au reușit să transforme chiar rețeta clasică într-un mod inspirat, exemplele grele în acest sens fiind Pillars of Eternity și Divinity: Original Sin. Deși diametral opuse ca filozofie de joc (dialog vs. explorare) ambele au fost o încercare de a recombina elemente deja existente în ceva nou.

UnderRail se situează undeva între cele două, pune îndeajuns de mult accent pe dialoguri și poveste (sau povești) cât să nu fie un dungeon crawler dar în același timp explorarea joacă un rol central și nu prea poate fi catalogat ca un RPG axat pe dialoguri.

Există totuși o diferență majoră, așa cum voi descrie pe parcursul acestei semi-recenzii. Cu toate că am trecut prin destul de multe, cu greu îmi vine minte un alt RPG în care producătorii să fie atât de prinși în ceea ce vor să realizeze încât rezultatul final să fie un joc la care trebuie tu să te conformezi, să-l înțelegi și să-l îmblânzești. Dacă Obsidian au ales calea celor mulți, cu un gameplay care permite parcurgerea jocului cu orice clasă sau combinație de abilități și atribute, UnderRail îți oferă o gamă extrem de largă de personaje viabile dar în același timp te lasă să te spânzuri cu propria frânghie când greșești. Nu e un joc accesibil, nu te acomodează și nici nu e interesat de frustrările pe care le vei avea. Dacă aveți impresia că doar jocurile ce vă stimulează reflexele pot fi dificile, veți rămâne întâi surprinși, apoi veți da în depresie.

Am menționat și Divinity pentru că la nivel de gameplay e poate cel mai apropiat de UnderRail. Sigur, aș putea zice că sistemul de reguli amintește de SPECIAL,



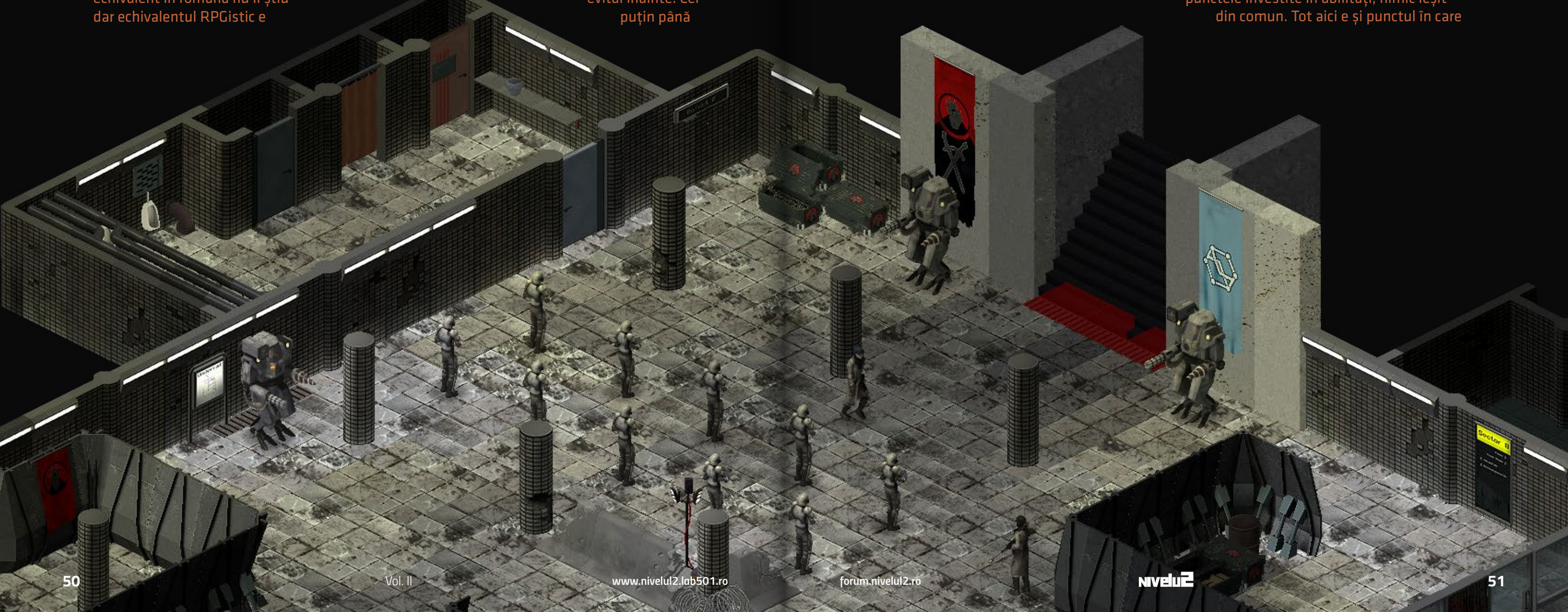
dar sincer aș putea la fel de bine să înșir pe două rânduri toate jocurile din care am perceput eu că se inspiră UnderRail. În ciuda aparențelor, Fallout e doar una dintre rudele sale Îndepărtate. Divinity: Original Sin în schimb, a reușit să aducă la un nou nivel gameplay-ul pe ture din RPG-urile clasice, l-a făcut mai distractiv și incredibil de variat celor dispuși să experimenteze. Cam asta face și UnderRail.

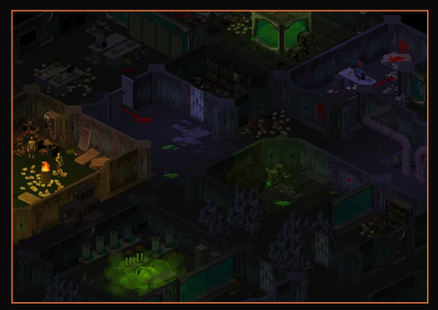
Concret vorbind și fără să intru prea mult în detalii, sistemul de reguli e flexibil, fără clase, cu scoruri pentru abilitățile de bază, cele secundare și feat-uri. De-aici începe nebunia, abilitățile de bază influențează abilitățile secundare și pot fi necesare pentru a realiza cu succes anumite acțiuni din joc, abilitățile secundare afectează jocul atât în mod direct, prin dialoguri și acțiuni speciale, dar și eficiența în utilizarea armelor sau abilităților ”psionice”, cuvânt a cărui echivalent în română nu îl știu dar echivalentul RPGistic e reprezentat de magie. Feat-urile... fac ce fac feat-urile de obicei, în era FPS/RPG-urilor și a RTS/RPG-urilor sunt termeni arhi-folosiți.

Evident, acesta e un rezumat foarte rudimentar pentru sistemul de reguli, dar vreau să subliniez că nu există o cale dreaptă de a trece prin joc. Nu contează ce combinații de abilități alegi cât timp supraviețuiești în UnderRail, dar pentru binele vostru, v-aș sfătui să nu combinați prea multe. Alternativ, pentru cei mai puțin cicatrizați de RPG-uri, există diferite ghiduri online care descriu ce ar trebui ales pentru construirea unui personaj care să reziste pe parcursul jocului. Deși această cale elimină o parte din frustrări, elimină și experimentarea și satisfacția pe care o ai când realizezi că ai ales corect cum să crești în nivel și că acum te poți plimba fără teamă prin tunelurile abandonate și întunecate pe care le evitai înainte. Cel puțin până în ultimul sfert din joc, dar o să vorbim și despre asta mai încolo.

OK, cred că am schițat cât de cât elementele de bază ce țin de construcția personajului. Cam așa e și cu tutorialul din UnderRail. Tragi cu un pistol, abuzezi de niște roboței, apoi primești aprobarea și devii un cetățean de drept al stației South Gate Station. Nu primești prea multe informații: oamenii trăiesc sub pământ, din varii motive la suprafața e de rău, iar lumea s-a organizat în jurul stațiilor de metrou. Unele de dimensiunea unui sat, altele mai mari. Geografic vorbind, SGS e în sudul sudului, un loc destul de nasol și după standarde post-apocaliptice aparent. După o scurtă întâlnire cu cel de la conducerea stației ești trimis în tuneluri să dovedești și tu că ești bun de ceva. Ca în orice RPG care se respectă, pierzi vreo 4-5 ore la adăpostul primei locații, afli ce se mai întâmplă prin lume și de preferat te echipezi puțin înainte să ieși în tuneluri și în funcție de cum ți-ai investit punctele să fi făcut terci de primul șobolan în rânduri repetate. Ce devine imediat evident (pe lângă absența unei hărți) e că UnderRail pune accent pe atmosferă și explorare, prima ieșire din confortul stației poate trezi amintiri nostalgice din Fallout, iar explorarea unor adăposturi abandonate de ceva vreme, pe fondul coloanei sonore apăsătoare cu siguranță va stimula fanii peisajelor post-apocaliptice.

Alt lucru ușor de observat e că ai în față un joc în care vei încărca salvări, indiferent dacă ai sau nu un personaj bine construit, în UnderRail se moare. Prima parte a jocului se desfășoară în jurul la SGS, ești expus la mare parte din fauna agresivă pe care o vei întâlni, mai duci un dialog influențat de punctele investite în abilități, nimic ieșit din comun. Tot aici e și punctul în care





te familiarizezi cu sistemul de luptă pe ture. Din nou, împrumută idei bune din mai multe jocuri dar seamănă cu cel din Original Sin ca implementare. Cu diferența majoră fiind lipsa unui party, în UnderRail joci doar cu personajul creat de tine și nu poți avea însoțitori de vreun fel. Dar dacă ar fi fost un joc cu însoțitori, puteți paria că nu ar fi existat creștere automată în nivel pentru ei. Nu sunt multe de zis aici, e un sistem de luptă funcțional, distractiv dar nu neapărat revoluționar ca mecanici. Ce îl face însă excepțional e modul în care diferitele abilități și feat-uri îl influențează, sunt diferențe majore în funcție de modul în care ți-ai construit personajul, numărul de inamici cu care te lupți sau terenul, precum și modul în care ți-ai organizat consumabilele. Deși nu e o problema decât în primul sfert de joc, lipsa consumabilelor care regenerează viața sau punctele psi (”mana”) poate duce la situații în care singura soluție e să încarci o salvare din urmă cu vreo câteva salvări sau să exploatezi jocul și să fugi la zona de tranziție între hărți încercând să scapi cu viață. Diferența între “magia” din joc și restul abilităților e cât se poate de tranșantă, unde pentru a lovi cu armele de foc sau săgețile primești un procent de reușită în funcție de abilitățile tale, cu psi lovești tot timpul, dar dezavantajul e că rămâi repede fără puncte psi spre deosebire de gloanțe, iar un personaj axat exclusiv pe psi va fi de tip glass cannon, dai mult, tare și bine, dar și când primești...

Pe lângă armele de distanță și psi, mai ai varianta capcanelor, un personaj axat pe asta va duce la un cu totul alt mod de abordare al confruntărilor și situațiilor de joc. Pentru fanii luptei de aproape, există arme melee precum și, ați ghicit, posibilitatea de a jucat axându-te doar pe asta. În funcție de calea aleasă, ies la iveală tot felul de situații la care nu te-ai fi așteptat și soluții surprinzătoare pentru a câștiga luptele. Iar lucrurile capătă o nouă dimensiune când intră în ecuație și furișatul sau faptul că nu te oprește nimeni să combini cum vrei abilitățile. Prin prisma gameplay-ului, e un

joc foarte interesant de rejucat, însă durata mare nu prea permite asta tuturor.

După zona introductivă din jurul SGS, ajungi în sfârșit într-o locație nouă, inamici noi care te termină dintr-o lovitură, misiuni, NPC-uri, tot la ce te-ai aștepta. În acest moment, pe la 20-25 de ore de la început, UnderRail se conturează ca un RPG indie simpatic, dar apoi se întâmplă ceva...

Vedeți voi, această primă parte a jocului nu reprezintă de fapt decât un tutorial glorificat, menit să reducă din diferitele dureri dorsale ce ar putea fi simțite când jocul se deschide și realizezi că de fapt ai în față un alt tip de animal decât ai fi presupus inițial. Locurile pe care le menționau NPC-urile și credeai că vor rămâne la nivel de mențiuni devin deodată accesibile, întreaga lume din UnderRail devine explorabilă iar jocul se schimbă radical. Acum poți merge oriunde, poți face aproape orice misiune te țin balamalele și punctele de abilitate, dar în afara unor explicații sumare, nu îți zice nimeni cam ce trebuie să faci. Nu e genul de joc unde să ai o idee clară de cine e rău, cine e bun și cui trebuie să-i dai în cap. Mai mult, cele câteva tuneluri în care aveai probleme de orientare se transformă în zeci de tuneluri în care orientarea s-a dus pe apa sâmbetei. Nu știi în ce direcție să o apuci, cu cine să vorbești prima dată și de ce mama naibii te omoară toată lumea cu ușurință. Și scuturile, cum mama lor funcționează scuturile?

Nu vă pot spune ce entuziasmat am fost aici, genul acesta de momente mă fac să tot joc RPG-uri. Și indiferent cât de gamer serios te crezi, UnderRail are tot timpul ceva pentru tine, prin care să te surprindă, să te facă să înjuri sau să te holbezi la peisajele izometrice ce pot deveni hipnotice. Și dacă toate astea nu erau de ajuns, când crezi că în sfârșit ai văzut tot, îți pariezi seara de ieșit cu amicii că nu mai are cu ce să te surprindă, atunci vine peste tine și te lasă mască.

Deschiderea lumii de joc introduce pe lângă noi inamici și noi mecanici. Scuturile din UnderRail sunt o găselniță excelentă și la fel ca restul mecanicilor de joc se integrează natural în gameplay. Fiecare tip de armă sau abilitate ofensivă are o anumită viteză de impact: un ciocan va lovi încet, o armă laser foarte repede, înțelegeți ideea. Un scut are patru tipuri de rezistențe, pentru fiecare viteză de impact, precum și capacitatea maximă a damage-ului pe care îl poate absorbi. Și cu ocazia asta mi-am mai amintit ceva, deși pare o idee bună să joci mai tot jocul cu același echipament, UnderRail nu e atât de unidimensional. În funcție de situație și inamici, echipamentul ar trebui adaptat. Evident, și asta ține de construcția personajului, poate cu un personaj psi când te lupți cu 10 tipi înarmați cu ciocane, faptul că ai o abilitate care îți permite să îi

manipulezi și să se omoare între ei rezolvă extrem de rapid lucrurile. Însă cu un personaj axat pe arbalete, care e cu 2 nivele mai mare decât cel psi, confruntarea va fi cvasi-imposibilă fără să apeleze la ceva trucuri. Vedeți voi, în UnderRail oricine poate omorî pe oricine dacă are echipamentul și planul corespunzătoare. Cu un scut foarte rezistent la lovituri de ciocan, capcane și săgeți care paralizează inamicii, s-a schimbat situația. Arta Războiului se aplică de minune în UnderRail, cine atacă primul și știe la ce să se aștepte va câștiga, indiferent de puterea relativă a adversarului. La un moment dat ai ocazia să te lupți într-o arenă, unde teoria asta e demonstrată foarte bine. Cu anumite tipuri de personaj poți câștiga luptele împotriva inamicilor mult mai puternici decât tine, doar prin faptul că reușești să câștigi la scorul de inițiativă de la început și deci să lovești primul, iar pe urmă adversarul nu mai are ce să facă. Kill or be killed.

O altă găselniță a jocului e sistemul de oddities, un mod alternativ de a câștiga experiență și a crește în nivel. Vorbesc de asta abia acum pentru că e cu atât mai important să fie înțeles cât de natural se îmbină cu restul jocului. Deși se poate folosi și sistemul clasic, în care câștigi experiență omorând inamici, Oddity e o mică revoluție care face fiecare aspect al jocului cu atât mai interesant și acaparant. Pe scurt, câștigi experiență și crești în nivel adunând diferite obiecte. Da, atât. Nu contează că le găsești în butoaie sau depozite bine păzite. Să zicem că un os de câine valorează un punct de experiență, poți găsi maxim trei care să conteze la experiența ta. Există mai multe în joc, însă doar cele trei se pun. Poate suna stupid, dar se potrivește atât de bine în joc încât aproape că aș numi asta cea mai importantă adiție la stilul clasic din CRPG-uri. Nu iei experiență decât din misiuni și oddities, iar cum obții aceste obiecte ține exclusiv de tine și de cum ți-ai construit personajul. Poate trebuie să te lupți, poate nu, ideea finală e că fiecare stil de construire al personajului oferă același nivel de experiență dar modul în care o obții diferă radical în funcție de abilitățile pe care le ai la dispoziție. Asta face din UnderRail un joc în care deciziile au consecințe cât se poate de palpabile, fără însă să fie scriptate.

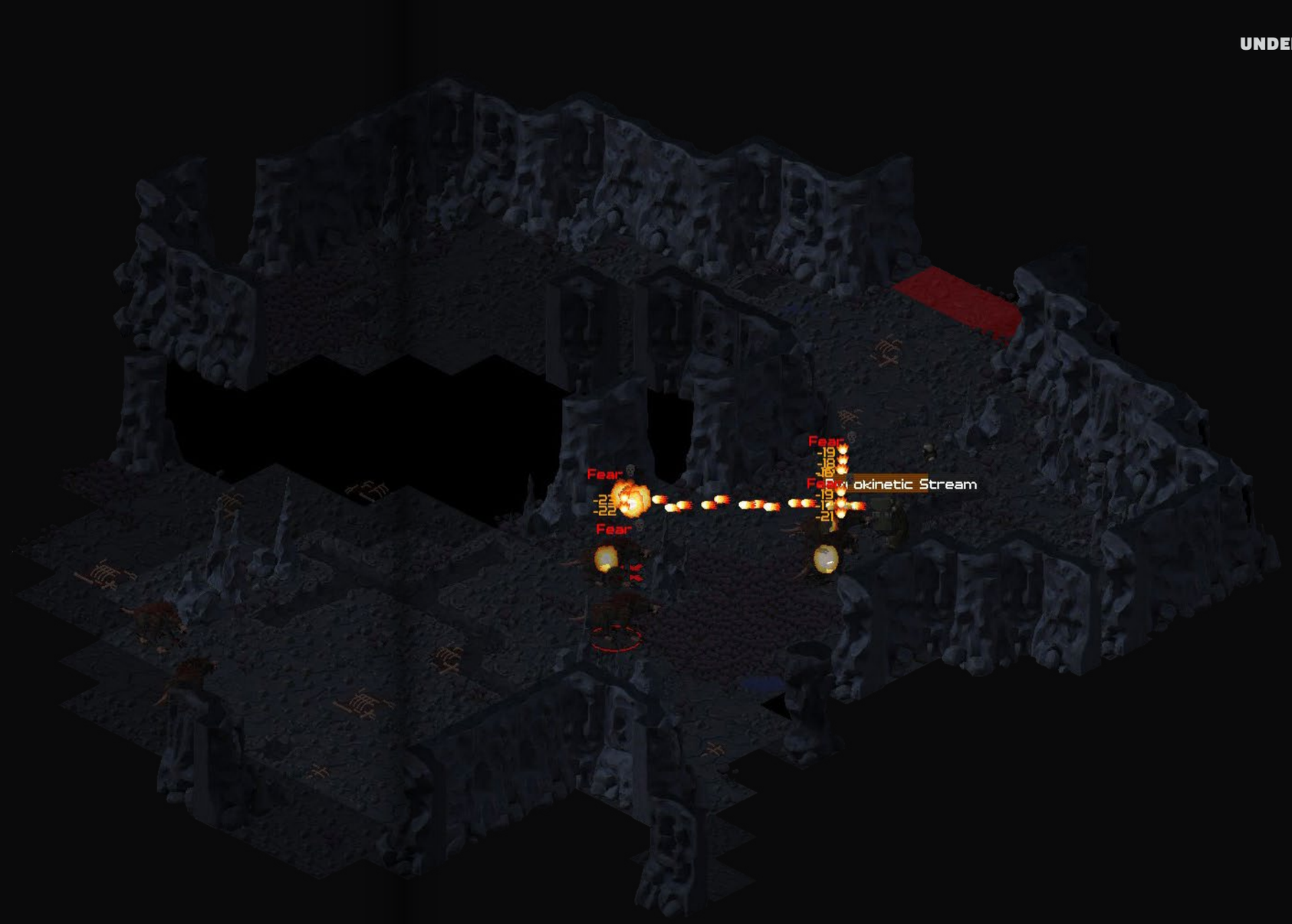
Pe partea de misiuni disponibile lucrurile stau foarte bine. Există evident și misiuni mai puțin importante, de tip ”fetch”, dar în mare parte jocul e împărțit în lanțuri de misiuni care de multe ori ajung să se conecteze în moduri interesante. O misiune primită la început are implicații și în finalul jocului, deși nu e cea principală. Și aici ”sistemul” de decizii și consecințe e puternic, se pot rata lanțuri întregi de misiuni în funcție de alegerile făcute, cel mai des asta se întâmplă când nu faci pe plac facțiunilor din joc. Jucând pe Oddity, dacă ratezi bucăți întregi din joc, poți să recuperezi oricum punctele de experiență prin simplul fapt că explorezi tot, însă ce pierzi odată cu misiunile e informația. Iar informația în UnderRail e o resursă foarte valoroasă, cei care se străduiesc să joace cât mai complet vor afla tot felul de lucruri despre personajele importante, precum și evenimentele care au influențat lumea. Dar și asta se reflectă natural în gameplay, cu un pachet nervos de mușchi vei trece prin joc așa cum te-ai aștepta, fără să afli subtilitățile.

Personajele și dialogurile se situează undeva la mijloc pe axa Baldur’s Gate – Icewind Dale. Există multe situații și dialoguri memorabile, însă asta ține foarte mult de alegerile pe care le faci, e perfect posibil ca NPC-urile care mi s-au părut memorabile să nici nu vă iasă în cale sau să vă ignore. Un moment constant și remarcabil însă, e întâlnirea cu un anumit personaj misterios, care îți dă complet peste cap ideile formate despre poveste până atunci. Nu voi da spoilere, dar trebuie să știți că povestea prinde contur abia în a doua jumătate a jocului, când multe evenimente au sens și înțelegi mai bine motivațiile celor implicați. Ce mi-a plăcut e cum funcționează reputația în joc, nu ai cifre sau grafice care să îți arate, dar prin faptul

că ajuți o facțiune, se deblochează moduri noi de rezolvare a misiunilor pe teritoriul lor. Spre exemplu, poate pentru a elibera pe cineva dintr-o închisoare ai nevoie de enorm de multe puncte investite în arta manipulării, dacă aștepți și faci misiunea respectivă după ce te-ai dovedit folositor facțiunii care deține închisoarea, poți cere o favoare și s-a rezolvat. E grozav pentru că nu e nimic artificial, lucrurile astea nu îți apar ca obiective undeva, ține doar de tine și e cât explorezi și experimentezi. Și e mult de experimentat, tot relativ la misiunea menționată mai sus, să zicem că nu ajungi la calea lipsită de efort, ce faci atunci? Poate alegi să-l scoți pe nefericit de la răcoare într-un mod subtil, care nu atrage atenția, dar atunci trebuie să neutralizezi paznicul care privește monitoarele de supraveghere, dacă nu faci asta cei din închisoare vor deveni ostili. Dar stai, acum că au devenit ostili, dacă nu îi omori pe toți va afla facțiunea despre ce ai făcut acolo și uite așa ți-ai blocat o zonă din joc.

Naturaleța din gameplay se regăsește de asemenea în design-ul lumii înconjurătoare și al comerțului. Nu e evident decât după multe ore de explorare, dar hărțile sunt gândite cu noimă, locurile în care întâlnești NPC-uri, depozitele abandonate, faptul că există curent în laboratoare de mult uitate, aproape toate au explicații ce pot fi deduse. E un joc care știe cum să-ți povestească ceva doar prin mediu, ceea ce are o sinergie nemaipomenită cu Oddity. Și să nu aveți impresia că grafica 2D îl limitează prea tare, combinația de efecte simple vizuale (tremurarea ecranului) și efecte sonore care aduc aminte de filmele lui Hitchcock fac din UnderRail o experiența mai multidimensională decât credeam posibil la început. Misterul e excelent tratat în joc, descoperirea unei facțiuni ascunse și mai ales a bazei acestei facțiuni e un moment care ar putea să intre într-un hall of fame al jocurilor.

Comerțul și meșteșugăria reprezintă un alt aspect în care UnderRail excelează și redefinește puțin elementele clasice genului. Fiecare comerciant din joc are produse pe care le acceptă și produse de care nu are nevoie, nu poți vinde mitralierele la brutărie. Dar și comercianții de arme au la un anumit moment cerere doar pentru un număr fix de mitraliere, deci nu poți exploata jocul cu drumuri du-te-vino la vânzători. Asta nu face UnderRail imun la punctul de rupere din RPG-uri, când inevitabil ajungi să ai mai mulți bani decât ai nevoie, doar că amână foarte mult acest moment și îți dă senzația că piața nu e acolo doar ca o scuză pentru a scăpa de loot-ul baban pe care îl cari cu tine și a-ți elibera inventarul. Crafting-ul e o latură a jocului pe care nu am explorat-o decât superficial, dar e foarte dezvoltată, amatorii Minecraft au cu ce să-și ocupe timpul. Există foarte multe tipuri de materiale ce se pot combina liber pentru obținerea unui echipament superior. Cred că dezvoltarea unui personaj pe această cale poate duce la un plus considerabil de putere, pentru că echipamentul ce îl poți construi poate fi mult mai puternic decât cel pe care îl găsești de cumpărat. Dezavantajul e că asta implică chiar mai multă dedicație, răbdare și experimentare. Pentru cei mai leneși însă, un mic indiciu, există personaje în joc echipate foarte bine...



Cam acesta e UnderRail în primele trei sferturi de joc, un RPG în stil clasic care reușește să te surprindă și să reîmprospăteze rețeta, dar și un joc dificil, egoist, care îți pune răbdarea la încercare. Dar stați că mai e. Urmează ultimul cui din sicriu, momentul în care mi-am dat jos proverbiala pălărie. După vreo 80-90 de ore de festival RPGistic, ajungi în sfârșit să crezi că ești ”acolo”. Știți voi, momentul acela când ești bazat, îi bați și pe ăia slabi și pe ăia puternici, urmează partea de final a jocului în care dai cu bestia de pământ și (dacă e un joc Bioware) primești și o partidă de sex stânjenitoare în celebrare. Ce primești însă în UnderRail? Primești Deep Caverns.

Cine a jucat Gothic știe momentul, auzi despre zonele periculoase de la oameni, te riști și te duci în zonele periculoase apoi îți iei un viol care te face să-ți reevaluezi viața. Asta e Deep Caverns, un loc în care vei fi manipulat și dus la limita răbdării. Tot ce auzi despre acest loc, ce reprezintă și cât de necruțător e, se va reflecta în mod direct prin gameplay. Dacă ai fost genul care nu a dispus de răbdarea necesară pentru construirea personajului, aici e locul în care vei plânge. Dacă ai avut nevoie de un walktrough ca să termini Monkey Island... da, cam până aici a fost.

În primul rând Deep Caverns e cea mai atmosferică locație din joc, contrastul dintre tunelurile de peșteră claustrofobice pe care le-ai explorat 80 de ore și cavernele gigantice din Deep Caverns m-a făcut să-mi belesc ochii de uimire. Coloana sonoră, locurile individuale pe care le explorezi și te fac să te întrebi ce s-a întâmplat – iar în funcție de cum joci, te vei mai întreba asta și după ce ai terminat jocul - precum și absența NPC-urilor de genul celor cu care te-ai obișnuit, lucrurile astea contribuie la atmosfera apăsătoare de-aici. Dar dificultatea? Ei bine, dificultatea vine sub toate formele posibile. Ai poate un moment tip puzzle până aici pe întreg parcursul jocului, dar de-aici până la final ai puzzle-uri care mi-au amintit de un templu dubios din Realms of Arkania de care nu am trecut vreodată . Dacă nu faci power gaming cu un personaj extrem de puternic, în Deep Caverns vei avea într-o formă sau alta probleme. Joci cu un lunetist excelent? Nu-i nimic, aici dai de inamici care apar doar când ai ajuns lângă ei. Ai extrem de multe puncte de viața? E ok, ia penalitățile astea de -70% la punctele de viață. De fapt, până în Deep Caverns nu există o altă locație cu penalități active, aici se întâmplă asta. Și se întâmplă într-un mod perfect justificat de poveste. Dar puzzle-urile? Aici e problema mare domnilor.

Marile rele momente din aventuri ar rămâne rușinate de ce se întâmplă aici. Sigur, e cu două tăișuri, mulți nu vor avea răbdarea necesară și vor considera ca fiind stupid modul în care un simplu puzzle de redirecționat energia unei centrale electrice poate duce la peste 10 ore de plimbat fără scop, dar e chiar mai rău de-atât, pentru că e plimbat fără rost în singurul loc din tot jocul unde respawn-ul inamicilor e o problemă. Ba mai mult, facțiunea care predomină aici poate să îți fie prietenoasă sau nu, dacă ai ghinionul să nu, vei avea cantități industriale de inamici, cu respawn, în condițiile în care tu ești forțat să revizitezi locațiile pentru că nu te-ai prins cum să rezolvi un puzzle. Poate fi extrem de dureros și îi înțeleg perfect pe cei care au abandonat jocul aici. Dar pe mine m-a făcut să bat din palme pentru că exact asta e ideea, Deep Caverns e un loc nasol unde orice scăpare te costă și la naiba de nu se transpune asta perfect în joc. Nu trebuie să-ți zică nimeni, nu ai nevoie de cutscene-uri cât un episod din Game of Thrones, nu, simți pe pilea ta cât de rău e aici și te rogi să scapi naibii odată.

Însă și acest lucru te poate costa, dacă te grăbești și sari peste un anumit puzzle pe ideea că merge oricum și arăți tu cine-i șeful boss-ului cel mare și rău... șervețele, lacrimi și trezit vecinii cu înjurături. Lupta finală din UnderRail e la fel ca restul jocului, poate fi ușoară, grea sau imposibilă pentru că boss-ului final nu-i pasă de tine și ce poți face.

Ar mai trebui să zic că producătorul promite un expansion major și poate o continuare, sper să fie așa și le aștept cu nerăbdare, dar UnderRail e genul de experiență greu de repetat. O combinație de elemente care au ieșit exact așa cum trebuie, în mare parte intenționat dar și cu o doză de întâmplare, e greu de crezut că într-un eventual UnderRail 2 ar mai reuși asta.

În încheiere, poate că problema lui UnderRail este că e un joc opac. E o realizare de excepție care scoate tot ce e mai bun în față atât din genul din care face parte dar și din modul în care a fost efectiv dezvoltat, fără distragerile industriei AAA. Dar pe cât e de impresionant pe atât de greu e de văzut, nu vreau să intru acum în polemici cu privire la ce ar trebui să fie un joc, pot spune însă că pentru mine UnderRail e exact ceea ce ar trebui să fie un joc. A fost o potrivire aproape divină, nici mie nu-mi venea să cred cât de mult îmi place când îl jucam și cum reușea să mă impresioneze când credeam că nu mai poate să facă asta. Nu cred că a existat alt moment când expresia „instant classic” s-a potrivit atât de bine. ■

HERETIC II

AUTOR: **Fular**

DATA ARTICOL: 26.01.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Heretic II
AN: 1998
PRODUCĂTOR: Raven Software
WEBSITE: Wikipedia

Între puținele jocuri pe care le-am butonat pe parcursul întregului 2016, mă hotărâsem să rejoc Heretic 2 pe care-l terminasem prima dată la puțină vreme după ce intrasem la liceu.

Singurul contact pe care-l avusesem cu seria (Heretic și cele două Hexen-uri) până în momentul acela a fost scurta povestire a lui Cărtărescu din manualul de limba și literatura română din care am rămas doar cu „două mâini păroase” și o imagine din MDK pe pagina secundă a povestirii.

N-am aprofundat seria, Heretic 2 fiind singurul pe care l-am jucat până în momentul de față. Cele câteva cadre ale predecesorilor pe care le-am văzut ulterior mi-au amintit de un DOOM în care arsenalul era înlocuit în mare parte cu vrăji și magii.

De altfel, Heretic 2 a reprezentat o schimbare radicală față de precursorii săi, schimbând perspectiva de FPS în 3rd person, dar păstrând arcana settingului dark fantasy prezentă în celelalte titluri ale seriei.

Fiind o continuare directă a firului narativ a lui Heretic, începutul din Heretic 2, aproape in media res, m-a lăsat un pic confuz. Lipsa filmului de început (versiunea australiană ce-am jucat-o prima dată n-avea „cinematicuri”) în care-l înfrângeai pe the big bad guy din jocul precedent și fiindcă am dat start jocului de la tutorial au creat pentru mine o altfel de logică: Corvus se întoarce înapoi în Silverspring după ce, din anumite motive oculte decide că are nevoie de o sesiune de antrenament în arta gimnastică și în folosirea armelor.

Trecând de portal, în loc de concitadinii care-și duceau viața pe docuri găsește doar șobolani și un imens sentiment de singurătate. La scurt timp după aceea, își descoperă oamenii cuprinși de un soi de nebunie violentă atacând fără discriminare pe oricine se întâmplă să le existe în proximitate.

Mai mult întâmplător Corvus întâlnește unul din puținii locuitori neafectați, care-i explică faptul că nebunia e efectul unei epidemii ce cuprinsese întregul oraș al elfilor, iar răspunsurile la întrebările lui ar putea să zacă la Celestial Watcher, liderul de facto al elfilor.

Mai departe jocul decurge ca orice action adventure, parcurgând culoare labirintice, căutând chei și apăsând butoane pentru a deschide

căi altfel inaccesibile, colectând arme și vrăji, omorându-ți semenii în moduri brutale și justificându-te că a fost legitimă apărare.

Sunt patru orașe mari care trebuie străbătute, legate între ele prin câteva drumuri lungi ce ilustrează mai clar zona în care se află respectivul oraș: orașul scufundat al Andoriei e disponibil doar după ce parcurgi o mlaștină, pe când cel al populației insectoide a Parthorisului, după ce treci printr-un vast canion.

Citisem la altcineva că a trebuit să renunțe la a duce aventura lui Corvus până la final după ce s-a rătăcit atât de rău încât i-a fost imposibil să continue. Nu mi s-a părut a fi chiar așa, căile sunt întortocheate și crează derută deoarece e folosită aceeași paletă de culori pentru toate străduțele dintr-o anumită zonă, fără multă variație în amplasament, dar pentru aproape fiecare oraș, sans Fortăreața lui Morcalavin și anumite părți din K'chekrik, există câte o hartă care cu puțină răbdare poate fi descifrată și se poate stabili exact încotro ar trebui să mergi.

Pe de o parte, avansul mai poate fi ajutat întrucâtva și datorită inamicilor, o zonă neexplorată fiind presărată cu aceștia. Pe partea cealaltă trebuind să faci și backtracking prin orașe, zonele deja explorate pot deveni confuze din cauza micilor variațiuni de care ziceam mai sus.

Evident, cartografierea drumurilor de legătură între diversele orașe n-a fost făcută niciodată, lucru de prisos de altfel, fiind vorba doar de a străbate un culoar foarte lung fără posibilitatea de a te rătăci în vreun fel.

Cum variația în cadrul unei locații sau zone e minimă datorită paletei de culori și nuanțelor alese, aceasta vine din partea inamicilor pe care-i întâlnești de la un capăt la celălalt al jocului. Fie că ai de a face cu elfi spellcasteri

sau cultiști ai lui Watcher, amfibieni andorieini înarmați cu arbalete sau vătafi de peșteră, nu ai aproape deloc senzația că ai intrat într-o oarecare rutină în care te descotorosești mereu de aceeași inamici(o diversitate mai elocventă a unităților dușmane apare în stupul K'chekrik). De departe unii din cei mai enervanți inamici sunt satănile înaripate care se perindă de prin mlaștinile Andorisului și până la finalul canionului, fiind extraordinar de greu de țintit.

Un alt lucru demn de menționat este faptul că nivelul de dificultate poate spori mai departe de cele trei opțiuni disponibile la startul jocului. În mod normal, țintirea se face automat atunci când Corvus este îndreptat în direcția vecină a unui inamic, dar asta se poate dezactiva dacă player-ul simte că-l țin bojocii. Așadar dezactivarea autoaim-ului crește un pic mai mult dificultatea jocului făcând, printre altele, anumiți zburători anterior menționați și peștii prădători mai greu de doborât.

În ciuda acestui lucru, jocul e destul de facil chiar și pe nivelul mediu de dificultate plus opțiunea de țintire manuală, arareori găsindu-mă înaintea ecranului de loading. Au existat mai multe situații în care am fost înfrânt de geografie decât de un henchman.

Boșii sunt cu totul altă poveste, dar asta are mai mult de-a face cu felul în care am abordat luptele, preferând să șed față în față cu fiecare dintre ei, făcând miscări evazive în dorul lelii și aruncând în vecinătatea lor cu tot ce-am avut mai bun. E o abordare proastă cum am descoperit după ce am reușit să trec de un boss dar n-am mai putut continua din cauză că hp-ul cu care am rămas mi-era insuficient să trec de o țeavă spartă, motiv pentru care a trebuit să reiau întreaga luptă.

Arsenalul din Heretic 2 și modul în care acesta crește păstrează cutumele FPS-urilor, fiind disponibile până la final nouă arme și vrăji ofensive și o mână de vrăji defensive, fiind limitat la început la o suliță ce poate fi folosită atât ca armă melee cât și ca prăjină care-i permite lui Corvus să sară distanțe altminteri imposibile, un fireball cu damage minim, iar ca vrajă defensivă unul din cele șapte Tome-uri of Power care amplifică damage-ul tuturor armelor și vrăjilor, cu marele inconvenient că amplificarea durează relativ puțin și consumă foarte multă mana.

Mai mult de atât acest Tome of Power dispune și de conștiință de sine și va împinge firul narativ înainte, fiind companion și ajutor pentru Corvus când la rândul lui e infectat de molimă.

Bineînțeles, nu toate armele și spell-urile au același grad de utilitate, existând instanțe în care le-am folosit doar o dată pentru a le vedea efectul, preferând în detrimetul lor o combinație deja consacrată cum ar fi Suliță+ Lightining Armor sau Storm Bow/Phoenix Bow + Meteor Shower/Tome of Power pentru a mă descotorosi de inamici de la distanță.

Interesant mi s-a părut modul în care a fost implementat arsenalul lui Corvus, nepărând ridicol că e capabil să care atâtea arme după el: arcul îl duce în spate, spell-urile le are într-un săculeț ce-l poartă la brâu, iar sulița e retractabilă.

Pe lângă diversele consumabile disponibile pe traseu întru ajutorarea player-ului, mai există și câteva altare care dau felurite bonusuri: îți ridică hp-ul la 150, îți dau o armură fie ea de aur sau de argint, refac ambele tipuri de mana la valoarea maximă, iar pentru a menține relevanța suliței pe parcursul întregului joc, există și două shrine-uri speciale care amplifică damage-ul acesteia. Nu sunt foarte sigur,

dar după cel de-al doilea upgrade, cred că sulița distribuie cel mai mare damage dintre toate armele.

Jocul e construit pe engine-ul grafic al lui Quake 2, dar munca celor de la Raven Software se vede cu prisosință, reușind cu succes să traducă perspectiva din 1st person în 3rd person, mișcările executate de Corvus, inclusiv acrobațiile, părând mult mai naturale decât m-aș fi putut aștepta din partea unui joc apărut acum aproape 20 de ani. Totodată n-am întâlnit issue-uri cu amplasarea camerei, ceea ce mi se pare surprinzător, aceasta fiind o problemă des întâlnită în majoritatea jocurilor de gen. Nu cred că a fost cazul să execut vreun "leap of faith" din cauza poziționării proaste a camerei și cred că cel mai mult îi pot imputa faptul că nu poți să ții inamici ce se află deasupra ta fără să privești și dosul lui Corvus.

Din punct de vedere vizual, se poate spune că timpul pare că n-a avut milă, Heretic 2 n-a îmbătrânit într-un mod grațios, grafica părând prăfuită și cadrele pixelate chiar și la rezoluțiile cele mai mari.

Din punct de vedere auditiv jocul stă binișor, deși pot spune cu mâna pe inimă că muzica sau orice formă de organizare armonică a sunetelor care să întărească mai puternic anumite momente dramatice mi-a trecut pe lângă urechi și n-am luat-o-n seamă. Așa că m-aș putea hazarda să spun că lipsește cu desăvârșire și să-i fac o eventuală nedreptate. În schimb la capitolul sunete ambientale, se schimbă povestea: scâncetele pruncului și bocetele mamei din Silverspring mi-au dat primul fior de teamă într-un joc, mlaștina andoriană pare mai vie și este mai vie datorită vietăților nevăzute care sălășluiesc în întunecimile tulburi făcându-se doar auzite, comunicând între ele trecerea lui Corvus, iar țipetele stârvarilor din înălțimile văzduhului te fac să realizezi că nu e chiar indicat să zăbovești foarte mult prin canion.

Ca gameplay, Heretic stă încă excelent, dinamica luptelor și modul în care te descotorosești de inamici brutalizându-i până la epuizare sunt poate trase un pic în jos de mica diversitatea a level design-ului din anumite zone și de lipsa mai multor combo-uri pentru suliță, dar având în vedere perioada în care a apărut jocul, a faptului că în spatele perspectivei schimbate el tot shooter e, dar cu ceva mai multe elemente de platforming, acestea ar trebui să fie ultimele lucruri de criticat.

Povestea se leagă foarte bine de cea din primul Heretic: după ce-l înfrânge pe D'Sparil

la sfârșitul primului joc, Corvus e blestemat să pribegească ca Ahasverus pentru eternitate fără a se putea întoarce în Silverspring. S-ar putea spune că întreaga acțiune din Heretic 2 e construită pe acest blestem: prin forțarea întoarcerii în capitala elfilor, Corvus ajunge arhitectul neștiut al molimei, un ocoliș al blestemului pentru a-l determina pe protagonist să-și părăsească iarăși căminul în căutarea unui leac pentru sine și semeni și nu ajunge înapoi nici după ce-l înfrânge pe Seraph-ul Morcalavin. Faptul că remediul andorian nu funcționează pe elfi datorită biologiei diferite a celor două specii are sens și nu pare o prelungire artificială a poveștii. De altfel întreaga aventură are un flow foarte natural și nu e doar o serie de obiective care trebuie bifate.

Interacțiunea cu alte NPC-uri întâlnite pe parcurs se face doar prin cutscene-uri, în rest lumea Parthorisului este un pustiu aproape fără margini în care singurii locuitori sunt cei atinși de boală. Explicația pentru peisajul dezolant vine destul de devreme, cei încă sănătoși trăind ascunși, departe de violența celor infectați lipsind player-ul de animația care ar fi dat mai multă viață lumii.

Un detaliu mărunt care mi-a plăcut foarte mult a fost acela în care, dacă-l lăsai pe Corvus într-o anumită poziție acesta începea să scruteze orizonturile cu de la sine putere sau încerca să omoare bâzâitoarea care-i tot dădea târcoale. Mai sunt și câteva mici quirk-uri cum ar fi atunci când încerci să folosești o vrajă ofensivă pentru care nu ai mană sau armă pentru care nu ai muniție, iar jocul își cere scuze de la player că nu se poate folosi de acestea datorită lipsurilor.

Durata pentru parcurgerea întregii campanii mi s-a părut deosebit de scurtă comparativ cu prima dată când l-am jucat, dar asta poate din aceeași cauza pentru care și zăpada era mai mare când eram doar un țânc. Zăpada e aceeași, dar eu am crescut și m-am schimbat.

Lipsa suportului din partea Raven Software, traducându-se prin dese crash-uri și a faptului că fratele și verii lui mai mari încă se bucură de succes pe când Heretic 2 apare ca abandoware îmi dău o vagă impresie de epigonism cu care ar fi privit de creatori, făcându-i un mare deserviciu în umila mea opinie. Nejucând celelate titluri ale seriei, nu pot înțelege exact motivul pentru acest abandon, părându-mi-se un joc foarte decent, cu o poveste și un gameplay solide și cu câteva minusuri prin celelalte locuri. Poate asta este și problema, fiind doar decent comparat cu celelalte. ■

Trebuie să mărturisesc că nu sunt un mare fan la genului adventure. Cele câteva jocuri adventure ce le-am jucat ar putea fi numărate pe degetele de la o mână (Syberia, Broken Sword: Shadow of the Templars, Scratches și Beneath a Steel Sky), cu mențiunea că pe nici unul nu l-am terminat fără ajutorul unui walkthrough, fie din cauza imposibilității de a mai avansa datorită unui puzzle mai complex sau a nerăbdării personale de a vedea deznodământul.

Cu toate astea am dus la capăt Fran Bow fără nici un ajutor exterior.

AUTOR: **Fular**

DATA ARTICOL: 1.10.2016
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Fran Bow
AN: 2015
PRODUCĂTOR: Killmonday Games AB
WEBSITE: franbow.com
CUMPĂRĂ: steam | gog.com | oficial

Fran Bow este un point'n'click adventure în cel mai adevărat sens al cuvântului preferând să urmeze școala Daedalic cu grafica smooth și cadre bine conturate în detrimentul majorității adventure-urilor indie care evocă prin grafica pixelată din clasicele genului apărute acum două decenii.

Fran începe să povestească întâmplările din noaptea fatidică în care părinții îi sunt omorâți cu brutalitate și modul mai mult întâmplător în care este găsită în pădurea din apropierea ospiciului fără prietenul ei drag, Mr. Midnight. Prezentarea este una simplă, câteva linii de dialog aruncate peste un fundal negru, contururile personajelor ca de cretă putând fi desenate chiar de Fran.

Imediat, fundalul se schimbă, Fran este întinsă pe un chaise longue în cabinetul doctorului Deern, repetând tot ce-i spusese și în celelalte sesiuni. Conversațiile între Fran și celelalte personaje vor avea întotdeauna două opțiuni. Opțiunile conversaționale din stânga vor aduce întotdeauna un aport mai mare poveștii, aflând tot soiul de detalii despre o mulțime de lucruri. Opțiunile din dreapta vor scurta conversația la un nivel minim și evident prin asta pierderea unor detalii care uneori pot ajuta la rezolvarea unor puzzle-uri.

În urma unei scurte tatonări cu doctorul Deern asupra felului în care abordează problemele ei, este forțată de una din surorile medicale la îndemnul doctorului să ia niște medicamente. Imaginea se schimbă brusc, cabinetul se transformă într-un coșmar, iar Fran se trezește în rezerva ei hotărâtă să părăsească ospiciul să-și

găsească pisica și să se întoarcă înapoi acasă la mătușa Grace.

La scurt timp după aceea, folosindu-și apriga curiozitate și intuiția reușește să pună mâna pe medicamentele din sertarzl sorei medicale încredințată că imaginile de coșmar ce le văzuse anterior o vor ajuta în a-și duce planul la bun sfârșit.

O dată ingerate, pilulele preschimbă realitatea lui Fran într-un adevărat coșmar, oferind pe lângă ușoarele indicii scrise în sânge pe pereții ospiciului, imagini grotești cu animale masacrate, schelete umane, orori trupești și uneori cu alterări arhitectonice. Asta este de fapt și una din mecanicile principale ale jocului. Player-ul va trebui să jongleze între cele două realități pentru a putea avansa.

Frapantă e totuși reacția lui Fran la aceste cadre, temându-se mai degrabă de modul în care ar reacționa sora dacă ar afla că atinsese cerbul decât de faptul că acestuia i-a picat capul.

O paralelă se poate face între Fran Bow și American McGee's Alice. În respectivul joc player-ul intrat în pielea lui Alice se întoarce în Wonderland după ce părinții ei mor într-un incendiu, doar că Wonderland-ul în care se întoarce este o versiune deformată a ceea ce cunoscuse o dată din cauza noii suverane.

În manualul cu care venea însoțit jocul, doctorul ce o îngrijea pe Alice își nota progresul acesteia în realitate urmând îndeaproape firul narativ creat de mintea lui Alice și pe care-l urma player-ul. Fran Bow trunchiază și combină un pic jocul și manualul, preferând ca realitatea și coșmarul să se desfășoare în același univers.

Pe lângă asta mai există și alte similitudini. Ca exemplu, companionul lui Fran este pisica ei, Mr. Midnight petrecând marea parte a aventurii împreună, asemenea lui Alice și a lui Cheshire Cat, iar pentru o bună bucată de vreme Fran va duce în inventar un cuțit însângerat, cam la fel ca Vorpal Blade-ul lui Alice.

De-a lungul celor cinci capitole ale jocului, Fran va trece printr-o mulțime de locuri, de la ospiciul auster încărcat de lamentările îndreptățite ale micilor pacienți și cruzimea unor îngrijitori, la fantasmele nopții și insectele supradimensionate din pădure, la ținutul de basm Ithersta cu dragonul pufos Palontras și regele lor rădăcinos.

De altfel este o contradicție majoră între celelalte patru capitole și cel petrecut în Ithersta. E cam aceeași contradicție pe care am simțit-o în Undying, o dată ce am terminat cu

Oneirosul în care domnea Keisinger și am trecut în Eternal Autumn a lui Bethany. Amenințările încă planau asupra mea, dar eram deja departe de hăurile Oneirosului.

Exact înainte de a intra în Ithersta, primești jurnalul lui Leon, într-un fel predecesor a lui Fran în care sunt detaliate și explicate toate creaturile și multitudinea realităților, suprapuse una peste cealaltă și existând în același moment de timp. Inițial am avut speranța că jocul voia să urmeze calea din Cosmosul lui Gombrowicz, fiind doar scrierile unui om ce încerca să-și raționeze propria schizofrenie, dând formă și ordine haosului din capul său, explicații ce puteau fi ușor acceptate de un copil. Îndoiala persistă însă până la final, neștiind în totalitate dacă tot ce s-a întâmplat a fost aievea. Cred că rămâne la latitudinea fiecăruia jucător să hotărască ce s-a întâmplat.

În Ithersta apare încă o schimbare a mecanicilor de joc, pilulele fiind înlocuite cu un ceas ce-ți permite să navighezi prin anotimpuri și e motivul pentru care am petrecut peste două ore încercând să rezolv problema unei lămâi și a unui chibrit.

Cred că a fost și singura dată când am rămas blocat pentru o perioadă atât de lungă încercând să dau de indicii care să mă ducă mai departe și ar putea fi și zona cu cele câteva probleme din tot jocul. Câteva din soluțiile propuse de mine au funcționat dar doar după ce am ajuns la momentul potrivit dictat de joc.

În rest majoritatea covârșitoare a puzzle-urilor sunt logice, puține iteme fiind transferate de la un capitol la altul, cu excepția pozei de familie, a jurnalului,a creionului colorat și a cuțitului care sunt aproape de la începutul jocului și până la final în inventar, așadar player-ul nu este determinat să încerce combinații din ce în ce mai puțin plauzibile. În afară de puzzle-ul de care ziceam mai sus, n-am avut nici un fel de probleme și cred că a fost singura instanță în care mă apucasem de pixel hunting, deși am făcut asta degeaba.

Un mic moment de panică am avut în ultimul capitol când mi-am umplut inventarul și am crezut că nu mă voi putea debarasa de iteme într-un mod folositor, dar asta a fost din

cauză că nu fusesem atent la notițele lui Palontras.

În primele două capitole jocul excelează ca și horror, cadrele macabre dau o senzație de ușoară greață și nesiguranță, se crează tensiunea și suspansul necesare acestui gen. Problema e că o dată ce realizezi că indiferent cum abordează problemele, viața lui Fran nu e amenințată în mod direct, tensiunea scade, iar trecerea din visul Itherstei înapoi în pădure nu mai au același efect ca la început. Poate și din cauză că o dată ce intriga se complică și sunt primite explicațiile necesare și curiozitatea e strunită.

Între capitole există și posibilitatea de a juca câteva minijocuri, care exemplifică drumul pe care l-a parcurs Fran de la o zonă la alta. Acestora li se poate da skip fără a impacta în vreun fel povestea.

Ca o mică paranteză, făcând tranziția din casa gemenelor în fântână și văzând copii plutind morți în apă mi-am amintit de Year Walk și faptul că atunci a trebuit să caut spiritele copiilor să le dau la Brook Horse pentru liniștirea lor.

Sunetul și imaginile se complementează excelent, contribuind imens la atmosfera generală a jocului, deși muzica se păstrează undeva departe în fundal și doar în vreo câteva instanțe întărind mai mult imaginile de pe ecran. Trecerea prin vălurile realității către acea parte macabră a ei e însoțită și de șoapte continue care nu știi dacă încearcă să comunice cu Fran sau sunt doar aduse de vânt. Nesiguranța și neîncrederea asupra a ceea ce vezi pe ecran apar și din cauza faptului că doar Fran e capabilă să vadă cealaltă dimensiune, deși aflată dincolo ea poate să treacă nestingherită pe lângă personajele care s-ar afla în mod normal în acea încăpere.

Opțiunile de conversație ale lui Fran sunt însoțite și de reacțiile fizice ale acesteia, un detaliu mărunt, dar care o umanizează într-o oarecare măsură dacă grotescul imaginilor nu reușesc s-o pună pe un făgaș al reacțiilor normale. Doar la începutul tranziției în cealaltă dimensiune, Fran se încovoaie și teama i se poate vedea pe chip. Pe partea cealaltă faptul că asistase la dezmembrarea părinților săi puteau să o desensibilizeze

într-o asemenea măsură încât să nu se mai defazeze la fiecare cadru cu sânge.

Mi s-a părut totuși că povestea se complică în mod inutil spre final, unele elemente fiind forțate, cum ar fi apariția încă unui personaj în punctul culminant al poveștii care avea propriile interese cu privire la Fran. În schimb o parte din acțiunile lui Fran de pe parcursul jocului se răsfrâng la final de joc: în capitolul doi o putem vedea că este capabilă și de acte de violență deși mai mult împotriva voinței ei, la fel ca la începutul capitolului cinci când trebuie să elibereze o cheie pentru a afla adevărul.

Inconsistențele narative sunt de-a dreptul insignifiante și pot fi lesne trecute cu vederea întrucât e vorba de efortul unui studio format din doi oameni.

Probleme de ordin tehnic n-am întâlnit cu excepția faptului că în dimensiunea tangentă jocul încetinește foarte mult. Nu știu dacă asta a fost implementată în mod voit sau dacă e chiar o problemă ori un issue care m-a afectat doar pe mine. Nu e deranjantă decât dacă trebuie să petreci perioade foarte lungi în acea dimensiune, dar motive pentru a face asta nu există mai ales că trecerea dintr-o dimensiune în alta se face cu un simplu click.

Capitolele pot fi revizitate oricând o dată ce au fost deblocate, doar că jocul are obiceiul să facă o salvare automată așadar dacă nu vrei să străbați de la început capitolul curent ar fi preferabil să se evite o asemenea vizită până la finalizarea jocului.

În încheiere Fran Bow este un adventure excelent cu puzzle-uri logice, cu o poveste interesantă și un final enigmatic care ar merita să fie jucat de aproape oricine. Poate nu e chiar recomandabil pentru cine nu gustă macabrul, dar la fel ca Fran, ajungi să te obișnuiești cu el și după o vreme imaginile însângerate vor deveni normalitate. ■

DREAMFALL CHAPTERS

Un sfârșit de trilogie

Aș fi vrut să scriu mai repede despre acest titlu dar adevărul este că mi-a luat vreo șase luni să îl termin. Cât privește timpul de joc efectiv, am petrecut vreo 23 de ore la cârma celor doi protagoniști, Zoe și Kian. La fel ca și cu precedentul, am rămas cu un gust la fel de amar și cu sentimente contradictorii.

AUTOR: **Zulu**

DATA ARTICOL: 30.01.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Dreamfall Chapters
AN: 2014
PRODUCĂTOR: Red Thread Games
WEBSITE: redthreadgames.com/games/chapters/
CUMPĂRĂ: steam | gog.com | oficial

Dar să revenim puțin la precedentul, Dreamfall: The Longest Journey. Pe acela l-am început de două ori, dar nu l-am terminat nici o dată. Mi-a scos peri albi. Surogatul de combat, grafica strict funcțională (nu ne referim la direcția artistică) precum și scriitura de tip M. Night Shyamalan cca 2006-2010 ar fi făcut din partea a doua a acestei serii un candidat serios pentru Hate Draft-ul de pe forum, dacă m-aș fi înscris să particip.

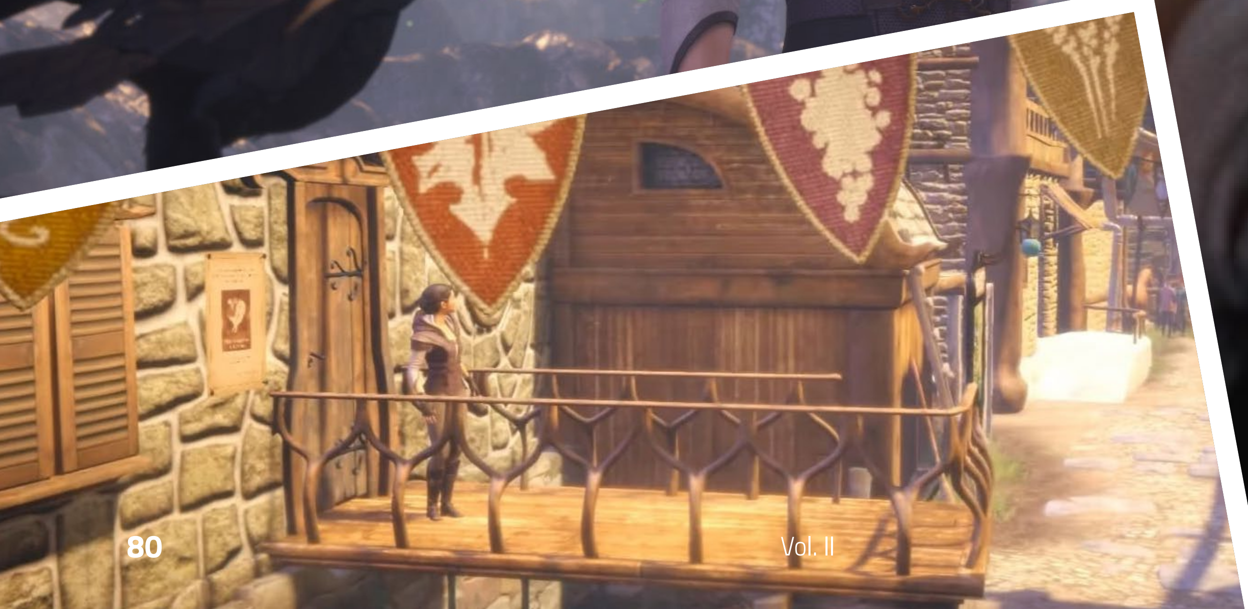
Din necesitate pentru această a treia parte, am urmărit un playthrough pe YouTube și m-am pregătit spiritual să revin în universul Stark/Arcadia, după ce jocul a primit și lansarea ultimului capitol din cele cinci programate, totodată fără să știu nimic despre el în prealabil.

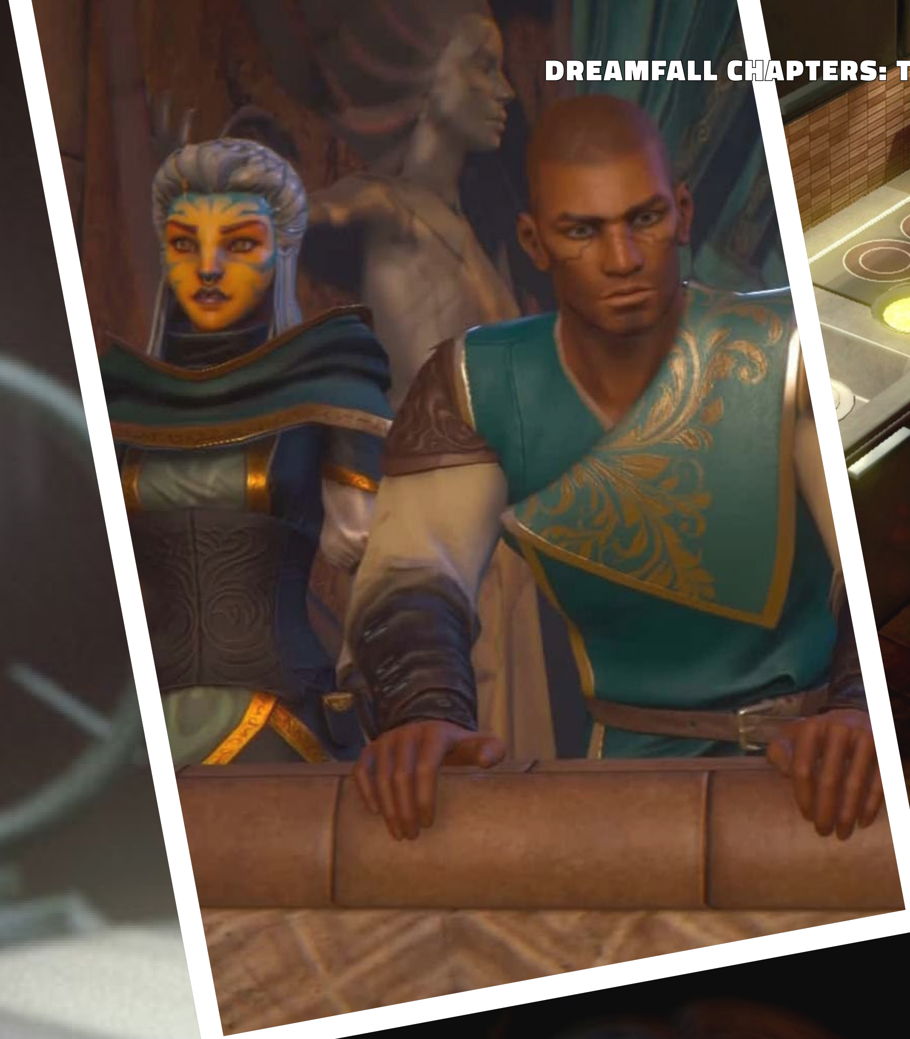
Cinci, că de aia îi zice Chapters, realizate prin procesul de crowdfunding și lansate pe modelul Telltale, un model de afacere ce îmi displace profund.

Așadar, ce aduce nou Chapters pentru publicul (sper eu) matur, pasionat de genul adventure? Pe scurt, răspunsul este nimic. Pare a fi un joc făcut doar din dorința de a mai pune un număr în capătul seriei și nu se vrea a fi cu nimic mai presus decat antecedentul său. Să luăm lucrurile punctual.

S-a renunțat complet la combat, și aici bine au făcut. Ca să compenseze cumva, s-a introdus un du-te-vino nebunesc între tine, protagonist/ă și NPC-uri, preponderent în primele capitole, cu schimburi de replici uneori de o exasperantă platitudine. Locațiile sunt reduse la minim ca suprafață, majoritatea puzzle-urilor nici măcar nu mai sunt puzzle-uri, ci doar interacții cu diverse obiecte în urma cărora avansezi la următorul punct de dialog cu aceleași NPC-uri fade. Nu ajută nici faptul că aproape toate personajele au un obicei din a vorbi rar, apăsat și grav, transformând dialogurile în monumente de plictiseală cinematică.

Grafica este din nou funcțională și cam atât. Cred că trei sferturi din cadre sunt bune de wallpaper, dar când se pune totul în mișcare parcă ne întoarcem înapoi cu vreo cinșpe ani. Animații, gesturi, buguri grafice imense, totul pare la un nivel de bază de development, totul pare a fi făcut de începători în domeniu. Ca să fie complet, este unul din acele jocuri în care poziționarea și mișcarea perspectivei camerei devine și ea un mare deserviciu adus jucătorului. Personal, eu am servit versiunea pentru PC luată de pe Steam, și nu de puține ori mi s-a întâmplat să mă blochez în vreun loc și să nu pot avansa din simplul fapt că trebuia să fac





highlight pe vreun obiect amplasat dubios, iar camera refuza cu orice preț sa ajungă pe mormanul ăla de pixeli dorit.

Dar astea sunt tehnicalități. Să zicem că trecem peste ele și că ne concentrăm pe personaje, poveste, atmosferă. Din primă fază vă pot spune că nu am fost niciodată fan al lui Zoe (si prea puțin al lui Kian, un caracter slab conturat încă de dinainte). Aici, în Chapters, post coma Zoe nu are vreo trăsătură definitorie în afara faptului că pare a fi tot timpul nemulțumită de relația cu prietenul său. Se dorește de la noi, ca jucători, să empatizăm cu ei, în condițiile în care personalitatea lui Reza (concubinul lui Zoe) nu ne este niciodată prezentată mai consistent decît „Eu sunt partenerul de viață al unui Dreamer/Shifter și, apropos, cred că sunt vegan". Cu prima ocazie pe care am avut-o in game, am încercat să-i servesc omului niște caltaboș ca la mama acasă, poate poate se lecuiește de boală. Nu a mers. „The Balance has shifted", mi-a zis jocul. Adică alegerea mea a contat și o să-mi afecteze relația cu băiatul.

Pentru că, surpriză, pe langă faptul că a fost lansat pe episoade, Dreamfall Chapters se dedică și el cauzei pierdute întru a încerca să forțeze gravitate prin introducerea unor acțiuni sau opțiuni de dialog ce vor avea repercusiuni în gameplay și poveste. Vă spun sincer că este un sistem introdus degeaba, schimbările generate de aceste alegeri ale jucătorului fiind pur cosmetice, deși jocul continuă să-ți bată apa în piuă cu fiecare ocazie cum că alegerile tale for avea cine știe ce importanță. Personal nu am simțit nici o diferență, totul a decurs pe un făgaș normal, șchiopătând spre un final prelungit artificial ca să poată justifica lungimea ultimului capitol.

Pauză.

Simt deja prea mult rant. A se observa că încă nu am evidențiat nici un plus al jocului, tot mergând pe ce nu mi-a plăcut. Există, totuși, și cateva puncte realizate decent. Primul ar fi dialogurile cu/replicile lui Crow. Experiența mea a devenit un pic mai puțin nefericită atunci cand Zoe a nimerit înapoi în Marcuria și a dat iar de prietenul nostru înaripat. „Banter-ul" pe care îl generează acest personaj este poate unul din punctele forte ale lui Chapters, acesta precum și ocazionalele fundaluri muzicale cu un intens impact emoțional, cel puțin până le auzi de vreo două-trei ori și ajungi la saturație.

Și atunci ce mi-a plăcut la acest joc? De ce am insistat să îl duc până la sfârșit dacă nu mi-a făcut cu ochiul aproape nimic la el, în afara de dorința obsesivă de a-l vedea dus la capăt? „Povestea, Zulu, cum e povestea?" veți întreba.

Păi, este aceeași abramburească ca și în titlul precursor, cu un grad de ambiguitate la nivelul „Indigo Prophecy". Spicuiesc pe alocuri „Undreaming", „răscoala de la '48 cu lupte între 5 NPC-uri", ceva Azadi și distrugerea personajelor magice, primul PC din Arcadia, fanatici religioși care din cinci cuvinte scoase pe gură, trei se dovedesc a fi „light", „goddess" sau „save", femei care se aruncă în brațele lui Kian și alegi să le săruți că deh, așa-i frumos, să nu lași o domnișoară așteptând, apoi ele se răzgândesc pe motiv că nu-i momentul acum că e război, urmând chiar Kian să își aducă aminte și să declare în gura mare că e gay, în caz că nu știa nimeni până în acel punct.

Iar dacă nu ați înțeles nimic din fraza de mai sus, fiți fără grijă, nici eu nu am înțeles nimic din ce vrea jocul de la viața mea până târziu când mi s-a solicitat, din nou, că e nevoie mare de mine (noi, protagoniștii) ca să mai salvăm încă o dată universul. Cine mai exact declanșează această calamitate a rămas oarecum neclar, narațiunea debordând într-o multitudine de mașinațiuni de tip Game of Thrones care ți se prezintă toate în a doua parte a aventurii. Cert e că se presupune că tu ești printre cei buni, iar toți restul sunt din ăia răi.

Și închei aici, pentru că nu vreau să desființez jocul complet. Recunosc că singura secvență abordată cu tact a fost (nota bene) fix epilogul, adică vreo cinci minute de gameplay/cinematic făcut cu cap, cinci minute pierdute într-un ocean de mediocritate. Într-un univers în care ai exemplu de „less is more" și prezentare artistică de excepție prin multe alte părți (exemplu aleator - The Last of Us), existența lui Dreamfall Chapters nu mi-o pot justifica deloc, decât poate dintr-un orgoliu de a duce la capăt o scriitură care a început șchiopătând încă de pe vremea Dreamfall: The Longest Journey.

Cu tot respectul pentru originalul TLJ, din punctul meu de vedere clasat printre cele mai bune queste făcute vreodată, succesorii săi nu ar fi trebuit să existe niciodată în lipsa unei viziuni închegate de design.

Cum de altfel mi se pare ca este o situație identică și la cazul Broken Sword o dată cu trecerea la 3D. Unele lucruri pur și simplu nu ai cum să le îmbunătățești. ■

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

AUTOR: **vulp**

DATA ARTICOL: 22.02.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Vampire the Masquerade: Bloodlines
AN: 2004
PRODUCĂTOR: Troika Games
WEBSITE: Wikipedia
CUMPĂRĂ: steam | gog.com

Este mai mult un ghid/analiză decât un review. Screenshoturile sunt la coadă.

1. Ce ar trebui să știe un jucător nou?

Jocul de pe GOG include ultimul patch simplu. Parcă și versiunea de pe Steam. Dacă aveți retail, trebuie să-l patchuiți manual. Există și un patch „plus" (în comparație cu patchul „simplu") care adaugă o misiune oficială-dar-neinclusă plus câteva items drept răsplată pentru unele questuri... dar nu recomand, cel puțin pentru început. Oricum, trebuie să țineți minte că aceste patchuri sunt un produs al unei iubiri nemărginite pentru joc, un joc care a fost scos pe piață incomplet (după ce o să citiți secțiunea 2 o să vă dați seama de ce... sau nu).

La început poți să-ți alegi clanul de vampiri, sau, cum îmi place mie să-i zic, aluatul. Minighidul meu e alături.

Dacă ești fată, poate merită să știi că fetele Brujah, Gangrel, Nosferatu si Toreador poartă pantaloni, în timp ce Malkavian, Tremere, Venture poartă rochii/fuste.

Ce mai e important să știi este că un persuasion de 7 o să te rezolve pe tot jocul (cu excepția Giovanni's Mansion - pe la trei sferturi din joc - unde e bine să ai persuasion de 8 pentru un shortcut sau 9 pentru un sidequest cu bârfe). În rest nici nu știu ce să vă recomand. Bloodbuff (disponibil pentru fiecare aluat) îți bagă maxim pentru abilitățile fizice, să ai asta în vedere când faci lockpicking. Auspex te ajută la hackuit. Uneori găsești/poți să cumperi cărți care îți dau puncte la abilități. Dacă aveți voi recomandări, să le postați mai jos.

Toreador: pentru lupta la distanță... are totodată abilitățile de celerity (bullet time) și auspex (vezi prin pereți, util de la jumătate încolo); din nefericire nu e aluatul cel mai bun pentru absorbit pumni în gură; eu am jucat Toreador gândindu-mă „mmm arme de foc" dar acuma, după ce știu cum stă treaba cu combatul, probabil aș alege malkavian sau brujah sau tremere sau...

Malkavian: deschide opțiuni de dialog suplimentare (aude voci); totodată are obsfucate adica invizibilitate.

Brujah: all-arounder bun, are celerity ca toreadorul; teoretic sunt niște țigani spanioli comuniști... practic sunt anarhiști, gangrelii și ravnos (care btw nu există în joc) fiind gipsy kings.

Tremere: mag; are vrăjeală bună (sau, mai bine zis, vrăjeală „pe bune") dar este fragil rău; are abilitatea de dominate care poate fi fun - sau cel puțin la fel de util ca obsfucate în unele situații; oricum, e important de știut că tremere sunt bampiri „artificiali", adică self-made acu' sute de ani; cărturari and shit.

Nosferatu: hacker... însă ești atât de urât(ă) încât dacă te vede lumea pe stradă, cheamă poliția; pe bune bro, să nu te duci pe stradă... du-te prin canale sau cu obsfucate; evident, urâțenia îți restrânge opțiunile de dialog.

Gangrel: te poți tranforma în animal (e mai rezistent + free melee weapon) dar meh.

Ventrue: one-percenter. Nu poate suge sângele șobolanilor și boschetarilor, în rest e la fel ca brujah dar fără celerity; în schimb are dominate.

2. De ce este un joc prost?

Nu știu cât de potrivită este eticheta de „joc" pentru acest program. E mai mult un eseu (din fr. essaie „încercare" sau essai „test" sau „tentativă"). Până și această etichetă reprezintă un joc de cuvinte, deoarece, practic ești pus să faci primele câteva niveluri în mod repetat, doar decorul schimbându-se, din Santa Monica in Downtown, apoi Hollywood și, la sfârșit, Chinatown. Asta ne aduce la prima problemă: mersul pe jos.

Imaginați-vă un GTA unde n-ai nici măcar o bicicletă să te duci din loc în loc. Singurul loc în care distanța nu prezintă probleme este Chinatown - coincidental este și cel mai

bun nivel... cel puțin din perspectiva questurilor secundare. În rest te plimbi pe jos mai mult decat conduci în GTA 4. Neintenționat? Nu, intenționat. E un sidequest, o vampiresă pe nume Pisha, la care să ajungi trebuie să te zbați sub podeaua/în sistemul de ventilații al unui spital abandonat timp de un minut. Asta n-ar fi fost o problemă dacă făceai drumul de două ori (in & out)... dar trebuie să-l faci de 8 ori.

Combatul melee e prost făcut. Combatul la distanță este prost făcut. La început nu înțelegeam de ce nu ia inamicul damage uneori. E un glitch legat de animații? Pe naiba. E un dice roll care decide dacă ai nimerit sau nu. Asta după ce oricum trebuie să aștepți „să se micșoreze cruciulița de la pușcă". Chiar dacă inamicul e la un metru de tine.

Bătălia nu e singurul aspect unde mecanicile de joc specifice RPG-urilor și-au băgat coada deoarece personajul cu care joci are circa 50 caracteristici... care se rezumă în 20 abilități... plus câte trei abilități speciale în combinații unice pentru fiecare aluat vampiresc în parte.

La urma urmei, această complexitate nu-și găsește un rol consistent în joc, care se termină (previzibil) fără să fi pornit cu adevărat. Storyul + locațiile poartă urmele energiei investite prost: în afară de cele petrecute în Santa Monica și Chinatown (plus un pic din Hollywood), restul jocului este în cel mai bun caz caricatural. Pentru fiecare 3 detalii (importante sau nu) lucrate la sange există 33 detalii (importante sau nu) rezolvate în 5 secunde la presiunea publisherului supărat rău de tot. Îl înțeleg.

3. De ce este un joc bun?

Questurile secundare sunt bune. Le-am făcut pe toate. Clubul din Santa Monica are muzică bună. Chinatown este scurt dar bine făcut, din toate punctele de vedere.

Dialogurile cu răspunsuri multiple sunt excelente: de obicei toate 3 sau 4 răspunsuri sunt „bune" (sau cel puțin interesante). Jocul e plin de caracter.

4. ~~The Money Shot~~ Nota

6.5/10

Un RPG scurt & repetitiv plus un FPS prost nu poate egala decât un RPG-FPS foarte prost. Totusi, 6.5 nu este o notă mică. Explicația este bifurcată: pe de o parte

A. avem (și jucătorii și dezvoltatorii) multe de învățat de la acest joc. De exemplu sistemul de dialog banal-dar-elegant pe care l-am mai văzut doar în Fallout 3

pe de altă parte

B. nimeni nu și-a asumat înainte, nimeni nu și-a asumat după, riscul de a produce un joc cu un asemenea subiect, indiferent de cum a ieșit. ■

SILENCE
THE WHISPERED WORLD II

Tăcerea din umbra originalului

AUTOR: **SenFire**

DATA ARTICOL: 23.01.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Silence: The Whispered World II
AN: 2016
PRODUCĂTOR: Daedalic Entertainment
WEBSITE: daedalic.de
CUMPĂRĂ: steam | gog.com

Firma germană Daedalic m-a delectat cu multe capodopere ale genului adventure point and click de-a lungul timpului. Prin grafica 2D de excepție, poveștile interesante și umorul unde e cazul. Pe Silence am pus ochii din clipa în care a fost anunțat inițial in 2014 an în care trebuia să și apară. A fost amânat fără nici o justificare din partea Daedalic și fără o dată de lansare urmând să fie reanunțat în vara trecută.

Primul joc mi s-a părut excepțional și îl recomand călduros oricărui amator (și nu numai) al genului. Grafica 2D desenată manual, efectele de paralax, umor și ironia și povestea care chiar m-a făcut să ridic sprânceana din prima secundă. Sadwick, un clown de circ ajunge din întâmplare (sau nu!) elementul cheie al salvării lumii fantastice din care face parte. Alături de simpaticul Spot, o omidă cu puteri de metamorfozare, Sadwick pornește într-o călătorie spre Corona (orașul capitală) pentru a-l salva pe rege și respectiv, întreaga lume. Pe parcursul aventurii sale, ajunge să fie pus în situații uneori amuzante, alteori triste la care tu, jucătorul trebuie să le găsești soluția. A meritat așteptarea unui sequel?

The Whispered World 2: Silence, este o continuare mai mult în nume, nepăstrând niciunul din elementele ce l-au făcut pe primul să fie bun. Jocul începe cu protagonistul primului joc, Noah, fugind alături de sora lui, Renie, spre a se adăposti de bombardamentul aerian, într-un buncăr. Începutul părea promițător, denotând o atmosferă dramatică, relativ similară cu primul joc. Buncărul cedează, deschizând o poartă prin care protagoniștii pășesc în universul Silence. Deși părea o poveste interesantă la început, ajunge infantilă și jalnică spre sfârșit. Sfârșit ce poate fi ghicit după primele câteva minute de joc. Practic nici măcar nu au încercat să lase vreo urmă de mister în privința lui. Iar dacă ai mai și jucat primul joc, deznodământul nu va mai avea nici un fel de impact (poate negativ). Legăturile cu predecesorul sunt minime; deși ambele personaje sunt conștiente de evenimentele petrecute în el, multe lucruri nu se pupă. Sunt ori schimbate, ori ignorate sau nemenționate. De exemplu rasa Asgil dispare fără explicație împreună cu nota ironică ce o aduceau. Aceștia erau ilustrați umoristic, aproape clișeic, ceea ce contrasta cu atmosfera sumbră a jocului. În locul lor, ca antagoniști apar niște creaturi generice numite Seeker. Patrupezi, negri cu o mască albă, aceștia au fost abordați cu superficialitate, scopul lor fiind de a avea un element negativ în joc care să pună evenimentele în mișcare.

Cu toate că finalul aduce câteva explicații, tot cred că numele The Whispered World nu are ce căuta în titlu. Singurele elemente care arată că acțiunea celor două jocuri se petrece în același univers apar la început și sunt uitate total pe parcursul jocului. Prezente sunt și câteva personaje a căror personalitate a fost complet ștearsă de individualitate.

Atmosfera din primul era sumbră, depresivă, protagonistul, Sadwick, auto-ironizându-se des și ambiționându-se să își depășească condiția. În Silence nu avem un astfel de conflict interior, jocul fiind relativ vesel cu o atmosferă fantasy oarecum idilică, deși viața lui Noah și a surorii sale este pusă în pericol. Asta îmi lasă impresia că jocul este conceput pentru copii sub 14 ani care doresc o poveste happy și fără orice urmă de suspans sau fără să implice emoțional jucătorul.

Vocile personajelor sunt monotone, neieșind în evidență prin absolut nimic ceea ce face personajele să fie cu atât mai puțin memorabile. Măcar în primul, voice acting-ul numai pentru că te zgâria pe timpan la unele replici și tot îți rămânea întipărit. Personalitățile personajelor sunt la fel de plate ca vocile iar cele care au fost prezente în primul sunt total schimbate de parcă scenaristul a fost lovit de o puternică amnezie și a uitat despre cine scria. Cele 2 pietre care în primul joc aveau actori care cunoșteau noțiunea de intonație, au primit 2 personalități noi și doi actori absolut robotici. Shana a devenit mult mai calmă, luând poziția de guru stereotipic care acum dă niște indicații inutile pe care personajele le-au mai enunțat de câteva ori. Probabil scenaristul s-a temut că audiența sa prepubertară ar fi devenit confuză. Spot, simpaticul animal de companie a lui Sadwick a primit și el un remake, nu numai grafic, iar vocea atribuită lui este singura memorabilă din tot jocul deoarece devine atât de enervantă că trebuie să iei o pauză de joc numai din cauza ei.

Până și la gameplay jocul scârțâie din toate încheieturile. Engine-ul a fost schimbat cu unul mai puțin permisiv și multe dintre elementele clasice, precum inventarul, puzzle-urile cu obiecte, puzzle-urile de dialog și cam orice înseamnă adventure point and click au dispărut. Au fost înlocuite cu un du-te-vino și o suprautilizare a unei mecanici plictisitoare prin care pui cursorul pe un obiect și îl miști stânga-dreapta. Rămășițele de puzzle care au mai rămas sunt plictisitoare și excesiv de ușoare. Dacă ai mai jucat jocuri de gen, poți termina Silence în circa 5 ore. Spot este folosit și refolosit în același mod pe tot parcursul jocului. Oriunde personajele au nevoie să treacă peste o prăpastie, Spot trebuie aplatizat și pus să formeze un pod. Nu mai exista interfața în care îi schimbam forma în jocul precedent, ea fiind înlocuită cu o mecanică prin care pui cursorul pe Spot și îl subțiezi sau îl faci balon, acestea fiind cele 2 forme principale pe care le vei putea folosi. Ocazional jocul îți mai oferă și celelalte forme pentru rezolvarea unui puzzle, dar nu vă speriați, soluția lui este atât de evidentă că orice urma de emoție a revederii va pieri din secunda 1. Există totuși niște puzzle-uri noi care mi-au plăcut dar au apărut abia la sfârșit când eram deja supra sătul de repetivitatea constantă. Unul din ele presupunea să o ghidezi cu mouse-ul pe Renie într-o cursă prin nori. Deși ca gameplay nu pare nimic excepțional, grafica și stilul face din această cursă un moment plăcut. Unul din prea puținele existente în joc.

Ca și cum nu ar fi destul, trecerea de la o zonă la alta este puternic îngreunată de ecrane de încărcare aberant de lungi pentru un point and click. Și cum pentru majoritatea puzzle-urile trebuie să te plimbi de mai multe ori dintr-o cameră în altă vă dați seama cat de frustrante pot să fie. Să menționez că există și un sistem de hint activat din start? Care îți servește mură în gura rezolvarea mai mult decât o făcea jocul deja. Plasat pe aceiași tastă pe care vezi și obiectele folosibile.

Obțiunea de a salva manual lipsește, jocul se salvează automat la anumite

checkpoint-uri pe care tu va trebui să le ghicești dacă nu vrei să termini jocul într-o singură zi. As dori să întâlnesc persoana căreia i-a trăznit idea cretină de a tăia opțiunea de salvare manuală și să îl întreb de sănătate. Nu doar o dată a trebui să iau o secvența

lungă de la capăt din cauza unui crash sau doar pentru că am dorit să iau o pauză de la joc. Unde mai pui că cinematic-urile nu pot fi sărite iar checkpoint-ul se face fix înaintea lor. Ba chiar există unele puzzle-uri la care dacă nu ești destul de rapid toată secvența este repornită cu tot cu cinematic.

Jocul te pune în fața unor alegeri cu maxim 2 opțiuni care nu influențează (mai puțin cea de la sfârșit) cu nimic jocul și care de multe ori primesc aceleași răspunsuri de la cei din jur. Presupun de la punctul ăsta au concediat scenaristul și l-au înlocuit cu un puști de 12 ani găsit în stația de autobuz plescăind gumă.

Grafica este unul din punctele forte al jocului, deși nu e perfectă nici ea. Fundalurile sunt realizate clasic 2D și sunt absolut superbe chiar dacă sunt excesiv de vesele și de viu colorate pentru mesajul transmis de joc. Echipa care s-a ocupat de ele și-a făcut treaba exemplar dând dovadă de talent și imaginație. În contrast, personajele și obiectele sunt 3D, lucru nu tocmai plăcut de privit.

Deși conceptual cele 2 se îmbină perfect încă de pe vremea lui Grim Fandango, aici ies negativ în evidența prin rezoluția joasă, numărul scăzut de poligoane prin numeroase momente când 2 obiecte 3D trec una prin alta.

Coloana sonoră este bună, într-o temă deși mai veselă ca cea din primul, corectează atmosfera și este singurul indiciu cum că Daedalic ar fi vrut să scoată un joc serios. Aș putea spune chiar că o risipește și că mai bine o păstra pentru ceva făcut mai cu cap.

Nu este prima oară când dau ochii cu acest engine, prima oară întâlnindu-l în Fire, un alt joc de la Daedalic, în care însă a fost folosit foarte inteligent puzzle-urile, acestea fiind distractive și inovative. Motivul pentru care au schimbat Visionaire Studio cu ceva prea maltratat ca să îi țină locul mă depășește, dar de ce nu l-au folosit la maxim măcar?

Primul joc oferea povestea lui Sadwick. Era o poveste la care am ajuns să țin și chiar m-a făcut să îmi doresc ca protagonistul să reușească să își salveze lumea. În Silence accentul nu se pune pe cele două personaje ca un tot unitar, ci separat. Deși amândouă au același țel, întoarcerea la realitate, nu lucrează împreună fiind permanent în locații diferite. La început ai controlul lui Noah, iar spre sfârșit o vei controla preponderent pe Renie. Trecerea de la un personaj la altul nu permite atașarea prea puternică de ele, experiența de joc fiind divizată și improprie. Ca și cum poveștile ambelor personaje ar fi în continuu conflict și concurează pentru titlul de „main story". Acest aspect se agravează la final, când aflăm că prezența unuia dintre personaje ca protagonist este ilogică. Daedalic a dorit să ne ofere povestea a două personaje, dar a eșuat teribil și a sfârșit prin a ne oferi două povești într-un mod derutant dintre care una cade la final.

Ca joc de aventură, The Whispered World 2: Silence oferă o poveste generică, inconsistentă, cu personaje șterse abordate stupid, dar cu o grafică 2D impresionantă și un soundtrack foarte bun. Toate elementele care constituie un joc adventure point and click lipsesc cu desăvârșire, precum inventarul, fuga după obiecte și combinarea lor, puzzle-urile de dialog, etc. Multe din evenimentele minore ce au loc în joc rămân în aer și lasă impresia că ar fi existat un plan pentru ele, dar a fost tăiat din scenariu. Un exemplu ar fi măștile Seeker-ilor care pot fi găsite neatașate de creatura gazdă, care șoptesc când interacționezi cu ele. Sau părul unuia dintre personajele secundare care devine din ce în ce mai alb fără nici o explicație sau rezultat.

Nu a meritat așteptarea și vă recomand ca, dacă totuși doriți să jucați Silence, să nu vă așteptați la o experiență de calibrul Deponia sau chiar al primului joc din serie. Îmbărbătați-vă cu răbdare, bere, răbdare (loading screen-urile necesită tot mai multă) și străduiți-vă să nu ghiciți sfârșitul din prima secundă. ■

AUTOR: **Woozie**

DATA ARTICOL: 28.02.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Night in the Woods
AN: 2017
PRODUCĂTOR: Infinite Fall
WEBSITE: nightinthewoods.com
CUMPĂRĂ: steam | gog.com | oficial

Să spui că scena indie aduce titluri bune în fiecare an e un lucru ce n-o să surprindă vreun butonator de tastaturi și/sau gamepad-uri ce-a descoperit internetul. O sumedenie de titluri grozave au ieșit din căpșoarele unor indivizi ce nu aveau în spate milioane de dolari. Menționez aici încă neterminatul Kentucky Route Zero și To The Moon, atât datorită apropierii față de jocul pe care-o să-l discut în rândurile ce urmează, cât și faptului că au un loc numai al lor în sufletul meu negru și mic. Night In The Woods, dezvoltat de studioul Infinite Fall, se prezintă ca un side-scrolling adventure 2D ce pune accentul pe atmosferă și pe latura narativă.

Pe parcursul jocului, controlezi și intri in pielea protagonistei Mae Borowski, o pisică antropomorfizată, de douăzeci de ani, proaspăt reîntoarsă în orașul ei natal după ce ia decizia de a renunța la facultate. Urmează apoi o (re)familiarizare cu locul în care a crescut. Pe măsură ce Mae explorează și discută cu oamenii lui, jucătorul descoperă din ce în ce mai multe detalii, încât, încet-încet, Possum Springs, orășelul ce găzduiește acțiunea, primește un portret cu foarte multe nuanțe. Aici, mă refer atât vizual, stilul grafic și uzul culorilor fiind excepțional, cât și la nivel de condiții de viață. Vieți simple, împinse alene de timp, ajung să releve puțină liniște, o împăcare cu monotonia vieții de individ apartenent clasei muncitoare dar și o serie de nemulțumiri de diferite facturi. Spre exemplu, înspre final, tatăl protagonistei aproape explodează într-o tiradă despre cum cândva, un loc de muncă acoperea toate cheltuielile necesare și permitea și accesul către puțină „viață” în afară, unde în prezentul acțiunii din joc, acesta abia reușește să mențină plătite asigurarea de sănătate și impozitul pe casă.

Temele sociale abordate sunt destule, pornind de la alienare, la statulul muncitorului, precum și percepția unui tânăr angajat asupra job-ului său. Prietenii protagonistei, un grup format dintr-o reptilă apatică la suprafață, o vulpe anarhistă și un urs radical ateu, își au propria abordare asupra lucrurilor. Unde Gregg, vulpea menționată mai sus, reușește să rămână în mare parte la fel cum era înainte ca Mae să plece la facultate, Beatrice, reptila, duce o existență mult mai îngreunată. Acest lucru este cauzat atât de factori ce țin de interior cât și de exterior. Per total, putem vedea în cele două personaje extremele axei pe care Mae se găsește, odată întoarsă acasă, la un capăt având

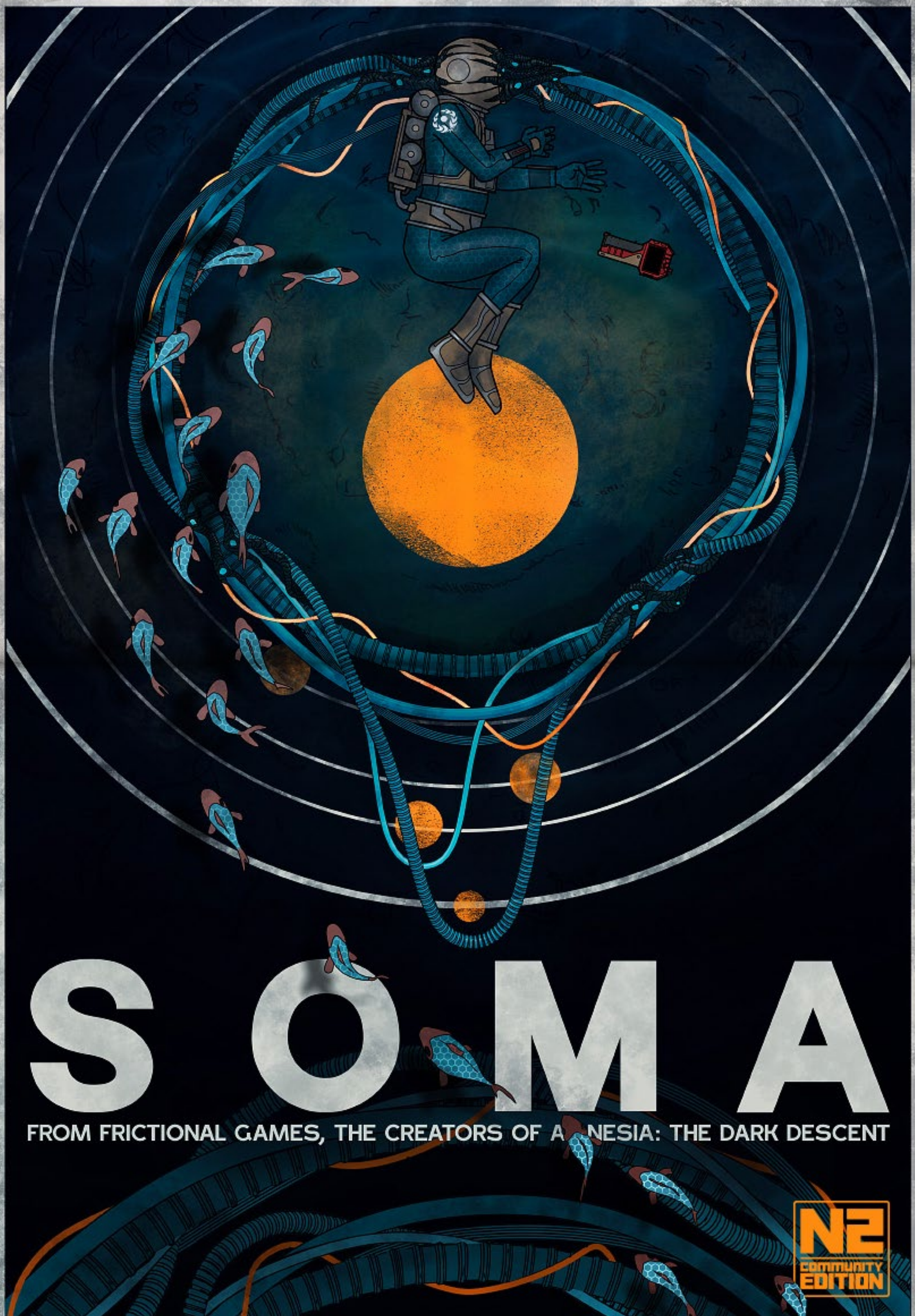
responsabilitățile asociate vieții de adult, pe când la celălalt rămâne lipsa de griji și jovialitatea asociată copilăriei. Jocul permite jucătorului să facă alegeri în anumite momente ale poveștii, aceste alegeri implicând, uneori, actul de a petrece o noapte în compania unuia dintre cele trei personaje din gașcă, lucru ce oferă o doză de rejucabilitate.

Pe langă cei patru amici din grup, Mae poate discuta și cu alte persoane din oraș. Este interesant cum, pe măsură ce intri în discuție cu toate aceste personaje, Possum Springs prinde viață. Desigur, e o viață foarte docilă, însă, sub vălul de rutină, ceva pulsează, în mod clar. Scriitura reușește să mențină un nivel calitativ constant. Pe lângă asta, avem de-a face cu schimbări de ton, treceri de la dramatism la un ton umoristic și o doză sănătoasă de sarcasm. Acest element, cuplat cu uzul inspirat al culorilor pentru a amplifica anumite stări, sau a sugera drumuri și pericole, reușește să ofere imersiune completă pe parcursul celor 10-12 ore de gameplay.

Vorbind de gameplay, Night In The Woods are, în mod cert, o abordare mai light. În cea mai mare porțiune a timpului, jocul este un platformer destul de simplist. Ca să ajungi în locuri înalte, locuri ce pot găzdui personaje, obiecte sau alte lucruri ce o vor face pe Mae să spună câte ceva despre împrejurimi, trebuie să navighezi cabluri de înaltă tensiune, acoperișuri ale clădirilor și multe alte obiecte prezente în mediul înconjurător. Același principiu este folosit și în timpul secvențelor ce au loc în visele protagonistei, vise cu o tentă suprarealistă. Când nu e platformer, Night In The Woods are bucăți ce includ puzzle-uri, repetiții cu trupa ce se desfășoară ca niște mini-game-uri scoase direct din Guitar Hero și, poate preferatul meu, un mini-game ce apare când încerci să furi câte ceva (un covrig, poate, cu care să hrănești niște pui de șobolani uitați într-o cameră dintr-un apartament abandonat), mini-game ce implică să stai nemișcat până când vânzătorul își ia ochii de pe tine. Când merge la culcare sau se trezește, Mae poate folosi laptop-ul propriu, ce-i oferă acces la conversații prin intermediul unei aplicații messenger si la un joculeț, Demontower. Demontower e un joc în joc, ce beneficiază de aceeași atenție la detaliu și calitate ca jocul din care face parte, fiind un dungeon crawler inspirat din era demult apusă și mai recent reînviată a pixel art-ului. Avem, astfel, de-a face cu un melanj de idei de gameplay luate din locuri variate ce reușește, alături de celelalte elemente, să mențină imersiunea jucătorului în lumea jocului. Chiar dacă, în esență, o jumătate de joc e petrecută plimbându-te prin aceleași locații, rutina aceasta rămâne doar în interiorul lumii jocului, nefăcându-se simțită în afara acesteia.

Pe lângă calitatea vizuală, dată de folosirea dibace a culorilor și de stilul grafic foarte curat, dar și cea auditivă, dată de o coloană sonoră originală ce i se potrivește jocului precum o mănușă, Night In The Woods reușește să pună în discuție niște probleme cât se poate de reale și care nu sunt rezervate doar unei potențiale părți ale Americii, ce probabil servește ca sursă de inspirație pentru micul orășel în care se petrece acțiunea. De nenumărate ori, m-am găsit identificându-mă cu personajele de pe ecran, resimțind senzațiile prin care trec acestea. Temele discutate ies din sfera socialului, înspre final, ajungând înspre religios și chiar cosmic, inclus fiind și-un mic tribut adus tătucii Lovecraft.

Night In The Woods m-a surprins într-un mod neașteptat de plăcut. Titlul reprezintă încă o dovadă că jocurile video pot fi o platformă legitimă pentru a prezenta și discuta situații și teme cât se poate de serioase. La fel ca To The Moon și Kentucky Route Zero, jocul se oprește asupra vieții duse de oameni simpli, nesfiindu-se de la a pătrunde în porțiuni mai puțin fericite ale acesteia. Cu o prezentare șlefuită și o lume foarte greu de ignorat, odata ce pătrunzi in ea, Night In The Woods e unul dintre cele mai emoționante și bine construite jocuri indie pe care am avut ocazia să le încerc. ■


SOMA
FROM FRICTIONAL GAMES, THE CREATORS OF A NESIA: THE DARK DESCENT
N2
COMMUNITY
EDITION

N2
COMMUNITY
EDITION
THIEF

...e dimineață, nu-mi pot aminti ce s-a întâmplat seară trecută sau cum am ajuns aici. Pare a fi un canal, dar nu pot fi sigur până ce nu explorez zona. Mă ridic din apa în care zac și încep să înaintez până ce ies într-un spațiu mai larg. Mă opresc. În fața mea văd ceva ce ar trebui să fie un perete, dar probabil un lansator de rachete a avut ceva de spus...

Mă apropii de gaura imensă și mă uit pe ocolite. Pare a fi... o insulă tropicală?! S-ar putea ca cei care mi-au provocat venirea să fie încă aici. După încă câțiva pași încep să aud voci. Sunt oamenii care mă caută. Trag aer în piept și mă furișez pe sub apă.

După următoarea ușă găsesc un pistol și o vestă anti-glonț însoțite de un telefon din care îmi vorbește un soi de agent secret. Pare că îmi vrea binele, deci îl ascult și după ce iau tot ce e în încăpere îmi încep aventura.

Vacanță mortală la tropice

AUTOR: **TaikoKaira**

DATA ARTICOL: 7.02.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Far Cry
AN: 2004
PRODUCĂTOR: Crytek Studios
WEBSITE: ubisoft.com/en-gb/franchise/far-cry/
CUMPĂRĂ: steam | gog.com

Cam așa ar suna începutul jocului Far Cry dacă ar fi să-l luăm drept monolog. Oricum, acum că v-am stârnit curiozitatea sau/și melancolia, e timpul să începem articolul.

Chiar când credeam că n-o să fie nimic ieșit din comun..

Înainte de a ne integra în lumea jocului și în povestea sa, aș vrea să încep cu o scurtă biografie: Far Cry este primul joc al seriei cu același nume și este dezvoltat de Crytek în colaborare cu Ubisoft. Acesta a fost lansat în 2004 după o tăcere de 3 ani de la prima afișare când era prezentat sub numele de X-Isle. Jocul s-a arătat a fi un succes, acest lucru dând naștere la viitoarele jocuri din serie.

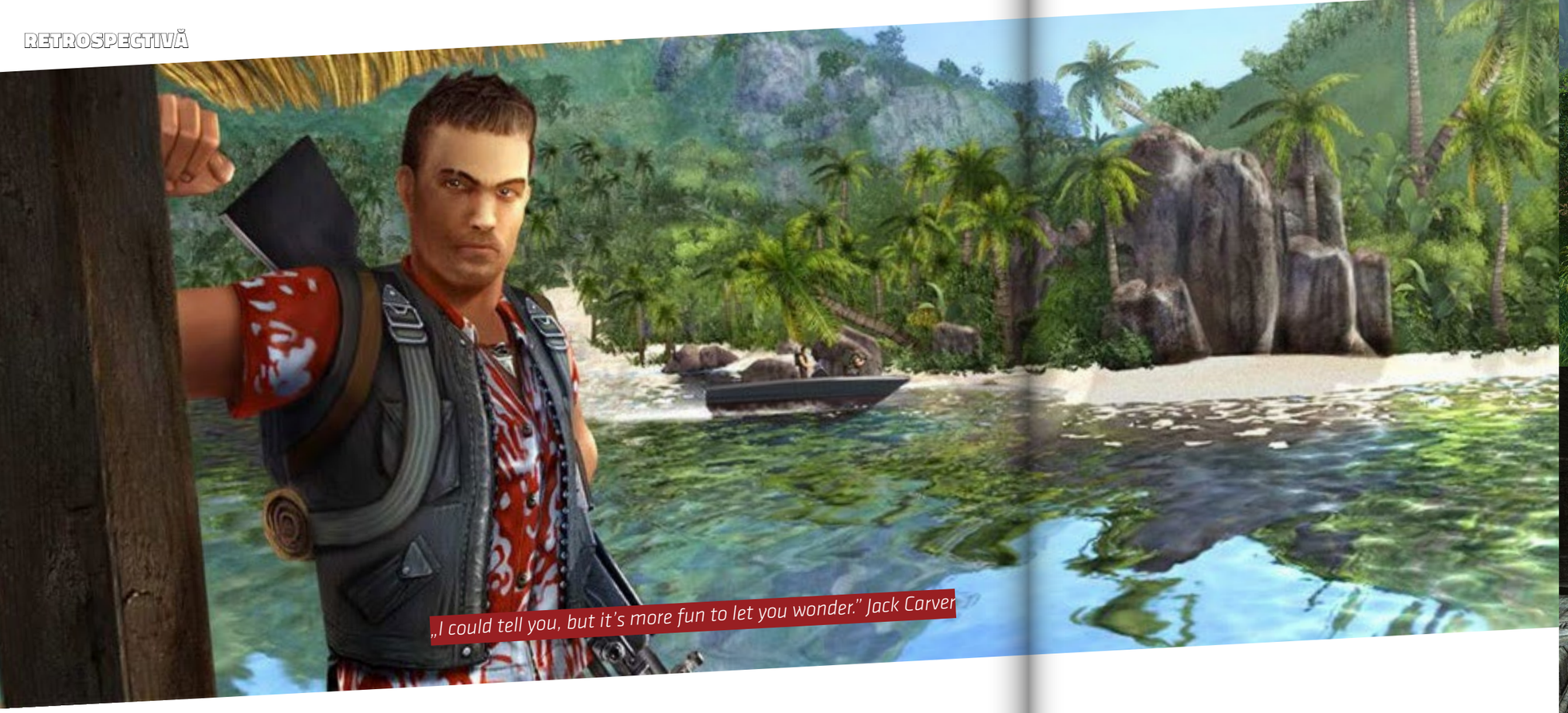
Povestea începe cu Jack Carver, un fost soldat marin al Forțelor Speciale, a cărui barcă e sfărâmată în largul mării de o rachetă lansată de mercenarii antagonistului, Dr. Krieger. Fiind nevoit să plece în căutarea jurnalistei Valerie Constantine descoperă activități necurate pe insule și își continuă căutările sub îndrumarea agentului Doyle, de care este întâmpinat chiar la începutul jocului.

Protagonistul trece prin diferite niveluri care se desfășoară pe o hartă semi open-world. Și spun „semi" pentru că nu ai foarte multă libertate de explorare, în afară de traseul impus de poveste. Cu cât avansezi începi să găsești mai multe tipuri de arme și inamici mai diverși. Doar se putea altfel? În jocuri mereu trebuie să existe diversitate, dacă nu, apare monotonia și plictiseala. Și la asta s-au gândit și cei de la Crytek când au făcut Far Cry, probabil. Și-au zis: „Hei! Hai să facem jocul mai interesant și să punem pe lângă mercenarii obișnuiți și mercenari cu scuturi din plastic și mitraliere mai performante cu ei!", dar un altul a spus tenace: „Ptss.. prea ușor. Mai bine inventăm niște creaturi ciudate și puternice și le lăsăm libere prin niveluri, că doar mai e nevoie și de experiență de joc, nu?". Și cam așa cred eu că au luat naștere trigen-ii. Dar nu vă înspăimântați! Monstruleții ăștia nu se găsesc decât după câteva, mai multe capitole, când cel mai probabil cu toții știți cu ce se mănâncă mitraliera, pușca cu lunetă și, de ce nu, aruncătorul de grenade.

Înainte de a trece mai departe, hai să discutăm puțin despre trigen-i. Trigen-ii sunt un fel de creaturi care, prin injectare cu niște substanțe necunoscute concepute de Dr. Krieger, au inceput să-și modifice forma inițială. Vedeți trigen-ul din fotografia postata mai jos? Aia era cândva o maimuță liniștită, care își vedea de treburile ei bananiere, înainte de a fi supusă la teste grele. Cât despre celălalt gigant, pot presupune doar că a fost un mercenar cu prea mult testosteron în sânge.

Pe tot parcursul jocului, vei interpreta realitatea prin ochii lui Jack Carver. Ceea ce s-ar putea să observi prima oara la el e atitudinea lui ironică, asemănătoare, într-un fel, cu cea a lui Duke Nukem, personajul principal din seria cu același nume. Sau poate nu chiar așa asemănatoare... ideea e ca Jack face parte din categoria acelor personaje care au un caracter mai încrezător decât ar fi cazul. Fiind un fost soldat, face față atât mercenarilor, cât și mutanților, prin intermediul tău, dar și prin simțul tău de tragere și alegere. Da, trebuie și să alegi conștiincios într-un singur aspect ce îți poate face ședederea mai placută, și anume în privința armelor.

Armele nu sunt foarte multe la număr și ca diversitate, fiind cam 8 în total. De la tutorial și până la nivelul final, întâlnești cam trei tipuri de mitraliere, cu același tip de gloanțe în uz, dar cu două moduri de tragere: modul simplu și modul mai distructiv decât cel simplu. Printre arme se pot enumera și cuțitul, pe care îl găsești și înfipt într-un porc, singurul și cel mai predominant animal sălbatic, ne atins de mutații, din zonă.



Inamici primitori, în încăperi și mai primitoare!

De-a lungul celor 20 de niveluri, jucătorii trec prin diferite peisaje constând în junglă, laboratoare, jungle special amenajate lângă laboratoare, peșteri-laborator, mă rog, ați înțeles voi.. Designer-ii au făcut o treabă remarcabilă, jocul reușind să arate revoluționar pentru anul 2004. În egală măsură, acest lucru se datorează și engine-ului folosit: CryENGINE 1 dezvoltat de Crytek.

De la primul pas făcut până la ultimul, am rămas mereu impresionată de frumusețea locurilor, toate elementele regăsibile având un rol esențial pentru structurarea unei armonii perfecte. Culorile încăperilor și junglei, ceața, noapte, ziua, toate transmit emoții și tensiune însoțite de diversitatea soundtrack-ului creat de compozitorul Thomas Baertschi, responsabil şi pentru coloana sonoră a jocului Hitman: Absolution. Luminile au şi ele un rol important, ajutând centralizarea elementelor esențiale.

Unul dintre elementele distractive sunt automobilele și bărcile care pot fi conduse și folosite împotriva inamicilor, astfel îmbunătățind experiența de joc. Adică cui nu i-ar plăcea să conducă o mașină 4x4 dotată cu mitralieră și lansator de rachete printr-o junglă cu inamici neajutorați?

Pe lângă „micile ajutoare" automobilistice, protagonistul nostru e dotat de la natură cu patru arme (maximul), grenade, un binoclu, ochelari cu termoviziune și, poate, o vestă anti-glonț. Pe lângă asta, unele arme au două tipuri de proiectile gata, gata să întâmpine niște inamici doritori de gloanțe.

Mecanica ciclului zi-noapte este prezentă doar cu numele, vremea schimbându-se doar în anumite momente ale poveştii. Nivelurile sunt desfăşurate în laboratoare sau aer liber, în cea mai mare parte a timpului, iar trecerea de la zi la noapte se face într-un mod neașteptat, natural şi previzibil.

Din nefericire, story-line-ul, deși interesant, este transmis într-un mod mai întortochiat și nu întotdeauna ușor de înțeles, ceea ce poate prezenta o problemă. Dialogurile şi scenele cinematice sunt construite într-un mod inexpresiv, şi nici măcar voice acting-ul nu poate salva scenariul poveştii. Dar datorită tensiunii gameplay-ului, acest lucru poate fi trecut cu vederea dar nu ignorat ca fiind inexistent.

Și călătoria noastră se încheie aici..

Far Cry face parte din categoria acelor jocuri vechi care știu să țină jucătorul în priză atât prin dificultatea sa cât și prin farmecul entuziasmului fanatic prezent atunci când reușești să treci de acel nivel la care te-ai chinuit zile în şir (yey!). Chiar dacă nu e perfect, continuă să fie unul dintre jocurile clasice care mereu își păstrează gustul de odinioară şi să nu uităm că este mândrul strămoş al viitoarelor jocuri din serie. Long live the game! ■

FARCRY 2

Money, Diamonds, Blood

Africa. Locul unde trebuie să supraviețuiești. Unde toți te vânează. Unde nu ai pe nimeni. Războiul civil e în desfășurare. Bani, diamante și sânge. Pentru asta luptă toți, asta vor toți. Cele două tabere, el. De asta sunt eu aici: să-l găsesc și să restabilesc pacea în acest ținut atins de secetă și întuneric. Dar cine e acest „el”? Ce vrea cu adevărat? Asta pot afla doar de unul singur...

AUTOR: **TaikoKaira**

DATA ARTICOL: 8.02.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Far Cry 2
AN: 2008
PRODUCĂTOR: Ubisoft Montreal
WEBSITE: ubisoft.com/en-gb/franchise/far-cry/
CUMPĂRĂ: steam | gog.com

Fiind al doilea joc din serie, Far Cry 2 se face repede remarcat prin originalitatea sa. Africa e un teritoriu mai puțin explorat de gameri, iar oamenii de la Ubisoft Montreal s-au gândit bine când au ales această destinație. Începând de la tutorial și până la sfârșitul jocului, îți desfășori acțiunile pe o hartă de 50 de kilometri pătrați care conține atât o junglă imensă, cât și civilizații umane. Jocul ilustrează perfect problema războiului din țările africane și te pune în pielea unui mercenar trimis să îl găsească pe cel ce întărește cele două tabere: Alliance for Popular Resistance (APR) și United Front for Liberation and Labour (UFLL). „The Jackal” (Șacalul), așa cum este numit de către locuitori, este omul care vinde arme ambelor părți în schimbul diamantelor și a banilor.

După o scurtă călătorie cu mașina prin împrejurări, ajungi la destinația ta dar, ceva nu e în regulă. Ți se face rău, leșini, și dintr-o dată te trezești într-un pat, încă amețit. Un om destul de sumbru stă lângă tine, povestindu-ți despre situația de aici,

despre război. Îți spune chiar și că e Șacalul și că ai malarie. Ce om sincer! Cam prea sincer, din punctul meu de vedere... După ce pleacă, descoperi și că ești în mijlocul unui conflict destul de zgomotos, așa că te ridici frumos, scoți cuțitul pe care ți l-a lăsat Șacalul în perete și iei pistolul de pe noptieră. În ciuda încercărilor tale de a scăpa, sfârșești secerat de gloanțe și una dintre tabere te adoptă.

După o mică lecție de „cum să îți faci treaba", zisă drept tutorial, tabăra adoptivă te trimite la muncă grea. Și serios zic, muncă greeeea. Nu de alta, dar inamicii tăi reușesc să se deghizeze neașteptat de bine pe teren! Şi cum era 2008 când jocul a fost creat, cei de la Ubisoft nu au pus în aplicare sistemul de „marchează inamicii ca să știi unde sunt și dacă se apropie".

Erou nobil fiind, în marea parte a timpului îți ajuți tabăra să elimine, unul câte unul, liderii din cealaltă parte. Dar, desigur, nu te mulțumești doar cu atât și îi ajuți și pe ceilalți, că doar așa e corect.

Nevrând să dau spoiler-e, mă voi opri aici din povestit și voi începe cu mecanicile de joc. În genă, dar din altă mamă, Far Cry 2 continuă să fie un first person shooter mai open-world ca până acum. De la primul joc s-au schimbat multe concepții dar aranjarea armelor de luptă nu e una dintre ele.

Protagonistul încă poate avea patru tipuri de armament, ordonat astfel: melee, primară, secundară şi specială; grenade și un monoclu (concept nou) cu care poți explora la depărtare. Diferit de jocul anterior sunt și shop-urile de unde poți cumpăra diverse obiecte care îți dezvoltă abilități constând în stealth mai ridicat, noi posibilități de reparare a armelor sau automobilelor etc., plătind cu diamante. De unde diamante? Simplu. Pe lângă echipamentul din dotare menționat, mai e și un dispozitiv care arată mini-harta și sclipeşte când te apropii de materiale importante, precum diamante sau casete.

Ai și o hartă completă pe care o poți accesa in-game și o poți privi în timp ce conduci.

Fiind un joc de tip open-world, ai vehicule cu care poți călători oriunde. Maşini 4x4, bărci, maşini de tip buggy, chiar şi deltaplane! Dar drumurile nu sunt prea sigure, antagoniştii AI pot şi ei să conducă şi o fac destul de bine. În plus, maşinile se strică repede. Alte lucruri care se pot strica sunt şi armele, fiind nevoie să le schimbi la intervale regulate de timp. Eu am găsit acest detaliu mai mult interesant decât deranjant, fiind un alt element care apropie jocul de realitate şi, în plus, mi le schimbam mai mereu şi nu prea reuşeau să se degradeze. Pentru bunii exploratori, acest lucru nu reprezintă o problemă, pe hartă existând câteva arme din aur, sub forma unor easter eggs, care nu se pot strica sau avaria, fiind utilizabile la nesfârşit.

De la fiecare locuință până la fauna şi flora africană, cei de la Ubisoft au reconstituit in armonie omul şi natura, făcând ca totul să pară firesc şi abstract. Casele locuitorilor atinşi de război se întrepătrund cu jungla vie a Africii sălbatice. Atât din pământ uscat cât şi din paie, aşezările au fost construite la scară largă de către designer-ii talentați. Prezența animalelor precum zebrele, gazelele, găinile, caprele, păsările sau bivolii

africani întăresc legătura cu realitatea şi dau viaţă peisajului.

Războiul este un subiect atât de mult auzit dar mai puţin cunoscut de cei care nu l-au trăit cu adevărat. În Africa, chiar şi în zilele de astăzi există război civil. Far Cry 2 pune pe tavă şi serveşte la rece întreaga problemă a luptelor pentru suveranitate, a fugii după diamantele vopsite de sânge, dar şi a traficului de arme. Jocul prezintă diferit războiul faţă de celelalte serii cu acest specific. Şi vorbesc despre serii precum Call of Duty sau Battlefield care sunt în totalitate despre conflicte. Far Cry 2 arată un război văzut din interior, fiind capabil să prezinte interesele ambelor părţi, în timp ce, în orice joc Call of Duty/ Battlefield eşti un simplu soldat care nu prea are ocazia să-şi cunoască inamicii şi cu ce scop vor să câştige. Fiind un mercenar, în Far Cry 2 ai, pe lângă obligaţia să faci misiunile date de tabere, şi o alternativă în plus, venită de la colegii tăi mercenari care lucrează şi ei la prinderea Şacalului.

AI-ul e foarte inteligent, remarcîndu-se prin furişat şi atac pe neaşteptate. În luptă, acţionează ca o haită: când eşti descoperit, toţi se apropie de tine, printre copaci, schimbându-şi poziţia astfel încât să te încercuiască. De asemenea, dau dovadă şi de moralitate, ajutîndu-se între ei când sunt doborâţi. În nici un alt joc nu am mai observat o asemenea sincronizare şi rezistentă din partea AI-ului ca aici, nici măcar în sequel-uri: în Far Cry 3 (FC3) şi în Far Cry 4 (FC4). Spre deosebire de Far Cry 2, AI-ul din acestea e ca un fel de ţintă vie care nu gândeşte, ci doar acţionează. Din nefericire, producătorii încep să pună din ce în ce mai mult accentul pe distracţie înainte de experienta de joc, iar asta reduce grav unicitatea. Creatorii acestor oameni virtuali merită cel mai mare respect, prin creaţiile lor reuşind sa întruchipeze realitatea în cel mai fidel mod posibil.

„You can't break a man the way you break a dog, or a horse. The harder you beat a man, the taller he stands." **– The Jackal**

Şacalul. Omul misterios care stă în spatele conflictelor armate. Ca mercenar, reuşeşti să-l găseşti de mai multe ori, dar e mereu cu un pas

înaintea ta. Ba chiar îți și salvează viața de câteva ori, lăsându-te mereu sa te întrebi: Oare ce vrea? Pe parcurs, te face să crezi că e un inamic redutabil şi începi să-l consideri ca pe un fel de egal, şi nu ca pe o pradă. Îți transmite un altfel de sentiment decât Vaas Montenegro sau Pagan Min, şi îți dă impresia că are nevoie de tine, căci dacă nu ar avea, ai fi mort. Ceilalți doi antagoniști menționați, din FC3 şi FC4, te fac pe tine să-i cauți, când în Far Cry 2, el te caută pe tine.

Există și un ciclu de zi-noapte și posibilitatea să dormi în safe house-uri, și e recomandabil să dormi, pentru că ai malarie. E Africa, cum te puteai aştepta să treci prin joc fără să suferi de cea mai răspândită boală de pe continentul acesta? În mod contrar, nu ar mai fi fost Africa, corect? Așadar, pe lângă faptul că ai treaba de a-l găsi pe Şacal mai trebuie și să alergi după pastile. Noroc cu preotul care te-a ghidat pe Calea cea Bună. Nu, nu o să mori. Asta e şi ideea. De fiecare dată când rămâi fără medicamentul trebuincios, îți apare pe hartă, prin binecuvântarea părintelui Maliya, locațiile de unde poți să iei altele noi.

Oh! Să nu uit să menționez de mecanica ne-mai-întâlnită până acum decât în acest joc din serie: buddy system! În ce constă? Păi lucrurile stau cam aşa: chiar la începutul jocului, eşti pus să alegi unul dintre cele 9 personaje jucabile drept protagonist. Nu există nici o diferență de poveste între ei, în afară de proveniență şi look. Cel nominalizat de tine devine personajul cu care joci, iar ceilalți vor fi coechipierii tăi virtuali (buddies). De-a lungul jocului, ai câte un buddy principal. În cazul în care „dispare", un altul îi ia locul, şi tot aşa. Rolul acestor așa-ziși prieteni e să te scape de moarte, venind în timpul luptei și restabilindu-te cu o seringă. Și ca să nu rămână fapta nerăsplătită, și tu poți face la fel pentru ei! Asta dacă îi găsești și îți dai seama că au probleme.. pădurile sunt cam dese aici.

Sistemul de healing este tot nou, constând în mai multe bări de viață care pot fi reumplute folosind seringi. Poți avea o capacitate mai mare de a purta aceste ustensile medicale cumpărând abilitatea respectivă de la magazin, iar în afară se pot găsi aproape la toate safe house-urile şi locațiile populate de AI.

Far Cry 2 face lumină în serie, apărând după 4 ani de la lansarea primului joc și aducând mecanici noi în scenă. Inamicii, soundtrack-ului misterios și exotic à la Africa, și culorile peisajelor, fac ca acest joc să radieze de sentimente şi trăiri interioare în sufletul fiecarui jucator pasionat. Un joc cu atât de mult potențial trebuie văzut într-un remake în 2018, dacă nu, atunci Ubisoft nu știe să profite de niște adevărate capodopere. ■

„Nu trebuie să uiți arbustul după care te-ai ascuns când ai tras în elefantul pe care l-ai doborât." – proverb african

---

RETROSPECTIVĂ

Trilogia
Thief
(1998 - 2004)

Chestia care cred ca merita făcută aici, dar care mă depășește complet, ar fi fost un studiu al simbolismului din Thief, efort care cere ceva cunoștințe aprofundate de literatură medievală, mitologie precreștină și minuni de genul. Sunt complet pe dinafară cu subiectul, așa că am băgat și eu la sentiment, că-mi plac jocurile.

■ **Waaagh!**
Locul 1 la concursul
„Articolele Comunității”

Taffer: bastardizare a lui „Trickster”, utilizată în mod expletiv cu o versatilitate întâlnită în engleza modernă numai în cazul cuvântului care începe cu litera „f”. Exemple:

„Get back out here, you taffer!”
„Hey! Someone’s been taffing through here!”
„What the bloody taff!?”

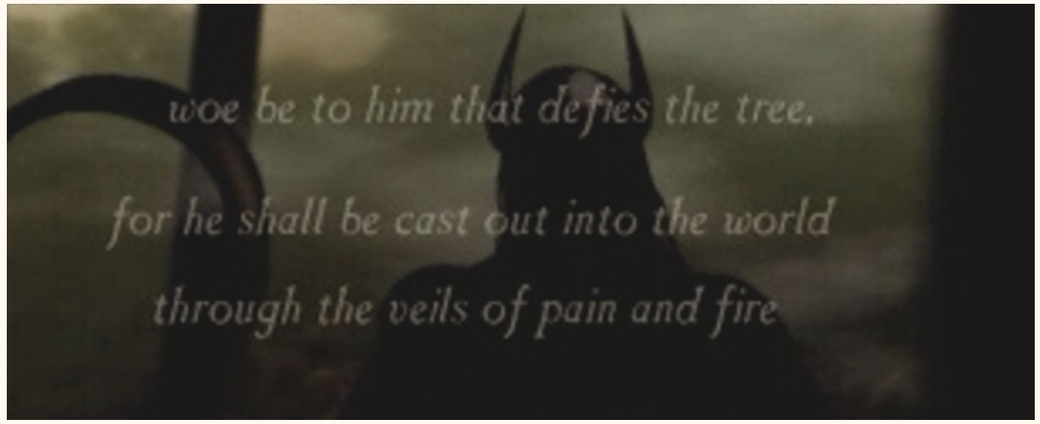
Jocurile seriei THIEF (Thief: The Dark Project [**TDP** – 1998], lansat într-o ediție revizuită ca Thief Gold [**TG**], Thief II: The Metal Age [**TMA** – 2000], și Thief: Deadly Shadows [**TDS** – 2004], create de defunctele Looking Glass Studios și Ion Storm, distribuite de Eidos Interactive) sunt străvechi. Posibilitatea de a le rula pe calculatoare moderne se datorează în cea mai mare parte comunității de fani. Versiunile care fac subiectul acestei retrospective sunt peticite cu un suport tehnic neoficial și au o serie de buguri reparate. Dincolo de aceste aspecte, discuția privește conținutul original al trilogiei.

Oricât de bine ar fi alese, cuvintele țin de acea parte a realității lăsată în suspensie în urma încărcării acestor jocuri. Deși potrivite în descrierea tehnologiei care le modelează sau a surselor de inspirație care le animă universul, ele devin complet inadecvate pentru evocarea trăirilor stârnite de experiența virtuală. Utile aici sunt sunete mult mai simple, sunetele pașilor: pași pe lespezi străbune, în catacombe prin care răsună chemarea unui corn de vânătoare bătut cu nestemate, pași pe iarbă, într-o pădure fermecată ale cărei rădăcini străpung scoarța lumii până la un tărâm al haosului primordial, pași pe cenușa depusă după ce focul a dezgolit o întruchipare a răului. La suprafață există un contrast între titluri, provocat în bună măsură de schimbări tehnologice și tematice. Ideile propuse duc de fiecare dată spre alte zări ale imaginarului: un basm cu ecouri ale mitologiilor europene, o distopie cibernetică și un horror gotic. Cu toate acestea,

AUTOR: **Waaagh!**

DATA ARTICOL: 25.02.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLURI:
• Thief: The Dark Project
• Thief II: The Metal Age
• Thief: Deadly Shadows
AN: 1998, 2000, 2004
PRODUCĂTOR: Looking Glass Studios
WEBSITE: Wikipedia
CUMPĂRĂ: steam | gog.com



seria păstrează un caracter unitar. Mai întâi, acesta este menținut de elemente de continuitate. De la mici detalii, precum utilizarea consistentă a unor caracteristici lingvistice, a unor elemente ale mitologiei și asocierea lor în mod biunivoc cu anumite fragmente sonore, prin vocile acelorași actori ce dau glas personajelor recurente și până la evocări de o atenție impresionantă. De exemplu, o parte importantă din **TDS** se petrece în primele camere pe care le întâlnești în tutorialul din **TG**, unde nu au alt rost decât să te facă să căști gura înmărmurit la o boltă înstelată; este o prevestire magistrală a irealului prin care te va purta trilogia. Dincolo de asta, unitatea experienței este asigurată și de natura trăirilor jucătorului. Deși cameleonic în prezentare, THIEF este mereu despre pași atenți sub umbra supranaturalului, în murmurul nopții. În cele ce urmează, voi încerca, atât cât îmi permit cuvintele, să explic fascinația personală pentru aceste jocuri copleșitoare.

***

„Hey, The City almost looks bearable from up here!”

Prozaic doar în nume, Orașul este o himeră arhitectonică. Cetăți de inspirație normandă se ridică alături de edificii în stil victorian, iar străduțe înghesuite, de cătun medieval, conduc la porți încadrate de colonade clasice. Peste toate se strecoară flacăra încă mocnită a unei revoluții industriale; radianța mistică a lampioanelor se împletește cu suflul mașinilor cu aburi și zumzetul generatoarelor electrice. Nu e însă suficient pentru a înlătura senzația rece, de sfârșit de toamnă, purtată de vânt peste cerul de noapte. De aceea, interioarele sunt mereu îmbietoare, fie prin larma unor petrecăreți, prin culorile aprinse de pe o emblemă (stelele și luna pentru laboratorul alchimistului, săbiile încrucișate pentru fierărie) sau întrezărite printr-o fereastră

deschisă. Orașul nu e numai confluența unor epoci, ci și a dimensiunilor. Aceleași străzi care duc la conace fastuoase arată calea spre ruine subterane, spre turnurile magilor sau complexe mortuare ale căror rezidenți nu și-au găsit liniștea.

Periplul tematic este vizibil și în înfățișarea locuitorilor săi. Vestimentația pornește de la armurile din zale ale gărzilor și merge până la garderoba elisabetană a înaltei societăți. Limba este un amalgam ce conține engleza modernă, o formă arhaică a acesteia și un dialect primitiv, plin de cuvinte compuse ce suplinesc limitele vocabularului. Viața spirituală este la rândul ei o vâltoare a ideilor. Dominantă este o religie ce amintește, atât în spirit cât și în prezentare prin fragmente de scriptură, de creștinismul Vechiului Testament. La centrul ei se află un zeu făurar, considerat ca fiind cel care a scos omenirea din noapte și care, prin intermediul uneltelor și meșteșugurilor, a pus-o la cârma naturii și a propriului său destin. Printre alte prezențe mult mai discrete se află un ordin druidic ce venerează o entitate antropomorfă. Un zeu ce sintetizează trăsături ale lui Cernunnos, Dionis și Loki, el este stăpânul misterelor, sălbăticiei și al omului în epocile premergătoare venirii Făurarului.

În aparență, Orașul este condus de un Baron enigmatic. Realitatea străzii este însă aceea că cetatea este păpușată de un număr restrâns de familii nobile cu care te intersectezi fie numai prin vorbe aduse de vânt, fie în timpul escapadelor nocturne. Separația între talpa oprimată și elită nu este însă deloc prezentată bombastic, lucru ce inevitabil ar aluneca în ridicol, ci ca o parodie care împunge ocazional cu un umor ascuțit. Pisanții își mormăie în barbă amărăciunile și dorințele de mărire, iar nobilii se feresc de ei ca de cel cornut, să nu cumva să prindă vreo boală. Interesant este că imediat sub luciu și opulență toate casele înstărite ascund multă mizerie. De la jocurile murdare ale unor „făcuți" cu tușe caricaturale de parvenitism și incultură și până la secrete morbide, devine remarcabil cât de intim poți ajunge cu un om pe care nu l-ai cunoscut niciodată în persoană, dar pe care l-ai jefuit până n-a mai rămas decât cu amărăciunea lacrimilor.

Pentru **TG** și **TMA**, Orașul este de multe ori o întrezărire de contururi și lumini aflate dincolo de limitele unor niveluri care

sunt, simplu spus, imense. Există și contraexemple emblematice, cum este cazul misiunii „The Life of the Party" din **TMA**: o aventură peste acoperișurile dintr-un cartier bogat (they don't call it the Thieves' Highway for nothing...), cu opriri în apartamente, castele și turle vrăjitorești, iar cu destinația finală într-un turn unde, în spatele unui banchet trântit pentru crema societății, se coace un plan sinistru. Lucrurile stau altfel în **TDS**, unde Orașul poate să fie călcat piatră cu piatră între misiuni. Din păcate, pasul spre conceptul de lume deschisă este unul poticnit din cauza limitărilor tehnologiei vremii, **TDS** fiind singurul joc din serie dezvoltat în paralel pentru PC și console. În primul rând, această realizare a Orașului este extrem de mică în comparație cu predecesorii, cam cât un cartier mai prăpădit din **TG**. În al doilea rând, deși atmosfera mai este salvată de sunete, de contrastul dintre culorile nopții și căldura interioarelor, reprezentarea rămâne destul de fadă. Acest Oraș pare mai degrabă un burg rustic cu ornamente generice, și nu creuzetul cultural aflat în clocotul vremurilor și în volbura magiei. Nici locuitorii iterați procedural nu par mai convingători, ba din contră, sunt mult mai artificiali decât poligoanele zgribulite care se plângeau că iar au prins tura de noapte. Faptul că este înțesat cu ecrane de încărcare a următoarei

Dreapta: *Thief: The Dark Project*

zone și că jocul te obligă prin construcție să-l bați înainte-înapoi pentru a valorifica prada sau pentru a te reechipa, iar nu ajută prea mult. Sunt acțiuni de rutină care nu reușesc decât să alunge momentan fantasma și să-ți aducă aminte că nu cutreieri străzile prin umbre, mai tăcut ca sfârâitul torțelor, ci că te afli pe un scaun, în fața unui biet joc video.

Un fapt interesant, valabil pentru întreaga serie, este că nu există casă ce merită să fie prăduită în Oraș care să nu fie și bântuită. Poate să fie o simplă adiere prin încăperi, atunci când sunt pustii și lumina este stinsă, sau o manifestare persistentă a unei tragedii apuse, aflată la granița tangibilului. Fenomenul rămâne mereu dincolo de limita percepției imediate, astfel că toți, de la stăpâni până la servitori și paznici, rămân ignoranți față de prezența sa. Un exemplu strălucit în acest sens este misiunea „Casing the Joint" din **TMA**. Într-un conac aproape pustiu, în care vântul de noapte adie printre umbre ca o răsuflare stinsă, numai jucătorul este conștient că la fiecare pas se strecoară între două lumi cu frontiere cât se poate de permeabile. Și asta pentru că în THIEF nu te afli sub gluga unui coțcar oarecare, ci a unui antierou de legendă.

***

„I am a collector, Mister Garrett. But there are some items that are not available for purchase. They must be acquired using other means. In this case the item in question would be best acquired by thieving. Not simple thieving, no. I need an artist... like yourself."

Garrett era un copil al străzii ce reușea să câștige suficient din furtișaguri și plimbat mesaje cât să nu-și lase coastele să-i cunoască șira spinării. Într-o noapte, a remarcat un dubios pe care restul trecătorilor nu păreau să-l observe. A încercat să-l buzunărească și a fost prins, dar în loc să fie dat pe mâna adepților Făurarului (pentru care singurele căi de a îndrepta un hoț constau în diverse grade de molestare a mâinilor, de la opărire și până la tăiere), s-a trezit lăudat de străinul misterios și invitat să-și perfecționeze abilitățile. Astfel i-a cunoscut pe Tăinuitori, membri ai unei societăți secrete preocupată cu menținerea echilibrului între multitudinea de facțiuni și forțe oculte prezente în Oraș. Deși antrenat pentru a intra în rândurile lor, după ani de pregătiri Garrett îi părăsește, hotărât să-și pună talentul în slujba propriilor buzunare. Astfel, începutul fiecărui joc găsește protagonistul în aceeași postură: chiriașul unui apartament modest de mahala, amuzat de pretențiile înaltei societăți și în pregătire cu o nouă spargere care să îi asigure banii de întreținere. Vocea hoțului îi aparține lui Stephen Russell. Ca o notă de apreciere a contribuției sale la întreaga serie, nu o să spun decât că prestația lui face o mare cinste tenebrelor care învesmântează aceste jocuri.

Abilitățile native ale hoțului țin întru totul de îndemânarea jucătorului. Elementul principal al repertoriului este un giuvaier a cărui brilianță dă măsura vizibilității sale. În funcție de luminozitatea ambientală, de poziția asumată (drept sau ghemuit) viteza de deplasare (furișat, mers normal sau fugă) și eventualul echipament pregătit, giuvaierul indică nuanțe între invizibilitatea totală, o percepție asupra hoțului ca o vedenie ce nu tulbură veghea unui paznic mai mult de o clipă și o imagine clară ce îi deconspiră prezența. La fel de multă atenție trebuie abătută și asupra zgomotului făcut de trecerea sa. Iarba atenuează atât de mult sunetul încât permite mișcări cât se poate de agresive, pe când metalul sau marmura vor ridica tot nivelul în stare de alertă dacă te năpustești pe ele ca un ageamiu. Dată fiind natura meseriei sale, Garrett este un tip extrem de agil și are la dispoziție o serie întreagă de cascadorii: e capabil să escaladeze ziduri (inclusiv să se agațe de acoperișuri sau metereze aflate la limita unei sărituri deja riscante), poate amortiza șocul și sunetul unei căzături de înălțime apreciabilă, cu condiția să fie ghemuit la începutul execuției și se poate contorsiona în moduri, de ce să nu spunem, bizare anatomiei umane, dar foarte utile pentru când jucătorul dorește să observe ce se întâmplă după un colț sau să interacționeze cu un obiect aflat puțin prea departe.

Lucrurile se schimbă destul de semnificativ în **TDS**, datorită introducerii unui model fizic tridimensional pentru Garrett, prezent chiar și când jocul este abordat dintr-o perspectivă first person. O adiție excelentă este o mișcare ce îi permite hoțului să se preseze cu spatele de pereți. Manevra e utilă nu numai pentru exploatarea umbrelor din colțuri sau alcovuri, dar și pentru strecurarea prin spații înguste, chiar sub nasul gărzilor. Sunetul făcut de hoț e puțin regândit, în sensul că materialele „sigure" din primele jocuri sunt ceva mai zgomotoase, dar în același timp și suprafețele periculoase sunt temperate. Numai podelele metalice îți pun toată lumea în cap, dar nu prin sunete care sugerează că Garrett ar fi ieșit la prăduit pe tocuri, cum e cazul în primele jocuri, ci mai degrabă datorită unor îmbinări sau lagăre șubrede, ce sunt puse în mișcare sub greutatea sa. Și cascadoriile sunt în mare parte absente. Deși Garrett se pricepe în continuare la cățărat peste garduri și sărit balustrade, sunt foarte puține locuri în joc în care acest lucru este cu adevărat necesar. Zgomotul produs de o cădere depinde acum numai de înălțime și de suprafața de contact, iar contorsionările sunt reduse la priviri după colțuri ce respectă posibilitățile de mișcare ale corpului uman.

Cu răbdare, urechi ciulite și ochi atenți, toată seria poate fi terminată pe dificultatea maximă utilizând numai abilitățile native hoțului, mai ales că după o anumită experiență de joc începi să simți destul de bine cât de mult poți forța nota fără să fii observat. Nu înseamnă că este ușor, iar uneori sunt necesare artificii aflate pe o muchie destul de ascuțită între un element de gameplay și exploatarea motorului jocului. Din fericire, Garrett are o trusă de unelte capabilă să acopere un spectru larg de nevoi potlogărești. Cea mai bizară sculă din arsenal este un săbioi prezent în **TG** și **TMA**. De ce ar pleca cineva chitit pe șuteala epocii cu așa ceva brâu, ăsta rămâne

unul din marile mistere ale Orașului. E de o utilitate discutabilă pentru un jucător obișnuit (dar nu vă temeți, lumea e mare și-s destui dueliști hardcore printre noi) și îngreunează considerabil mișcările când este scoasă din teacă. Comportamentul ei în timpul unei lupte este modelat de parcă ar fi o armă boantă (poate dărâma și uși pentru cine nu reușește să găsească cheia potrivită sau îi e lene să spargă încuietoarea), dar coliziunea dintre săbii este modelată foarte satisfăcător, cu multă greutate și un scăpărat metalic dat de întâlnirea lamelor. În **TDS** este înlocuită cu un pumnal care șade mai frumos la cingătoarea hoțului. Deși la fel de inutil în joc, Garrett știe niște scheme cu el care l-ar face spaima oricărui ghetou.

Un ajutor mult mai de nădejde vine din partea unei bâte care poate lăsa majoritatea

oponenților inconștienți cu o lovitură bine plasată. În **TG** și **TMA**, utilizarea ei ține mai mult de elementul surpriză și nu neapărat de poziționare. Chiar dacă ai dat nas în nas cu un paznic, atâta vreme cât acesta nu e deja suspicios, îți rămâne o fereastră de aproximativ o secundă în care o lovitură în plin îl poate lăsa blană. **TDS** reușește să strice mult din farmecul utilizării bâtei, restricționând-o la contextul în care ești aliniat perfect cu spatele adversarului. De menționat aici că un trup inconștient trebuie luat în spate și ascuns, pentru ca găsirea lui să nu-i pună pe ceilalți inamici în gardă. Ce-i ciudat în **TDS** e că arma unui oponent neutralizat rămâne în locul în care acesta a fost doborât. Aproape nimănui din Oraș nu i se pare bizar când un paznic dispare, dar la postul lui se află o armă căzută aiurea.

Cea mai versatilă unealtă din arsenal este un arc dotat cu o sumedenie de tipuri de săgeți. Există săgeți folosite pentru a ucide, săgeți care produc un zogomot puternic în zbor, pentru a provoca diversiuni și săgeți cu câte un sortiment de cristal pentru fiecare dintre cele patru elemente clasice ale alchimiei, fiecare dintre acestea având mai multe scopuri utilitare. De exemplu, săgețile cu apă sunt folosite în principal pentru a stinge torțe, creând astfel mai mult întuneric pentru tupilare. Dacă sunt binecuvântate de Făurar în **TG**, pot fi folosite pentru a răpune anumite creaturi supranaturale, iar în **TDS** pot fi folosite pentru a spăla urme de sânge sau pentru a mări suprafețe vegetale, pe care pașii sunt extrem de tăcuți. Ca un detaliu drăguț din **TDS**, cristalele de la vârful acestor săgeți sunt mereu înconjurate de un clipocit mistic. E un strop binevenit de magie într-un decor care adeseori e destul de șters, mai ales pe străzile Orașului. Piesa de rezistență din primele jocuri este dată de săgețile cu funie, care pot fi ancorate de orice suprafețe de lemn (iar în **TMA** există un tip de funie care se poate fixa și de grilaje metalice). Asta deschide o grămadă de posibilități pentru un hoț atent și creativ, utilizarea lor inteligentă schimbând radical posibilitățile de abordare pentru un nivel. Din păcate, ele sunt absente din **TDS**, fiind înlocuite cu niște mănuși care permit cățărarea pe pereți de piatră sau cărămidă. Din cauza acestei schimbări, nu numai că dispar acrobațiile electrizante ce erau posibile cu ajutorul funiilor, dar jocul nu reușește să ofere aproape niciodată un motiv interesant care să impună folosirea mănușilor.

Mai departe, Garrett are la dispoziție o suită impresionantă de jucării electromecanice, poțiuni și obiecte mistice, de la grenade care produc un bliț orbitor, prin licori care-l fac temporar invizibil sau îi măresc viteza de alergare, și până la posibilitatea de invoca broscuțe kamikaze. Numărul acestor accesorii este mult redus în **TDS**, ca și necesitatea lor. Teoretic, poți să arunci o sticlă cu ulei pe jos pentru a face gărzile care te urmăresc să alunece. Poți să și dai foc respectivei bălți cu o săgeată aprinsă, pentru a bloca un pasaj. Practic însă, jocul nu-ți prea-ți oferă un temei real ca să faci asta. Singurul context în care am apelat la ulei în flăcări a fost cel în care doream să reaprind niște lumânări, ca să iasă mai frumos o poză pentru review. Nu am putut să folosesc direct o săgeată aprinsă, deoarece aceasta explodează la

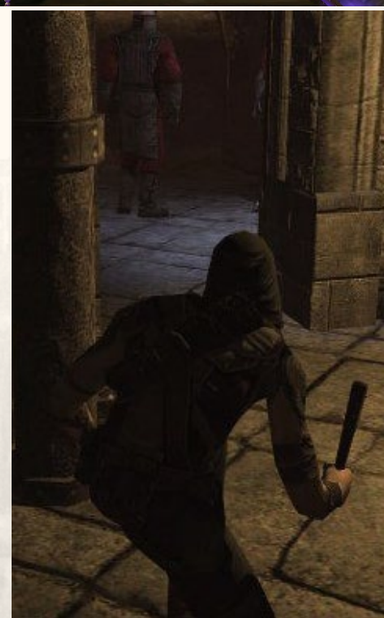
impact, iar unda de șoc aruncă lumânările în toate colțurile camerei. Astfel, a trebuit să las flacăra să se propage de-a lungul unei dâre de ulei. Bine, sticlele cu ulei mai au o utilitate absolut ilară și care aruncă o umbră tragicomică asupra întregului joc, dar e bine să încercați să o descoperiți singuri.

Dincolo de abilități și unelte, talentul antologic al lui Garrett rămâne cel de a fura trezorerii întregi fără ca pasul să i se poticnească vreodată, indiferent de câte tablouri în ramă, bulgări prețioși sau kilograme de bijuterii duce în spinare, și fără ca buzunarele să-i zornăie sub greutatea banilor. Una dintre admiratoarele lui din **TDS** se și întreabă, pe bună dreptate, cam cât de lucrat trebuie să fie hoțul nostru, de cară noapte de noapte atâta pradă fără să asude.

***

„Oh, I've got the heebie-jeebies something awful! I feel like there's someone watching me, even now...."

Fiecare misiune din **TG** și **TMA** este deschisă de câteva citate criptice care în general au o perspectivă mai largă asupra poveștii. Urmează un monolog al lui Garrett (cu rare dialoguri în câteva momente cheie), rostit peste o succesiune de ilustrații ce prezintă scene relevante pentru respectiva aventură. Prezentarea este împodobită cu un fundal sonor care, urmând scenele vizuale, potrivește perfect tonul capitolului. Îmi e imposibil să găsesc în colecția mea de jocuri un exemplu mai reușit de briefing. La fel se pune problema și în cazul selectării dificultății: seria THIEF este una dintre una dintre puținele cunoscute de mine în care dificultatea ridicată nu se reduce la o simplă rescalare a numerelor din culise în defavoarea jucătorului, ci îi cere acestuia mai multă măiestrie asupra meșteșugului său, în cazul de față o mai elegantă demonstrație a artei hoției. Diferența majoră dintre „normal" și „expert" nu se referă atât



Stânga: *Thief: The Metal Age*
Sus: *Thief: Deadly Shadows*

la numărul de inamici sau la nivelul lor de atenție, cât la faptul că Garrett trebuie să îndeplinească mai multe obiective (mereu personalizate pe specificul misiunii) și să fie mai discret în acțiunile sale. Merită spus că lucrurile nu sunt mereu bătute în cuie, iar în unele misiuni lista de obiective se schimbă, uneori chiar ca o consecință a acțiunilor jucătorului.

TDS reprezintă din nou un pas înapoi, înlocuind ilustrațiile și ambientul personalizat din briefing cu un monolog scurt al lui Garrett peste un fundal purpuriu și cu tonul dat de muzica meniului principal (plină cu trimiteri la tainele din **TG**, dar totuși). Obiectivele unice din misiuni sunt acum înlocuite cu niște indicatori generici atașați scopului principal, care e mai mereu unul static. Creșterea dificultății face referire la procentul din pradă care trebuie furat și la un număr de așa numite „special loot items" ce trebuie obținute. Păi în **TG**, când te pogori în catacombe pe „expert", nu e niciun special loot. Ai de furat niște giuvaiere cu nume și prenume, cu o poveste întreagă în spatele lor, spusă chiar de nivelul care îți stă în cale, de eșecul altor jefuitori de morminte, de capcanele și umbrele pe care trebuie să le înfrunți. În **TDS** găsești o sticlă de vin sub un birou, iar ridicarea ei este semnalizată de zdrăngănitul (pe cât de plăcut, pe atât de standard) prăzii și de textul „special loot found". Fantastic, ce să zic. Tresalt sub imperiul euforiei.

Ceea ce **TDS** reușește să facă într-o anumită măsură mai bine ține de comportamentul paznicilor. Lăsând la o parte bizarerii precum fenomenul armelor căzute la datorie, paznicii în general intră mult mai ușor la bănuieli dacă îți prind umbra cu coada ochiului, dacă îți aud pașii sau observă ceva suspect (uși lăsate deschise, torțe stinse, obiecte prețioase lipsă), iar alerta se propagă dinamic între ei. Mai mult, au un câmp de vedere modelat ceva mai realist, astfel că poți profita de o întoarcere a privirii pentru a scăpa nedetectat. Chestia e că **TDS** o ține brazdă de-a lungul întregii aventuri cu acest comportament, pe când lucrurile sunt mai nuanțate în jocurile vechi. Paznicii unui șefuleț mai pricăjit pot fi prinși băuți la post; sunt suficient de prost plătiți cât să-i doară mai tare că-i trage

curentul pe coridoare și nu că acesta stinge torțele. Pe de altă parte, gărzile unui mare bostan sar imediat la bătaie dacă lași o ușă întredeschisă, iar unii inamici care sunt numai marginal umani te pot simți la cel mai mic foșnet. Cu excepția unor situații programate special, până la **TDS** oponenții nu prea intră niciodată în alertă când dispar bunurile. E totuși greu de spus unde e mai bine să tragi linia de compromis între realism și mecanică de joc. Adevărul e că-i destul de bizar să tot jefuiești o locație, ei să tot observe că marfa dispare, dar până la finalul misiunii clădirea să nu fie înconjurată și scotocită prin toate cotloanele.

Cu toate astea, în opinia mea păcatul suprem al lui **TDS** este acela că nu impune pe „expert" cruțarea gardienilor. Jocurile anterioare susțin clar ideea că Garrett este un hoț și nu un ucigaș, iar **TG** în special prezintă un atlas întreg de monstruleți (unii deloc drăgălași) pentru cei care vor neapărat să-și pună armele letale la bătaie. Chiar dacă lucrează în slujba unor indivizi opaci, gardienii umani nu sunt niciodată răufăcători, ci simpli cetățeni care duc mâncarea acasă prin muncă cinstită. Iar comentariile lor când se lungește tura și noaptea-i plicticoasă sunt de multe ori de ruina minții. Ciuliți urechile în mod deosebit după doi eroi anonimi, unul de tipul dulăului stingher, iar camaradul său un grob cu inima de aur și vocea de zgură (culmea, tot în interpretarea lui Stephen Russell). Producătorii au avut inspirația să le intersecteze calea cu drumul lui Garrett de-a lungul întregii serii.

***

„Tombs with piped-in music! How classy!"

Modelarea excepțională a propagării sunetului în THIEF se datorează programatorilor care au construit motorul original. Mulțumită lor, urechile te ajută chiar mai mult ca ochii în localizarea și stabilirea numărului gărzilor, și uneori chiar în orientare, dacă se întâmplă să ai la dispoziție ecoul unui obiectiv îndepărtat. Dincolo de acest aspect de utilitate practică, aș zice că sufletul seriei se află în ideea că sunetul trebuie să fie un mediu complementar percepției vizuale pentru prezentarea poveștii.

Geniul din spatele reușitei acestei abordări este un muzician pe nume Eric Brosius. Marele lui succes constă în diluarea frontierelor dintre sunetele ambientale și coloana sonoră propriu-zisă. Ceea ce rezultă este o vibrație mereu discretă, uneori alcătuită dintr-o buclă de numai câteva secunde, dar al cărei efect este întru totul hipnotic și principalul responsabil pentru capacitatea experienței virtuale de a imersa jucătorul. Această (impropriu spus) muzică, mereu croită pe măsura nivelului care ți se deschide în fața ochilor, este atât de bine aleasă încât reușește să-ți sporească atenția la ceea ce se petrece în jur, iar de multe ori este folosită pentru a transmite sau a sublinia într-un mod subtil informații pe care urmează să le primești și vizual. În subterane auzi clipocitul apei și tânguiri

Better hide those lips before I steal a kiss

prelungi, grele ca întunericul, ce se sting în note firave precum licăritul bijuteriilor după care scotocești. Templul Făurarului vuiește cu percuții ritualice și cântece sacre. Clinchetul clopoțeilor de vânt persistă în urma trecerii unui rege cu o coroană de frunze, iar toate aceste convenții sonore, ce devin o parte integrată a lumii, sunt respectate pe întreg parcursul trilogiei. Calea buclelor sonore legate de specificul unei porțiuni de nivel este urmată în **TG** și **TMA** în mare parte din limitările tehnice ale momentului la care au fost realizate. În cel de-al treilea titlu, cu siguranță este aleasă pentru a păstra viu spiritul seriei, chiar dacă în acest caz există momente de tranziție spre o coloană sonoră distinctă, orchestrată de instrumente clasice. Este poate singurul capitol la care **TDS** este întru totul la înălțimea predecesorilor săi, iar uneori chiar o idee peste.

Greu de depășit și cu totul întru înfiorarea oaselor sunt sunetele (ne)ființelor care populează tărâmurile jocurilor. Fiecare titlu are cel puțin un inamic a cărui manifestare acustică te face să te îndeși ca un șoarece speriat în cel mai întunecat ungher, de unde privești temător, fără să mai îndrăznești să faci vreo mișcare. Dacă pui la socoteală și faptul că în general nu ai absolut nicio șansă într-o luptă cinstită cu un oponent inuman, ajungi la un nivel de tensiune pe care eu l-am mai întâlnit numai în seria Amnesia. Cine caută nadirul viselor rele, îl poate găsi în **TDS**. Revizitez un nivel anume o dată la cîțiva ani și mereu mă termină din primele secunde, numai din buhăielile celor mai ticăloși huhurezi redați în istoria plăcilor audio. Știu oameni care au ajuns să cunoască fiecare palmă din respectiva misiune și care totuși nu reușesc să parcurgă anumite secțiuni ale ei altfel decât în patru labe, cu inima cât un purice și răsuflarea tăiată. Sunt doborâți mereu de bruiajul ce ascunde sub cadența domoală, specifică seriei, un nihilism visceral. Ți se strecoară tiptil pe sub piele și abia când ajungi în cea mai odioasă beznă, de unde nu mai poți face cale întoarsă, abia atunci înflorește într-un concert al mizeriei sufletești.

Ar fi însă păcat să menționez numai amintirile apăsătoare. Inițial concepută astfel din considerente de marketing, uvertura lui **TG** este o infuzie de testosteron pompat de o chitară distorsionată. Culmea e abordarea s-a dovedit atât de potrivită cu personalitatea lui Garrett și natura aventurilor sale, că a ajuns să-i încadreze toate peripețiile. Chiar dacă ambientul sonor este ca o mare a straniului și supranaturalului, există pe întinderea sa creste deloc firave de suspans, mai ales deasupra străzilor Orașului, sau de mister și anticipare când începi să desfășori secretele unui edificiu unde ești singur-singurel. E chiar și un strop de neuitat de romantism, ca ramă de portret pentru o anume domniță. Până și medalionul acustic purtat de îndeplinerea unui obiectiv se transformă repede într-un sinonim al satisfacției. O imagine sugestivă pentru bogăția spectrului de culori a designului sonor dintr-un titlu anume al seriei poate fi găsită mereu chiar pe ilustrația de pe cutia sa. În THIEF, o abordare de genul *what you see is what you get* e lipsită de temei. Mai degrabă, *what you see is always only the surface part of what you hear*.

***

„Comes a man, less one eye, to carry me again.
Can you hear me from up there, little man? I have a secret to tell.
Come down here, where I can get a better look at you.”

Dincolo de calitatea vizionară a gameplayului, apreciez **TG** în primul rând ca un basm desăvârșit, atât în execuție cât și în conținut. Am citit la un moment dat că s-ar sesiza printre nuanțe inclusiv o variantă inversată a legendei arturiene, dar dacă lucrurile stau într-adevăr așa, ele sunt spuse într-un mod mult prea subtil pentru mine. Este totodată cel mai variat joc din serie, purtându-te mult deasupra, dar mai ales dedesuptul, Orașului. Nivelurile mele preferate sunt tocmai cele care au mai puțin de-a face cu normele acceptate ale potlogăriei și mai mult cu mirarea ochilor în fața unor minuni inexplicabile, din al căror farmec furi și tu puțin, cu un talent pe măsura faptei.

TMA este mult mai direct în expunere și renunță la nuanțele poveștii în favoarea unei mai mari agresivități senzoriale, inspirată de curente artistice moderniste. Este conceput mai întâi pentru a satisface dorința fanilor pentru mai multă infiltrare și șuteală. Acest lucru se observă în nivelurile uriașe, gândite analitic pentru a fi abordabile în fel și chip, și ușor diferite la fiecare generare, fie că-i vorba de un set schimbat de patrule, de câțiva paznici noi sau de o altă amplasare a unor dispozitive de securitate. Uneori aproape că te transformă într-un hacker pe care l-ai regăsi mai ușor în System Shock sau Deus Ex. La un moment dat chiar a fost nevoie să-mi fac o schemă de lucru inginerească, iar dacă producătorii mai insistau puțin, probabil că ajungeam să caut indicații prin tratatele de electromagnetism ale secolului XIX.

TDS ar fi putut fi o revenire la magia eluzivă a primului joc, dar potențialul conținutului este irosit de o execuție pe alocuri inexplicabil de generică (asta ca Wsă nu-i spun plină de șuncă). E aproape ca și cum producătorii ar fi căutat să se adreseze neuronului stingher, punând mult prea multă lumină pe lucruri care ar fi trebuit să rămână întunecate. Deși cu niveluri care fluctuează destul de timid în jurul tiparelor obișnuite, mici și construite după tehnica de tirbușon necesară din cauza resurselor limitate ale consolelor vremii, **TDS** reușește să rămână un joc excepțional de frumos. Motorul grafic nu i-a îmbătrânit cu o zi, în mare parte mulțumită sistemului de iluminare dinamică. Intențiile necurate ale oricărui hoț sunt curmate vreme de măcar câteva clipe în favoarea zgâirii la razele lunii filtrate prin sticlă pictată.

Din punct de vedere narativ, trilogia închide un cerc perfect. Chestia frumoasă este că în ciuda poticnirilor care apar pe parcurs, fiecare joc te ia pe sus spre final, aruncându-te în vârtejul unor evenimente mult prea mari pentru un biet hoț. Provocarea pare insurmontabilă, iar dacă rămân neconvins de trimiterile arturiene, aș zice totuși că de sub gluga lui Garrett mai că se mijesc mustățile vulpoiului Renart. Astfel, atât Orașul, cât mai ales buzunarele, sunt până la urmă puse în siguranță. Și un eretic neclintit trebuie să se întrebe dacă la mijloc n-o fi totuși voia Făurarului. Până la urmă, căile Sale rămân nebănuite chiar și pentru cei mai fervenți adepți. ■

Darkest Dungeon™

E o sâmbătă lenevă, iar tu, românaș harnic și plictisit ce ești, îți alegi coasa digitală preferată și te apuci de treabă. Seceri hoarde întregi de abominații, toate căzând la picioarele avatarului tău pixelat ca spicul de iulie. Rutină standard, previzibilă pe care-am repetat-o cu toții de nenumărate ori. Doar una dintre treptele pe care ești nevoit să le urci pentru a găsi o finalitate a poveștii, un simplu „grind” pentru un nivel mai mare și-un set de echipament mai bun. Toți suntem deja familiarizați cu el. Totuși, v-ați întrebat vreodată cum reușesc oare personajele din Final Fantasy să înfrunte legiuni de monstruozități, confruntare care ar avea un puternic impact psihologic asupra și celui mai veteran dintre războinici, și să rămână la fel de zâmbăreți, frumușei și inocenți ca la început? Această segregare dintre violența constantă la care personajele sunt martore și personalitatea/sănătatea mintală a lor nu mi-a fost nicicând mai evidentă ca și-acum, după ce-am jucat Darkest Dungeon.

Această disonanță, prezentă în toate RPG-urile, este exact ceea ce băieții de la Red Hook au reușit să remedieze. Niciun adolescent anime, cu părul țepos și ochii mari, capabil să înfrunte orice provocare cu vitejie și puterea prieteniei nu-și arată tenul impecabil pe aici. Stereotip capabil să măcelărească în cel mai groazic fel armate de orci într-o clipă, numai ca apoi să zică voios o glumă inocentă în următoarea. Doar tâlhari, zeloți religioși, doctori nebuni și veterani călițI de nenumărate campanii militare sunt cei care-ți bântuie moșia blestemată. Personalități atât de diferite încât te-ai aștepta să se tăbăcească unul pe celălalt constant, asta dacă nu ar avea ceva în comun: lăcomesc toți după strălucirea aurului, iar conacul strămoșilor tăi are așa ceva din plin. Totuși, violența acestui loc perfid nu trebuie subestimată. Gigantica moșie, complet infestată de monștri, este un adevărat labirint al răului și terorii, care distrunge, sfarmă sufletul mercenarilor tăi. Îi ruinează, îi lasă plângând în poziție fetală, cu timpul devenind doar niște cochilii, umbre palide ale aventurierilor care-au fost în trecut. În toiul bătăliei, totul se transformă într-o nebunie.

AUTOR: **TheGrandSirPiggy**

DATA ARTICOL: 27.02.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Darkest Dungeon
AN: 2016
PRODUCĂTOR: Red Hook Studios
WEBSITE: darkestdungeon.com
CUMPĂRĂ: steam | gog.com

Totuși, ca și-n cele mai memorabile povești ale singuraticului Lovecraft, cel mai răscolitor aspect al jocului este desfătarea pe care-o găsești în această nebunie.

O parte din fundația pe care acest joc stă mândru și trainic, deasupra altor jocuri din aceeași nișă, este excelentul și inovatorul sistem de stres. Acesta reprezintă traumele psihologice prin care fiecare personaj trece atunci când se află față în față cu ororile câmpului de luptă. Fiecare caracter începe sănătos, cu nivelul de stres la 0, număr pe care o să-l vezi crescând înfiorător de repede pe parcusul unei incursiuni în ruine, până la un maxim de 200. Când panica unui mercenar atinge punctul critic de 200, acesta suferă un atac de cord, moare(sau cum au speculat cei mai morbizi dintre noi, își pune el însuși capăt zilelor). O astfel de tragedie se întâmplă rar totuși, doar în cazurile extreme când ți-ai prea forțat norocul. Cel mai adesea, nivelul de stres atinge alt punct, de multe ori aproape la fel de periculos ca și temutul 200, cel de 100. Punctul culminant în care personajul confruntă realitatea înfricoșătoare-i sale slujbe. Că a luptat, mai are de luptat și v-a lupta în continuare cu letalele creaturi care-ți bântuie moșia. Acesta se află acum la o intersecție. Va rămâne ferm, dârz în fața întunericului sau va claca? Cum este de așteptat, foarte rar cineva va ieși triumfător din confruntarea cu abisul, rămânând de neclintit atunci când abisul îl privește, nedevenind un monstru pentru ceilalți membri ai echipei, ci ajungând mai puternic în urma confruntării. Cel mai adesea,

slăbiciunea minții omenești este pusă în prim plan, atunci când personajul suferă o cădere nervoasă, începând să sufere de o boală a minții. Masochism, paranoia, frică cronică; toate au un efect negativ asupra sa și celor din jur, cel afectat începând să insulte echipa, să descânte ceva aiureli profetice sau să refuze vindecarea, trăgând restul echipei cu el în mrejele nebuniei. Cei mai rău de-atât, bolile mintale persistă și după încheierea unei misiuni, tratarea lor costând, în unele cazuri, mai mult decât tratarea unei boli fizice.

Din cauza acestui sistem de stres, vindecarea sau „healing" este întoteauna o luptă pe mare împotriva furtunii. O vestală sau un ocultist îți pot ține aghiuța (hellion) perfect sănătoasă pe toată durata misiunii, doar ca să-o vezi mai apoi căzând pradă unui atac de cord sau unei maladii psihice. Desigur, există personaje ca și bufonul sau hingherul, capabile de a combate efectele stresului, cu un cântet optimist sau cu drăgălășenia încurajatoarea a dulăului. Totuși, aici intervine altă dilemă. Înlocuiești unul dintre caracterele esențiale, în favoarea unei „cârje" pentu ceilalți? Asta ține de preferințele fiecăruia.

Un alt aspect impresionant al jocului, unul de prea multe ori ignorat sau fușerit de către dezvolatori, este sunetul. În Darkest Dungeon, acesta joacă un rol foarte important în crearea atmosferii dezolante și ostile. Pentru cei care cred că exagerez, vă invit să jucați câteva ore fără sunet. Mare parte din tensiunea dispare. De la narațiunea absolut fenomenală a lui Wayne Junes, care

joacă rolul strămoșului tău. Vocea omniprezentă care te însoțește pe parcusul jocului, prevestind inevitabilele tragedii. La muzica, care-i doar o șoaptă în timpul explorării tenebroaselor coridoare, dar care devine un haos de instrumente și strigăte atunci când te vezi căzând în ambuscada inamicilor. Până și sunetele minore, ca și vâjâitul unui paloș sau clănțănitul unei armuri lovite, îmbunătățesc substanțial atmosfera și te fac să înțelegi mai bine pericolul la care-ți sunt supuși mercenarii.

Ce ar fi un joc independent 2D fără ca design-ul și arta să fie excepționale? Darkest Dungeon nu dezamăgește nici în acest departament, chiar dacă direcția luată este complet diferită. Imaginați-vă stilul unei benzi desenate recente, presărați niște Terry Pratchett și Tell Tale apoi amestecați totul într-o supă Lovecraft-iană. Așteptați 30 de minute să se închege totul, și Voila! Aveți Darkest Dungeon. Designerii din spatele acestei lumi au reușit să aducă la viață o poveste ala „The shadow over Innsmouth", sub formă de bandă desenată, cu elemente de fantezie modernă. Produsul final reușește să uneasacă toate aceste idei într-un stil unic și memorabil. Câteodată morbid, pe alocuri murdar și slinos, dar per total frumos. Ca și-o floare de mucigai.

În materie de gameplay, Darkest Dungeon explorează mai toate temele genului roguelike. Moarte permanentă a unui caracter de care te-ai atașat, constantul ciclu vicios de încercare și eșec, îmbunătățirea incrementală a moșiei și-a mercenarilor, nivele, recompense și mercenarii generați aleator. Elemente familiare pentru toți cunoscători genului, date la maxim de către dezvoltatori. Vedeți voi, Darkest Dungeon nu-i exact arhetipul jocului ușor, accesibil. Nici pe departe! Străbatere blestematei moșii e o experiență cruntă, crudă, masochistă și de cele mai multe ori nedreaptă. Merindele-s sărăcăcioase întodeauna, inamici prea numeroși, recompensele prea mici, iar lumina torței nu răzbate niciodată să țină întunericul blestemat la distanță.

Cum pâinea nu-i făcută doar din făină, nici un joc nu poate fi vândut ca roguelike și doar atât. Darksest Dungeon nu-i deloc diferit. Gameplay-ul este separat în două părți distincte. Prima-i o provocare managerială. Aici îți asumi rolul stăpânului omniscient al cătunului adiacent moșiei. Acest bastion împotriva corupției o să-ți fie unicul sediu pe toată durata jocului. La început, ca și stăpân, tu decizi care dintre noii pufarini, plini de speranțe, o să înfrunte conacul. Tu-ți botezi dinastia și recruții. Ori stabilești pe care dintre cele 8 instituții le vei imbunătății. Aceste 8 reprezintă inima cătunului și toate joacă un rol fundamental în cruciada împotriva terorilor cosmice. Ghicitoarea, pentru o pungă burdușită de galbeni, îți poate procura artefacte puternice, esențiale. Birjarul e unica sursă de noi recruți. Pe când fierarul și ghilda îți îmbunătățesc veteranii. Sanatoriul vindecă maladiile minții și trupului. Pădurarul îți pregătește echipa pentru campaniile lungi. Iar bodega și biserica reprezintă singurele refugii unde mercenarii obosiți se pot relaxa.

Totuși, aici galbenii nu cresc pe garduri. Șiretenia și istețimea sunt o necesitate. Abilitatea de-a investii unde trebuie și când trebuie este, de multe ori, la fel de importantă ca și decizile luate pe câmpul de luptă. O alocare proastă de bani și relicve te poate costa 3 sau 4 ore de progres. Aceeași afirmație rămâne valabilă și când vine vorba de mercenari. Are rost să investești mii de galbeni într-un bufon distrus, năpădit de atâtea boli fizice și psihice încât nu mai poate sta în 2 picioare? Nu! Îi pregătești înlocuitorul. Darkest Dungeon nu-i un joc în care poți avea favoriți, toate decizile trebuiesc luate cu sânge rece.

Lucrurile iau o întorsătură drastică în a doua jumătate a jocului, incursiunea în conac provocând o schimbare totală a perspectivei. De la town manager la side scroller 2D. Pericolul și misterul acestu-i loc fățarnic forțează jucătorul să devină un gid tăcut, dând ordine și indicați celor 4 aventurieri înspăimântați, dar care nu știe nici el ce-i așteaptă la următorul pas, după următoarea cotitură, darămite în străfundul temnițelor. Totul devine o experiență claustrofobică și înfiorătoare, in special în primele ore. Ești tot timpul îngrijorat că următoarea cameră sau sfert de coridor ascude o capcană sau

o ambuscadă vicleană. Aici totul conspiră împotriva cvartetului tău afon (asta dacă nu aduci un bufon), dar letal. Nu vei găsi niciodată inamici de umplutură. Până și cei mai patetici monștri, viermii, pot să erodeze, puțin câte puțin, mințile sau sănătatea mercenarilor. Aceste daune mărunte, dar nu infime, le dau grupurilor mai formidabile de inamici avantajele necesare pentru ați trimite un membru sau tot grupul preferat spre o prematură veșnică pomenire.

În ciuda ultimelor paragrafe, nu-i totul jale și suferință. Cineva bine pregătit, cu multe și diverse resurse, o să fie chiar recompensat de joc. De la șansa de-a cerceta temnițele cu mult înainte de-a pune piciorul acolo. Aventurieri mai relaxați (*hint, hint* mai puțin stres). La inamici slăbiți și stângaci. Ambuscade de care mai că poți uita. Ba chiar și prilejul de-a lua prin surprindere inamicii, devenind ei cei prinși în ambuscadă. Desigur, toate aceste avantaje costă, literalmente. Pe lângă sutele de galbenii cheltuiți pe torțe, merinde și alte provizi utile, conacul îșI dezvăluie adevăratele comori numai în beznă totală. Deci, dacă trăiești pentru glorie și avere, cumpără puține torțe.

Explorarea și vânătoare de comori, pe cât de importante, reprezintă doar 20% din timpul petrecut în ruine. Cea mai mare parte a timpului o să fie petrecut în luptă, dând ordine și urmărind acțiunea. De-aici, jocul devine extrem de asemănător cu seria Xcom, asta dacă Xcom ar fi 2D și side scroller. Un joc de șah pe viață și pe moarte, influnțat sau chiar decis de zeița Fortuna. RPG tactic turn based, unde poziția în echipă și talentele alese au o importanță enormă. Vestala poate vindeca doar dacă se află în spatele grupului, pe când aghiuța trebuie să stea în avangardă ca să-și poate folosi una dintre cele mai utile abilități. „Lebăda de fier” reprezintă singura ei cale de-a elimina un arcaș enervant, ascuns în spatele unei brute greu de doborât. Din această cauză, clase ca și ocultistul sau vânătorul de recompense nu trebuiesc subestimate. Aceștia pot schimba în voie pozițiile inamicilor, câștigându-ți lupta printr-o singură abilitate. Desigur, forța brută sau repoziționarea nu sunt singurele căi de-ați învige inamici. Doctorul poate otrăvii inamici de la distanță, pe când hingerul folosește colții ascuțiți ai dulăului pentru a deschide răni, provocând moarte print-o mie de tăieturi.

Nemumărate feluri de-a ucide sau fi ucis. Varietate satisfăcătoare. Cel mai bun mod de-a descrie combat-ul jocului. Cu 15 clase,

toate cu rolul lor precis, fiecare cu 7 abilități, dintre care poți alege doar 4, luptele nu or să devină niciodată plictisitoare.

Nimic nu-i perfect, infailibil. Darkest Dungeon nu e o excepție. Pe partea tehnică am avut câteva probleme. Bug-uri enervante, ca și nevoia de-a folosi 2 sape pentru a trece de-o baricadă, lovituri neînregistrate, câteva glitch-uri audiu și-un singur crash, probabil provocat de prea mult alt-tab. După mai bine de 300 de ore, aceste rari sughițuri din partea jocului sunt acceptabile, neafectând experiența per total.

Ceea ce afectează experiența totuși este, paradoxal, însăși dificultatea draconică cu care se mândrește. Ultima sută de metri, în special, este în așa fel echilibrată de dezvoltatori încât să-i facă zile fripte și celui mai înrăit hardcore gamer. Fanii seriei souls care-au început deja să strige „YOU CASUAL!", luați aminte. Darkest Dungeon nu e un RPG corect, dar dificil, ca și Dark Souls de exemplu. Într-un alt roguelike, toanele lui Nuffle îți pot sabota cel mult o oră de gameplay. Aici, 2 ratări cu 95% șansă de succes și-o lovitură critică din partea ultimului boss îți șterge cu buretele zeci de ore de progres. Rămas fără echipa de elită și cele mai puternice artefacte, ești forțat să toci alte ore și nervi pentru a aduce alți 4 aventurieri la nivelul celor demult decedați. Mai mult de atât, dacă reușți să duci la bun sfârșit unul dintre cele 4 ultime stagii, echipa folosiă devine inutilă, refuzând să se mai aventureze în inima întunericului. Deci, ca să finalizezi jocul, o să ai nevoie de cel puțin 4 echipe de mercenari (16 în total), blindați cu cel mai bun echipament și evoluați la maxim. Totul devine o rutină plictisitoare la sfârșit. Monotonie surdă din care doar Fortuna sau o răbdare de sfânt te poate scăpa. Analizată de la distanță, această măcinare constantă a voinței jucătorului, poate fi descrisă ca un mod genial, subliminal de-a exprima tema jocului. Determinare supraomenească necesară înfruntări ororilor cosmice. Dar, în practică, ultima secțiune devine aproape insuportabil de repetitivă.

În concluzie, ar fi oare Lovecraft mândru de realizările impresionante ale echipei Red Hook? Ei bine, având în vedere că el, personal, era un elitist, snob, clasist și rasit, care-a murit *aham* neatins; aș îndrăzi să ghicesc că nu prea s-ar da în vânt după produsul final (faptul că nu ar ști ce-i ală un calculator sau joc iarăși nu ajută). Eu unul am rămas inițial plăcut surprins, apoi de multe ori frustrat, dar de cele mai multe ori impresionat de acest RPG ambițios. Cu toate defectele sale, Darkest Dungeon rămâne unul dintre puținele jocuri care-i face dreptate răposatului scriitor retras. Un viitor și adevărat clasic al genului. ■

The Binding of Isaac: Rebirth

Acesta e cu adevărat primul review scris de mine. L-am scris acum un an și ceva, pentru... N-am idee. Mine? Chiar dacă am revizuit o bună parte, așteptați-vă la ceva scris și mai stângaci decât review-ul pentru Darkest Dungeon. Totuși, sper să vă placă!

AUTOR: **TheGrandSirPiggy**

DATA ARTICOL: 6.03.2017
CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: The Binding of Isaac: Rebirth
AN: 2017
PRODUCĂTOR: Nicalis, Inc.
WEBSITE: bindingofisaac.com
CUMPĂRĂ: steam | humble

Singurătate, obsesie, depresie. Sentimente care ne-au marcat, pun rămășag, tuturor o perioadă a vieții. Cei mai vulnerabili suntem atunci când traversăm podul șubred ce leagă copilăria de maturitate, cunoscut ca și adolescență. Nimeni, nici eu, nici tu, nu scapă de cicatricea fierului lor încins. Dar, întâmplarea a făcut ca-n 2012 să-mi găsesc o obsesie, ceva cu care-mi puteam identifica axietatea inexplicabilă, dar total normală, specifică tinerilor adolescenți. Totul a început drăguț, inocent, când estetica minunată a acestui joc Flash m-a luat de mână și m-a tras în mrejele sale creative și originale. Ce alte jocuri mai folosesc tematica și poveștile biblice pentru orice altceva în afară de propagandă? Desigur, tot ce începe frumos se termină prost când ești adolescent începător. Ei bine, din nefericire, eu n-am fost excepția care întărește regula. Cu cât mă adânceam mai mult în întunecatele caverne, beciuri și utere (*ZING* Uterul e un nivel adevărat) ale jocului împreună cu Isaac, în căutare de secrete și răspunsuri, simțeam o altă forță care mă ademenea – forță care, mi-șelește, a apelat la latura mea de completionist cu sutele de secrete! O combinație stranie de dependență și obsesie. Mi-am pierdut sute de ore, zile-n șir, în fața ecranului. Eram gata să lăsat viața să treacă pe lângă mine, în timp de murmuram dement: „Mai o încercare!Doar o singură încercare!"

Au trecut 2 ani de-atunci, iar în 2014 Rebirth a lovit Steam-ul! Acest remake/continuare creat într-un motor nou nouț, în stilul 16 bit, promite un roguelike legendar pentru cei nefamiliari cu originalul The Binding of Isaac sau o gură de aer proaspăt pentru vechii dependenți. Gata-s zilele nivelurilor identice, ale FPS-urilor abia legale (19

într-o zi bună) și ale texturilor hidoase; toate limitări specifice Flash. Yuck! Ei bine... „Mai o singură încercare" , din nou, nu mai sună chiar atât de rău.

Pentru cei neinițiați în original, Isaac este un roguelike twin-stick shooter/dungeon crawler în care controlezi un băiețel gol pe nume Isaac. Acesta, într-o încercare disperată de a scăpa de maică-sa, care dorește să-l omoare pentru că a auzit vocea Domnului ordonându-i asta, se ascunde în beciul casei. Asta-i premisa și de aici începe toată acțiunea. El acum trebuie să înfrunte monstruozități, muște și frați avortați. Să stingă flăcari și să spele scârnăvii cu propriile lacrimi. Să caute monede și power up-uri care-l fac mai periculos, deoarece îl fac să plângă și mai tare. De altfel, în timp ce scriu aceste rânduri, realizez cât de absurdă-i simpla existență a jocului! Această combinație dintre morbid,dezgustător, violență (în special la adresa copiilor) și drăguț nu-și prea are loc în realitate. Dar totuși există, este extrem de popular și mult mai bun decât ar avea orice drept să fie. Foarte important, Isaac nu face parte din acea categoria de jocuri, care-s provocatoare și ostentative, doar de dragul atenției generate de asemenea ultraje. Mai exact, tabloidele industriei (Aham! Hatred... Aham!). Acest fapt îmi stârnește un fior obraznic care-mi lasă piele de găină. Încă un motiv să fim recunoscători scenei indie.

Rebirth revine cu tot ce-a făcut jocul original bine, plus o sumedenie de îmbunătățiri și trăsături total noi. Acest efort, izvorât din pasiunea creatorului pentru micuțul Isaac pixelat, elevează, distinge jocul de alte roguelike-uri. Fiecare încercare este o experiență complet diferită. O nouă șansă de a deveni un zeu printre oameni (sau, în cazul nostru, printre caca și păianjeni), trivializând complet până și ultimul boss sau de a simți pe propria piele ce înseamnă iadul. Și o să tot învârți această roată a norocului, deoarece jocul răsplătește diligența. Sute de power-ups, 8 personaje noi (aparent 8) și 13 finaluri diferite.

E o cale întunecată, singuratică și, de multe ori, frustrantă: cea a explorării secretelor bine ascunse într-un twin-stick shooter misterios mai greu decât mine după Ajun. Cei care suferă de vreo urticarie completionistă, atenție! Acest joc o să vă mănânce tot timpul liber! Nu vă lăsați păcăliți de drăgălășenia și simplitatea aparentă cu care Isaac se prezintă, specifică vechilor Zelda. La o inspecție mai atentă, jocul este propria-i monstrouzitate complet originală.

Vorbind de monstrouzitate orginală, aș comite un păcat capital dacă nu aș amintii de mintea care stă în spatele jocului: Edmund McMiller. Marele GGG (Game desinger, „Gentle giant" și Geniu malefic), Edmund este legenda scenei indie care ne-a oferit în 2010 Super Meat Boy. Un platformer, nu un intrument de tortură, despre un cub de carne atropomorfic care încearcă să-și salveze jumătatea, Bandage Girl, fără de care este incomplet și vulnerabil, deoarece el nu are piele. Comparativ cu Isaac, Super Meat Boy se ia mai puțin în serios, chiar dacă prezintă cantități industriale de sânge. Isaac provine dintr-un loc mult mai personal din inima lui Edmund, deoarece, ascuns bine după violență și rahat , The Binding of Isaac este o poveste tristă despre abuz și neglijență, văzută prin prisma unui mic copil extrem de creativ.

Rebirth, după cum am tot amintit, este un remake. Performanța, estetica, desing-ul nivelurilor, toate aspectele jocului originalului au fost îmbunătățite. Ei bine... Aproape toate. Coloana sonoră a jocului a fost compusă de-o legendă: Danny Baranowsky. Același maestru care ne-a încântat cu OST-ul pentru Super Meat Boy,Crypt of the NecroDancer, Canabalt, etc. Toate piesele originalului au evocat adecvat sentimenele trăite de micul Isaac. Frică, dor, curaj, furie: senzații care emană din fiecare piesă la momentul potrivit, în această coloană sonoră magnifică. Totuși, din cauza unor neînțelegeri, Danny nu a mai compus nimic pentru Rebirth. Rămas fără compozitor, Edmund a luat legătura cu băieții de la Ridiculon și aceștia l-au scos din încurcătură. Ei au făcut o treabă fenomenală, dar, chiar și așa, comparativ cu capodopera lui Danny, e doar o umbră palidă, cu doar o singură excepție: tema catedralei! Piesa aia-i incredibilă! Dar, per total, coloană sonoră e un pas înapoi, comparativ cu orginalul.

Desigur, coloana sonoră nu e nici pe departe cea mai mare schimbare. Una dintre cele mai frapante diferențe dintre Rebirth și original este noul engine. Îmbunătățiri substanțiale în materie de grafică, design-ul monștrilor și varietatea acestora. Acest nou motor i-a permis lui Edmund să-și stoarcă toată zeama creativă, produsul final fiind mult mai frumos, mai expresiv, comparativ cu originalul.

Mai important decât grafica, noul engine permite o experiență mult mai stabilă. Acum poți avea 100 de proiectile zburând prin toată camera, 20 de explozii și 6 monștri de tip boss, iar framerate-ul să rămână la un perfect 60

Împreună cu îmbunătățirile grafice și de stabilitate, Rebirth aduce și o varietate surprinzătoare în forma camerelor. Zilele camerelor 4X4, plictisitoare, identice unele cu altele, sunt apuse. În Rebirth poți găsi camere în formă de T, de L (începe să sune ca un review de Tetris), camere gigantice de 12X12. Totuși, nu doar forma a fost schimbată și variată. Noi capcane, noi monștri, noi comori, pe care le poți accesa doar cu ajutorul zborului sau folosind cantități industriale de explozibil. Toată această nouă diversitate vine ca și-o gură de aer proaspăt și sporește misterul și surpriza fiecărui nivel.

Noul engine și minunatele sale 60 de FPS i-au permis lui Edmund să îmbunătățească și gameplay-ul! Jocul a devenit mult mai intens! Inamicii au devenit mult mai rapizi, proiectilele mai numeroase, multe bătălii transormându-se în adevărate bullet hells. Toți noii monștri de tip boss sunt mult mai periculoși decât vechea gardă; decât mare parte din vechea gardă, mai bine spus, deoarece mulți dintre aceștia au fost revizuiți în totalitate în adevărate capcane sadice de mintea diabolică a lui McMiller.

Desigur, această nouă sabie bullet hell are două tăișuri! Arsenalul lui Isaac este acum mai mare ca niciodată. Jocul are noi obiecte și interacțiuni. Nu se mai sfiește de la combinații absolut nebunești de power up-uri. Una dintre acestea îmi este încă proaspătă în minte. Brimstone (transformă lacrimile în lasere devastatoare) + Tammy`s Head (activabil cu tasta space, lansează 8 lacrimi în jurul tău) + Rubber Cement (toate lacrimile tale ricoșează la impactul cu pereții, inamicii sau obstacolele). Intram într-o cameră, apăsam tasta space și BOOM! Tot ce se afla în acea cameră pierea instantaneu, fie ea o muscă sau ultimul boss!

Rebirth vine și cu propriul mod co-op! Al doilea jucător nu o să fie un alt Isaac, desigur. Asta ar trivializa jocul, ci un mic și fragil fetus fantomă (v-ați obișnuit deja cu ciudățenia jocului) în schimbul unui container de viață al jucătorului principal. Acesta nu poate deschide uși sau aduna obiecte, dar beneficiază de orice power-up colectat de Isaac. Să ai un partener de suferință e o ușurare, alinare, mai ales dacă a 378-a încercare solo de a învinge ultimul boss începe să-ți macine nervii. Foarte important! Asigurați-vă că aveți 2 manete disponibile, deoarece modul co-op este doar local.

Alte îmbunătățiri includ noul Hard mode, pentru cei mai masochiști dintre noi și suport pentru control pads. Din nefericire pentru mulți, Rebirth nu are suport pentru mouse! Fapt foarte bizar, deoarece originalul Binding of Isaac avea. De ce nu l-au inclus în această versiune? Habar nu am.

O îmbunătățire majoră este noul sistem de salvare. Acum poți, în sfârșit, să închizi jocul pe la jumătatea unei sesiuni și s-o reiei oricând vrei. Apuse-s zilele-n care refuzi să ieși la o bere cu băieții sau la un restaurant cu jumătatea, deoarece ai un run excelent. Jocul nu te mai ține ostatic. Mulțumesc, Edmund! Mulțumesc! Image

Eu unul iubesc acest joc! Dar, l-aș recomanda? Ei bine, aici avem o problemă. Frați și surori folosite pe post de turelă, MULT caca, mostruozități dezgustătoare și o grămadă de referințe, deloc flatante, la creștinism. Personal, nu mă simt jignit/dezgustat de părțile mai obraznice ale jocului, deoarece sunt folosite pentru a exprima principalele sale teme: abuz, violență și neglijență, trăite și văzute prin ochii lui Isaac, un copilaș creativ. Desigur, decizia finală vă aparține. Dacă aspectele enumerate mai sus sunt mari semne de STOP, atunci stați departe de acest joc.

Pentru restul, Rebirth este o experință cu adevărat incredibilă și unică, pe care nu o puteți rata pentru nimic în lume. Luați-l pe Isaac de mână, coborâți în beci, închideți trapa în urma voastră și nu vă uitați înapoi! ■

LITTLE NIGHTMARES

Fricile copilăriei

AUTOR: **TaikoKaira**

DATA ARTICOL: 28.02.2017

CITEȘTE-L PE FORUM

TITLU: Little Nightmares
AN: 2017
PRODUCĂTOR: Infinite Fall
WEBSITE: little-nightmares.com/en/
CUMPĂRĂ: steam | gog.com | oficial

Încă de la Geneză, omului i s-a dat renumele de cea mai complexă şi capabilă specie existentă. Ca orice alt animal, ființa în cauză are datoria de a se autoîngriji prin mâncare, somn și apă, iar lipsa acestor elemente esențiale poate declanşa revolta propriului organism, precum şi încetarea funcționării lui. Orice nevoie care rămâne nesatisfăcută duce, cel mai adesea, la incapacitate de mişcare şi, într-un final, la moarte.

Pe lângă creaturile vii, cea mai puternică forță care domnește neîncetat asupra tuturor este timpul. Datorită apariției acestui colos, toate viețuitoarele şi-au împărțit existența în trei mari capitole: Copilărie, Adolescență şi Maturitate.

Prima și cea care are rolul de a ne dezvolta ca personalități este copilăria. Pentru mulți dintre noi, este și perioada cea mai fericită din viață datorită simplului fapt că nu știm suficiente lucruri. Chiar din această necunoaștere, ajungem să ne fie teamă de multe anomalii sau oameni pe care îi etichetăm drept „groteşti".

Tot această etapă reprezintă și momentul de desfășurare a tinerei Six, personajul principal din Little Nightmares. Fără nici un detaliu despre viața ei, începem prin a ne trezi dintr-un coşmar cu o doamnă gheișă, într-o servietă de care sunt agățate două poze neclare. De înălțime foarte mică comparativ cu obiectele din jur, Six se poate cățăra pe dulapuri, sertare, farfurii, măsuțe sau alte tipuri de mobilier pentru a ajunge la obiectele necesare supraviețuirii și avansării prin încăperi.

Există și numeroase corpuri utile, fiecare cu greutatea și mărimea lor, pe care Six le poate ridica, respectiv trage sau împinge, pentru a escalada un zid sau a apăsa pe un buton. Mai mult de atât, toate sunt făcute din materiale diferite iar, cele care pot fi luate în mână, ajută la distragerea antagoniştilor prin zgomotul produs. De exemplu, o maimuță de jucărie cu chimvale e potrivită pentru atragerea unui inamic cu auz sensibil.

Cu ajutorul obiectelor, poți rezolva și diferite puzzle-uri. Uneori trebuie să găsești și folosești o cheie, piesa dorită fiind plasată într-un anumit colț al camerei, alteori să folosești niște mașinării, și tot așa. Din fericire, jocul îți oferă destul de multe astfel de acțiuni, deci nu te vei plictisi. Partea mai puțin bună e că se repetă destul de mult ideea puzzle-urilor și nici nu sunt așa antrenante. Le-am rezolvat pe toate relativ repede şi fără să-mi bat așa mult capul.

La începutul jocului trecuse o idee pe lângă mine. Mă întrebam: „Oare nu sunt lucruri colectabile aici?”. Și erau, dar răspunsul mi-a venit destul de târziu, la sfârșitul jocului când am descoperit că dacă strângi tot dintr-o anumită porțiune de nivel, primești o imagine

concepută înainte și în timpul creării jocului. Tot ce trebuie să faci e să iei în brațe toți nomii, să aprinzi toate lămpile și să spargi toate statuetele cu Doamna Gheișă. Simplu, nu? Măcar de îmi dădeam seama din prima...

Ca structură, Little Nightmares e format din cinci capitole: Închisoarea, Adăpostul, Bucătăria, Aria Oaspeților și Districtul Doamnei. Fiecare dintre acestea are locații diferite și, de asemenea, oponenți diferiți. Conform locului cutreierat, chiar și muzica de pe fundal se schimbă, devenind mai sumbră și mai joasă. Coloana sonoră compusă de Tobias Lilja se integrează perfect cu povestea interpretată vizual și reușește să transmită un aer copilăresc, dar straniu, datorită combinațiilor acustice construite pe mai multe planuri.

Pe plan grafic, estetica culorilor se împarte în două zone. În părțile întunecoase, domină albastrul închis în contact cu negrul iar, în cele luminoase, culorile se învârt în jurul unui galben pal aflat în combinație cu o multitudine de alte nuanțe. Cromatica se schimbă, de-a lungul jocului, îndreptându-se spre maro închis și deschis.

Datorită schimbărilor continue și jonglerii impecabile dintre vizual și sonor, cele două elemente eliberează stări de curiozitate și mister iar, în absența dialogurilor, acest lucru devine vital pentru buna curgere a firului narativ.

Unul dintre aspectele cele mai îndrăgite de mine au fost chiar antagoniștii. Încă de la primul capitol, ești întâmpinat de două tipuri de „creaturi", și anume Lipitorile, respectiv Ochii Păzitori. În timp ce Larvele au drept caracteristică faptul că se deplasează încet, lumina produsă de Ochi te poate face scrum și te încetinește pentru a-ți micșora șansele de a scăpa.

La trecerea în următorul capitol, îl întâlnești pe Îngrijitor (The Janitor). Înzestrat cu un auz limpede, picioare scurte și mâini lungi, absența ochilor nu îl împiedică să te găsească. Zgomotul pașilor tăi pe suprafețe tari e suficient pentru a-ți afla locația, iar singurele metode de salvare sunt distragerea lui cu ceva mai strident sau deplasarea pe covoare și pături. Printre pasiunile lui se numără, de asemenea, strângerea creaturilor mici (nomilor) și înfășarea acestora într-un material alb, sub forma unui cocon.

Nici Bucătăria nu e mai sigură, fiind permanent păzită de Șefii Gemeni (The Twin Chefs). Spre deosebire de Îngrijitor, acești inamici au mâini și picioare scurte, corpuri dolofane și o vedere nu prea dezvoltată; din momentul în care te-au văzut, au nevoie de trei secunde să-și dea seama că ești tu și să te fugărească. Din fericire, îi poți evită destul de ușor, ascunzându-te pe sub mobilă. Treaba lor e să gătească pentru Oaspeți, cărora le e așa foame încât ar mânca-o și pe Six... la propriu.

După cum îi spune numele, Aria Oaspeților adăpostește Musafirii (The Guests/Oaspeții). Cred că am auzit cu toții, măcar o dată, vorba: „Mănânc ca să trăiesc"; ei bine, aici s-ar potrivi mai bine: „Trăiesc ca să mănânc". Ceea ce

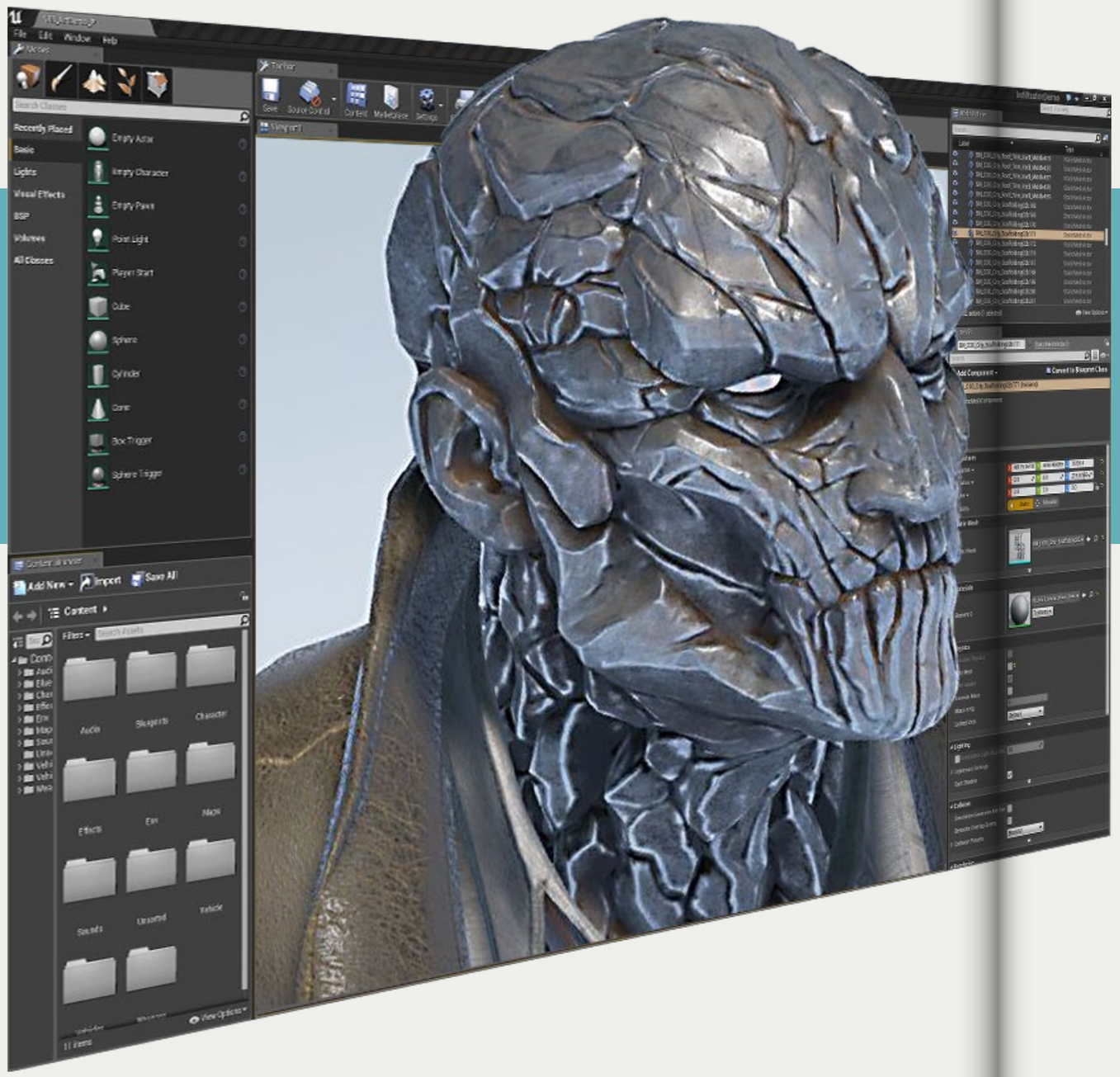
îi caracterizează cel mai bine pe acești „oameni” e dorința de a mânca într-una și aproape orice. De altfel, acesta e principalul lucru care îi face periculoși și, pentru că sunt obezi și au mâini scurte, nu se pot apropia de tine decât dacă ajungi prea aproape de capul lor. De picioare nu mai zic nimic, pentru că oricum se târăsc ca să te prindă din urmă.

Gheișa (The Lady) e cel mai misterios personaj din tot jocul, mereu stând și veghindu-i pe ceilalți de la balconul ei. Locuiește în District și are toate oglinzile sparte pentru a nu-și vedea reflexia (acestea fiind și principalele arme de folosit împotriva ei). Există o singură scenă în care îți dă bătăi de cap iar aceea e în confrunarea finală, ea fiind ultimul obstacol de depășit. Unii jucători consideră că e mama lui Six, dar asta e incert.

La Gamescom (2016), în incinta tarabei celor de la Little Nightmares și-a făcut apariția un alt personaj, pe care nu îl întâlnim în jocul actual. E îmbrăcat în roșu și are o pălărie turcească de aceeași culoare. Printre teorii, se numără și una legată de acest caracter care susține că el ar fi bărbatul spânzurat de la început iar îmbrăcămintea și fața lui constituie doar un costum. Pe lângă asta, de-a lungul jocului putem găsi și o incăpere de unde se poate privi prin toți ochii din vas (ochii fiind un fel de camere de supraveghere), iar în alt moment, pe partea cealaltă a unei oglinzi dintr-o baie, se află un scaun. Din aceste două locuri putem bănui faptul că personajul în roșu e un fel de „spion” care, și el, urmărește activitatea tuturor.

Un alt element inedit al jocului este reprezentat de momentele în care lui Six i se face foame. Manifestarea acestei dorințe e arătată de zgomotele (normale oamenilor) produse de stomac, încetinirea semnificativă a vitezei de mișcare și stingerea, respectiv reaprinderea, continuă a luminilor până când Six reușește să își potolească pofta, într-un fel sau altul. Un alt lucru interesant e și faptul că, în timpul acestui proces, în peisaj apare încă un personaj. Acesta se presupune că e partea întunecară a lui Six și eu cred că ar avea o influență malefică asupra ei (?). Poate vom afla mai multe într-un viitor DLC.

Cei de la studioul Tarsier au reușit să creeze un joc frumos, cu personaje bine construite și o poveste interesantă care te lasă să te gândești mult și bine la ce s-a întâmplat de fapt. Little Nightmares exprimă exact ce trebuie și îți transmite un horror grotesc, subtil și gata să te surprindă când te aștepți mai puțin. Din fericire, în zilele noastre, din ce în ce mai mulți producători ies din zona de confort și reușesc să scoată la iveală jocuri cu idei inovative. Sperăm la cât mai multe! ■




```
/**
 * ATELIER:
 * Introducere în
 * Unreal Engine 4
 */
```

Acum ceva timp, în revista Level, Lara şi Sebastian porneau o serie de articole pe tema dezvoltării de jocuri video. Desigur, la acea vreme, uneltele pentru dezvoltare nu erau la îndemana oricui, iar pe lângă faptul că erau foarte scumpe, necesitau şi multă experiență pentru a ajunge la un rezultat cât de cât acceptabil. Astfel, menirea articolelor era mai mult de a oferi o perspectiva generală asupra industriei AAA de la acea vreme, decât să îți explice efectiv cum să faci un joc.

Cred că fiecare gamer şi-a dorit la un moment dat să facă un joc; drept urmare, am început o nouă serie de articole introductive pentru Unreal Engine 4. Poate, cumva, va stârni interesul cititorilor, iar scena indie românească va fi mai bogată.

AUTOR: **mahri726**

PARTEA I
DATA ARTICOL: 31.05.2016
CITEŞTE-L PE FORUM

PARTEA II & III
DATA ARTICOL: 24.02.2017
CITEŞTE-L PE FORUM

// Partea I: Introducere

Mai întâi, un scurt istoric. Unreal Engine a apărut pe piață odată cu lansarea jocului Unreal de către Epic Games. La vremea respectivă, licențele se obțineau foarte greu. La un moment dat, s-a lansat UDK, editorul pentru Unreal Engine 3, ce putea fi descărcat gratuit. Totuşi, UDK avea anumite limitări. Singurul limbaj de programare era UnrealScript, un limbaj foarte greoi, chiar şi pentru experții în programare. Pentru a putea programa un joc în C++, trebuia să ai acces la codul sursă. Va dați seama că marii publisheri plăteau sume foarte mari pentru acesta, sume pe care majoritatea dezvoltatorilor indie nu şi le puteau permite. Astfel, din ce în ce mai mulți dintre ei s-au îndreptat spre Unity, engine-ul competitiv, în care programarea era mult mai uşoară, deşi grafica nu atingea nivelul motorului Unreal.

Când au văzut succesul de care se bucură Unity, cei de la Epic Games le-au urmat exemplul, şi au lansat Unreal Engine 4 cu o licență mult mai convenabilă pentru dezvoltatorii indie decât cea pentru UDK. Plăteai 20 de dolari, şi aveai access şi la engine, şi la codul sursă. Când lansai jocul, dacă ai fi câştigat într-un trimestru 3.100 de dolari, plăteai 5% din cei 100 care depăşeau. Anul tecut, au renunțat la suma inițială de 20 de dolari, motorul grafic devenind gratuit.

În acest atelier, vom face un joc FPS cu ajutorul Unreal Engine 4. La sfârşitul ultimei părți a atelierului, se va afla un link de unde veți putea descarcă jocul finalizat. Deoarece motorul grafic are un sistem de scripting vizual extrem de capabil, ***Blueprints***, nu va trebui să scriem nici măcar o linie de cod. Toată programarea jocului se realizează cu ajutorul nodurilor de Blueprints. Există jocuri comerciale pe Steam, cum ar fi ***Alice in Tokio Wonderland***, care utilizează doar Blueprints. Dacă faceți un prototip de joc cât mai original, este posibil ca cei de la Epic Games să va plătească chiar cu mii de dolari fără să va ceară nimic în schimb, prin programul Unreal Dev Grants.

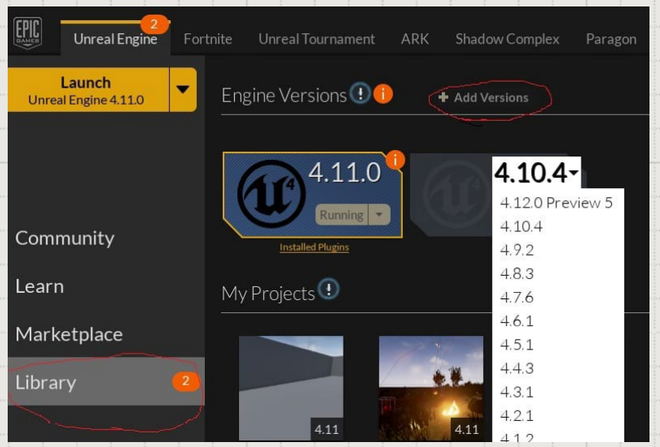
Acestea fiind zise, să începem.

În primul rând, verificați dacă sistemul vă permite să rulați editorul. Potrivit Epic Games:

"For developing with UE4, we recommend a desktop PC with Windows 7 64-bit or a Mac with Mac OS X 10.9.2 or later, 8 GB RAM and a quad-core Intel or AMD processor, and a DX11 compatible video card. UE4 will run on desktops and laptops below these recommendations, but performance may be limited."

Eu, ca sistem, am o placă grafică Nvidia Geforce 8600 GT (compatibilă DX10), procesor Dual Core şi 6 GB de ram. Deşi performanța are de suferit, jocurile pot fi dezvoltate. Dacă aveți un sistem mai slab, asemănător cu al meu, am câteva sfaturi pentru a o îmbunătăți. Voi reveni asupra lor imediat.

În al doilea rând, va trebui să descărcați Lansatorul Epic Games, cu care puteți descărca motorul grafic. Accesați **această pagină**, şi dați click pe ***get* Unreal**.



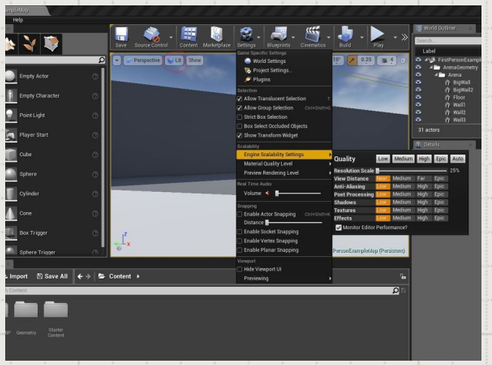
Veți fi redirecționați la o pagină, unde vă puteți face contul, apoi urmați restul instrucțiunilor. Ar trebui să ajungeți la pagina dashboard, unde scrie, sub tab-ul **Download**, **Get Unreal Engine**.

După ce ați instalat launcherul şi vă logați, apăsați butonul **Library**, apoi **add versions**. Atelierul acesta a fost realizat cu varianta 4.11, în cele viitoare este posibil ca anumite lucruri să fie mai diferite.

Începeți instalarea motorului grafic. În secțiunea **Learn**, puteți descărca resurse gratuite pentru proiectele voastere. Puteți găsi resurse gratuite şi în secțiunea **Marketplace**, de exemplu asset-urile Infinity Blade.

După ce instalarea s-a finalizat şi ați pornit editorul, selectați `File > New Project.` Vom începe dezvoltarea jocului de la un şablon, pe care îl vom extinde cu diverse fuctionalități. În noua fereastră, selectați tab-ul **New Project**, sub-tabul **Blueprints**, apoi apăsați pe icon-ul **First Person**. Aveți grijă ca să fie selectată opțiunea **With Starter Content**, deoarece vom folosi modelele 3D incluse în editor. Apăsați butonul **Create Project**.

Acum câteva sfaturi pentru cei cu PC-urile mai slabe. Ca să îmbunătățiți performanța, apăsați `Settings > Engine Scalability Settings > Low`. De asemenea, puteți face fereastra în care vedeți scena cât mai mică, trăgând de despărțitorul superior, inferior şi cele laterale (imaginea de mai jos). În scenele mai complexe, puteți apăsa butonul **lit** (încercuit cu roşu), şi să selectați **unlit**, pentru un plus de performanță în defavoarea luminilor şi umbrelor.



Ca interfață, fereastra principala a editorului are mai multe elemente, numite panel-uri:

* **Viewport**

  Viewport-ul este elementul central, „fereastra" voastră către nivelul pe care îl creați. Vă permite să interacționați cu aceasta în mod direct.

* **Menu**

  De aici vă puteți salva nivelul sau proiectul. De asemenea, puteți accesa **Project Settings** – setări specifice pentru proiectul vostru, sau **Editor Preferences**, setări generale pentru editor.

* **Modes**

  De aici puteți adăuga în scenă diferite obiecte, cum ar fi lumini, camere, forme geometrice, etc. De asemenea, puteți să generați un teren, să-l sculptați sau să adăugați vegetație. Ca şi Unreal Engine 3, Unreal Engine 4 are un sistem de „schițat" niveluri, numit BSP. Voi reveni asupra lui în articolele viitoare.

* **Content Browser**

  Aici găsiți toate fişierele existente în proiect, de la modele 3D, la texturi, sunete, animații. Puteți importa un fişier extern apăsând butonul import, sau trăgându-l de pe desktop sau din Windows Explorer *(drag and drop)*.

* **World Outliner**

  Aici aveți acces la toate modelele plasate în scenă/nivelul la care lucrați. Le puteți selecta, le puteți face invizibile, sau le puteți şterge. Pentru a face camera să se centreze pe un anumit element din nivel, dați două click-uri pe el în **World Outliner**.

* **Toolbar**

  Aici aveți acces la mai multe funcții. De exemplu, dacă apăsați **Play**, puteți să testați jocul. Dacă apăsați **F8** în timp ce jocul rulează, deposedați personajul, drept urmare, nu îl mai puteți controla. Însă, ținând apăsat click dreapta, prin apăsarea tastelor **W,A,S,D,Q,E**, puteți mişca camera în orice direcție, astfel încât să vedeți acțiunea din toate unghiurile. Dacă apăsați din nou **F8**, „spiritul" îi intră înapoi în corp, reposedându-l. Un alt buton important este **Build**. Când îl apăsați, motorul grafic trimite informații legate de iluminarea scenei şi texturile obiectelor la o altă aplicație, Swarm Agent, care porneşte automat. Swarm Agent face nişte calcule bazate pe proiecția razelor de lumina pe suprafețe, apoi trimite înapoi la motorul grafic informațiile obținute, împreună cu texturile „iluminate". Interfața Swarm Agent o puteți deschide din taskbar-ul Windows-ului, are un icon specific. Astfel, puteți vedea progresul mai în amănunt. Motorul de iluminare folosit de Swarm Agent se mai numeşte şi Lightmass.

* **Details**

  Aici puteți schimba mai multe setări specifice pentru obiectul selectat, cum ar fi locația sau materialul alocat acestuia.

Pentru a mişca camera, se pot folosi mai multe metode de control.

1. **Click dreapta + W,A,S,D** pentru deplasare pe planul orizontal, sau **click dreapta + Q,E** pe cel vertical. Pentru a modifica viteza cu care camera se deplasează, puteți folosi rotița de scroll.

2. Modul de control specific pentru programul de modelare şi animație Maya:

   Alt + Click stânga – rotație

   Alt + Click mijloc – translație

   Alt + Click dreapta – dolly sau zoom

Unreal Engine 4 are un sistem de tutoriale inclus. Pentru a-l accesa, apăsați butonul care clipeşte cu unde verzi, din colțul drept al ferestrei.

Acum, vom începe să construim jocul. Apăsați `File > New Level` şi selectați **Default**. Puteți să salvați nivelul curent, dacă vreți.

Selectați **podeaua/Floor**, iar în **Details panel**, setați X la valoarea 10, Y la 10, ca să avem mai mult spațiu să ne construim nivelul.

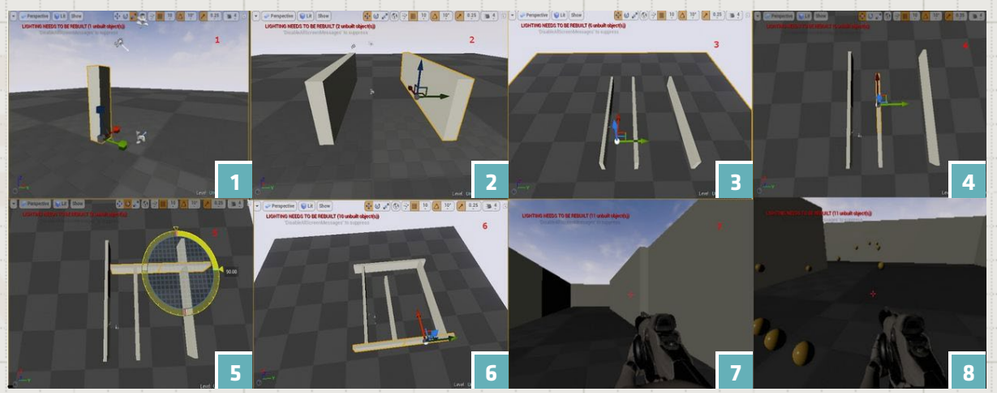
În **Content Browser**, navigați în folderul `Starter Content > Shapes`. Locul în care jocul începe este marcat cu un gamepad şi un steag. Navigați în apropierea acestuia, şi trageți **Shape_Cube** lângă el. În fereastra pentru viewport, aveți trei butoane: **translate (move)**, **rotate** şi **scale**. Apăsați pe **scale**, şi trageți de mânerul albastru în sus, astfel încât cutia să ajungă la o înălțime convenabilă.

(1) Trageți de mânerul roşu, astfel încât lungimea zidului să crească. Selectați **move**, apoi, cu tasta **Alt** apăsată, trageți zidul spre dreapta. Veți observa că nu mutați zidul în sine, ci o copie a acestuia. Acum avem un coridor.

(2) Selectați ambele ziduri, ținând apăsată tasta **Shift**. Țineți apăsat **Alt**, şi trageți de săgeata roşie, astfel încât să dublăm lungimea coridorului. Selectați bucățile de zid din dreapta, apoi le copiați spre dreapta tot cu **Alt**.

(3) Mutați o bucată din zidul de mijloc mai în spate şi spre stânga.

(4)(7) Selectați tot zidul din dreapta, apoi apăsați butonul rotate. Ținând apăsat **Alt**, îl rotiți spre dreapta cu 90 de grade. ▶



(5) Îl plasați în față, apoi îl copiați mai în spate, astfel încât să obținem un spațiu închis.

(6) Selectați **Light Source**, ori din scenă, ori din **World Outliner**, şi îi reduceți intensitatea la 0.5 în panel-ul **Details**.

În această parte am discutat despre cum să descărcați Unreal Engine 4 şi am făcut un mini-nivel. În partea a doua, vom finaliza jocul. Vom lucra cu Blueprints, sistemul de scripting vizual. De asemenea, vom crea inamici, elemente de interfață precum bara de viață şi alte lucruri care s-ar putea găsi într-un shooter.

// Partea II: Introducere în Blueprints

Un joc video, spre deosebire de un film, este interactiv. Pentru a realiza mecanicile unui joc în Unreal Engine 4, se poate face programarea cu ajutorul limbajului C++, Blueprints sau amândouă. Blueprints, spre deosebire de C++, este un sistem de scripting vizual. Aceasta înseamnă că dezvoltatorul jocului, în loc să scrie linii de cod într-un document, creează un grafic format din mai multe noduri.

Fiecare nod îndeplinește o anumită funcție. Nodurile sunt legate între ele prin fire de execuție. În momentul în care un nod generează un impuls (de exemplu, un nod l-ar putea genera atunci când jucătorul apasă o tastă), acesta se propagă la nodul următor printr-un fir de execuție, de la stânga la dreapta. Când primește impulsul, al doilea nod își activează funcția. Dacă există un al treilea nod conectat la al doilea printr-un fir de execuție, acesta va primi la rândul lui impulsul, după ce îl primește al doilea.

Pentru a putea înțelege mai bine cum funcționează Blueprints-urile, vom încerca să scriptam o lumină care se stinge atunci când detectează jucătorul într-o regiune și se aprinde la loc când pleacă de acolo.

În primul rând, din panel-ul **Modes**, vom selecta tabul basic, apoi vom ține apăsat click stânga pe **box trigger** și o vom trage în nivel. O vom scala mai mare, ca să fie mai ușor să detectăm personajul nostru. Asigurați-vă că aveți cutia selectată, apăsați pe butonul **Blueprints** din toolbar, apoi **Open Level Blueprint**. Țineți apăsat click stânga să selectați cele două noduri existente (**Event BeginPlay** și **Event Tick**), apoi apăsați tasta **Delete**, ca să le ștergeți. Momentan nu avem nevoie de ele.

Apăsați **click dreapta** pe grilă, și va apărea o bară de căutare. Aveți grijă ca bifa **Context sensitive** să fie activată. Dacă nu găsiți un anumit nod, puteți dezactiva bifa. În bara de căutare, scrieți *„Event Overlap”*, apoi selectați **Add On Actor BeginOverlap**. Nodul acesta face următorul lucru: când detectează că jucătorul intră în/se ciocnește de cutie, generează un impuls. În general, nodurile care generează impulsuri se numesc **Events** (evenimente) și sunt de culoare roșie. Deoarece cutia era selectată când am pus nodul, Unreal Engine 4 a detectat automat că ne referim la ea, drept urmare, în cadrul denumirii nodului apare în paranteză numele obiectului selectat.

Hai să facem un mic test, să vedem dacă nodul nostru chiar funcționează. În cadrul nodului, veți observa mai multe săgeți, una albă, și două albastre. Acestea se numesc *pin*-uri. Din cea albă putem trage un singur fir de execuție. țineți apăsat click stânga pe săgeată, apoi trageți firul de execuție spre dreapta. Când eliberați mouse-ul, va apărea din nou bara de căutare. Scrieți în bară *„Print string”*. Selectați opțiunea ca să generați nodul. Unde scrie **In string**, puteți înlocui *„Hello”* cu ce propoziție vreți. ▶

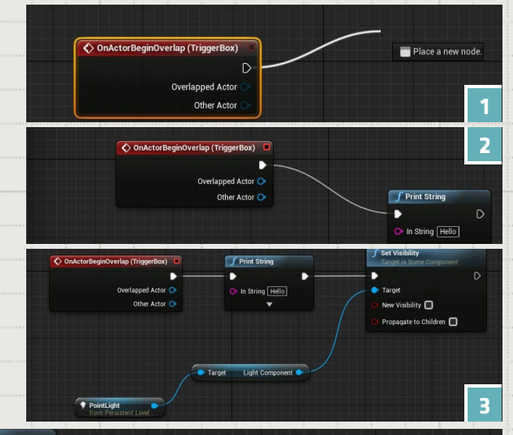
De fiecare dată când schimbați ceva la grafic, este foarte important să apăsați butonul **Compile** din toolbar. Când apare cu un V verde, înseamnă că graficul vostru e pregătit să fie interpretat de joc.

Închideți fereastra, astfel încât să vedeți nivelul, apoi apăsați **Play**. Dacă butonul Play nu e vizibil, în toolbar există un simbol cu două săgeți spre dreapta. Apăsați-l. Veți vedea că în momentul în care personajul intră în locul unde e cutia, apare mesajul vostru în colțul ecranului.

Felicitări! Ați realizat primul vostru script cu Blueprints.

Acum să adăugăm lumina. În panel-ul **Modes** accesați tab-ul **Lights** și trageți în nivel **Point Light**. Cu lumina selectată, deschideți **Level Blueprint**, dați click dreapta în zona graficului, apoi selectați **Create a reference to point light**. Veți vedea că apare un mic nod albastru cu același nume ca și lumina noastră.

Acest nod este reprezentativ pentru lumină, iar efectele exercitate de alte noduri asupra acestuia o vor influența direct.



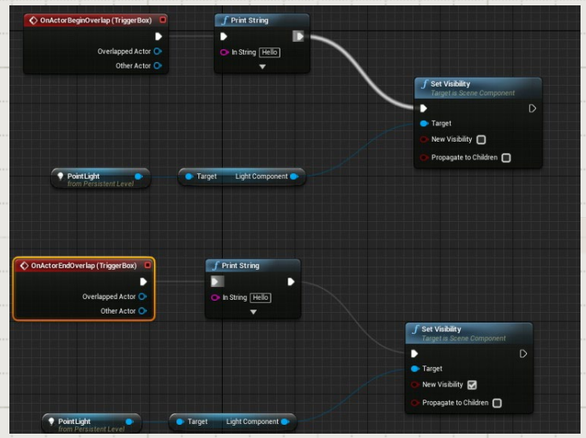
Până acum, în graficul nostru există 3 tipuri de noduri:

* **Event node** (ex: OnActorBeginOverlap)
  După cum am mai spus, nodurile *eveniment* generează impulsuri, în cazul acestui nod, când jucătorul intră în perimetrul cutiei.
* **Function node** (ex: Print String)
  Nodurile *funcție* determină o anumită acțiune specifică. Îndeplinesc o funcție. În cazul nostru, când impulsul intră în nodul funcție **Print String** se activează un cod din interiorul motorului grafic care afișează pe ecran un anumit text.
* **Variable node** (ex: Point Light)
  Nodurile de tip *variabilă* reprezintă o variabilă. Ce este o variabilă? Este o valoare care se poate schimba. Să vă dau un exemplu: Ana ar putea fi o fată care are 3 mere puse pe o masă. Vine fratele ei cu o foaie de hârtie și un creion, începe să îi numere merele Anei, apoi notează pe foaie: `mere=3`. În cazul acesta, 3 este o variabilă de tip număr întreg iar „mere” este numele variabilei. Dacă îl întreabă cineva pe frate „Câte mere are Ana pe masă?”, acel cineva se referă la variabila numită „mere”. Desigur, Ana poate pune mai multe pe masă, deci numărul lor se poate schimbă. De aici vine numele de „variabilă”.

Variabilele pot fi de mai multe tipuri. `Integer` sau `Int` reprezintă un număr întreg, iar `Float` un număr fracționar, cum ar fi 3,2. Variabilele pot de asemenea să exprime o condiție (Da sau Nu). Acestea sunt de tip `Boolean`.

În Unreal Engine 4, orice obiect care poate fi plasat într-un nivel, fie model 3D, fie lumină poartă denumirea de Actor. În graficul nostru, **Point Light** este un nod care reprezintă o variabilă de tip `Actor`.

Revenind la dezvoltarea graficului, vom trage un fir de la nodul **Point Light**, vom căuta **Set Visibility (Light Component)** și vom aranja nodurile ca să încapă mai bine. Un **Actor** poate fi alcătuit din mai multe componente. **Light component** este o variabilă de tip `Actor Component`, pe care editorul ne-a adăugat-o automat, deoarece a prevăzut ce vrem să facem. Această componentă emite lumina.



Observați că firul legat de nodul **Light Component** nu este alb, ci colorat. De asemenea, este mai subțire decât firele de execuție. Acest tip de fir se numește „data wire” sau fir de date. Spre deosebire de firele de execuție, prin firele de date nu circulă impulsuri. Dacă firele de execuție au rolul de a determina un nod să își activeze funcția, firele de date au rolul de a transporta informația de la un nod la altul. În cazul nostru, de la actorul **Point Light** (o lampă) se preia informația legată de **Light Component**, care este sursa luminii (cum ar fi un bec). Informația ajunge la nodul **Set Visibility**, la pin-ul **Target**, adică unde trebuie să ajungă informațiile despre obiectul țintă. Totuși, este o problemă: Atâta vreme cât nodul **Set Visibility** nu este conectat la un fir de execuție, impulsul nu va ajunge niciodată la el, drept urmare nu se va activa. Vom conecta pin-ul **Exec** de la **Print String** la nodul **Set Visibility**. Apăsați butonul **Compile** și închideți fereastra. Apăsați butonul **Play** și testați.

Cum se deschide o ușă blocată ?

Multe tutoriale de Blueprints pentru începători explică cum să deschizi o ușă. Noi o vom face țăndări. Ușa noastră va fi făcută dintr-un metal cu o grosime considerabilă, drept urmare, ne va trebui explozibil. Pe lângă ușa în sine, vom face țăndări și alte obiecte, astfel încât să putem vorbi despre aranjamente (Arrays).

Mai întâi, hai să facem ușa casabilă. În content browser, navigați în `Content>Starter Content>Architecture`, apoi dați **click stânga** pe **Wall_500x500**, apoi selectați **Create Destructible Mesh**. Se va deschide o nouă fereastră. Mișcați-vă în viewport, astfel încât să vedeți partea luminată a zidului. În panel-ul din stânga, sub categoria **Voronoi**, aveți posibilitatea să setați în câte bucăți să se spargă ușa (**Cell Site Count**). Eu am setat 30 de bucăți. Apăsați butonul **Fracture Mesh** și folosiți slider-ul **Explode Amount** ca să le previzualizați. Asigurați-vă că bifa **Enable inpact damage** este deselectată și închideți fereastra. Observați că în **Content Browser** avem un nou obiect, **Wall_500x500_DM**. **DM** vine de la „destructible mesh”. Va reprezenta ușa noastră. Selectați-o, și trageți-o în nivel, în continuarea peretelui central. O puteți scala, ca să nu fie găuri între pereți și ușă.

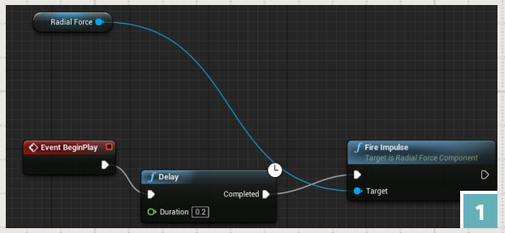
Acum, hai să facem explozibilul. La începutul articolului, am spus că Blueprints reprezintă un sistem de scripting vizual, specific pentru Unreal Engine 4. Pe lângă această semnificație, denumirea de „Blueprint” se referă și la o clasă. Ce este o clasă? Este o noțiune care a apărut acum zeci de ani, odată cu introducerea unui tip de programare numit Object Oriented Programming.

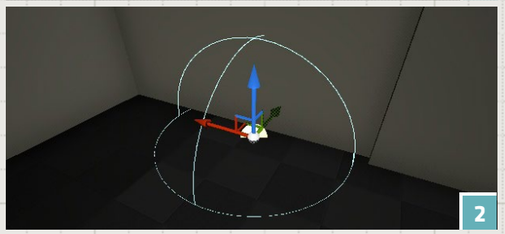
O clasă este un șablon, plan sau set de instrucțiuni care pot duce la crearea unui tip de obiect. Să vă dau un exemplu: un ceasornicar întemeiază o făbricuță de ceasuri și face un plan (*blueprint*) pentru un nou model de ceas, *Nivelul 2*. Toate ceasurile construite de fabrică vor funcționa la fel și se vor numi la fel deoarece au fost construite după același plan. De asemenea, planul pentru construcția ceasului definește și o categorie, în care s-ar încadra toate ceasurile numite Nivelul 2, construite după planul respectiv.

În Unreal Engine 4, poți să creezi astfel de planuri în **Content Browser**. În momentul în care tragi un plan din **Content Browser** în nivel, se crează un obiect care are specificațiile stabilite în plan. Dacă mai tragi încă unul, se crează un al doilea obiect, identic cu primul, deoarece este bazat pe același plan/face parte din aceeași clasă. Dacă modifici planul, toate obiectele din joc bazate pe acesta se vor schimba automat, ca să reflecte instrucțiunile sale.

Pentru a face explozibilul, va trebui să creăm un **Actor Blueprint**. În **Content Browser**, apăsați pe folderul **Content**, apoi selectați **New Folder.** Îl vom denumi „*MyAssets*”. Un „asset” reprezintă un model 3D, o textură, o animație, o melodie, un sunet etc, cu alte cuvinte materiile prime pentru dezvoltarea unui joc video.

Vom deschide noul folder, apoi selectăm ▶



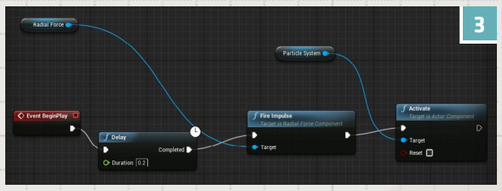


(sub categoria Create Basic Asset) **Blueprint Class**. Va apărea un meniu cu tipuri de *blueprints*, din care vom alege **Actor Blueprint**. Vom denumi noul Blueprint „*TNT*”, apoi îl vom deschide, cu dublu click.

În noua fereastră avem mai multe ferestre. În mijloc avem *viewport*-ul, care ne arată forma obiectului. În colțul din stânga sus, avem panel-ul **Components**. După cum ați văzut când am stins lumina, un actor poate avea mai multe componente. Același lucru se aplică și în cazul **Actor Blueprints**. Mai jos, avem un panel din care putem accesa diferite grafice. În panel-ul **Components** selectați **Add Component**, apoi căutați și adăugați **Radial Force**. Deasupra viewport-ului, sunt 3 tab-uri: **Viewport**, **Construction Script** și **Event Graph**.

Deschideți tabul **Event Graph** și trageți **Radial Force** din panel-ul **Components** în acest grafic. De la noul nod **Radial Force** vom trage un fir de date, apoi vom căuta și adăuga **Fire Impulse**. De la nodul **Event Begin Play**, deja existent în grafic, dar inactiv, vom trage un fir de execuție și vom crea un nou nod, **Delay**. Acesta va induce o întârziere a impulsului. Apoi, vom conecta nodul **Delay** cu nodul **Fire Impulse**. Nodul **Event Begin Play** trimite un impuls când începe jocul. Nodul **Fire Impulse** are rolul de a activa o forță fizică, cum ar fi „radial force”. Cu alte cuvinte, dă foc explozibilului.

Vom selecta **Radial Force** în panel-ul



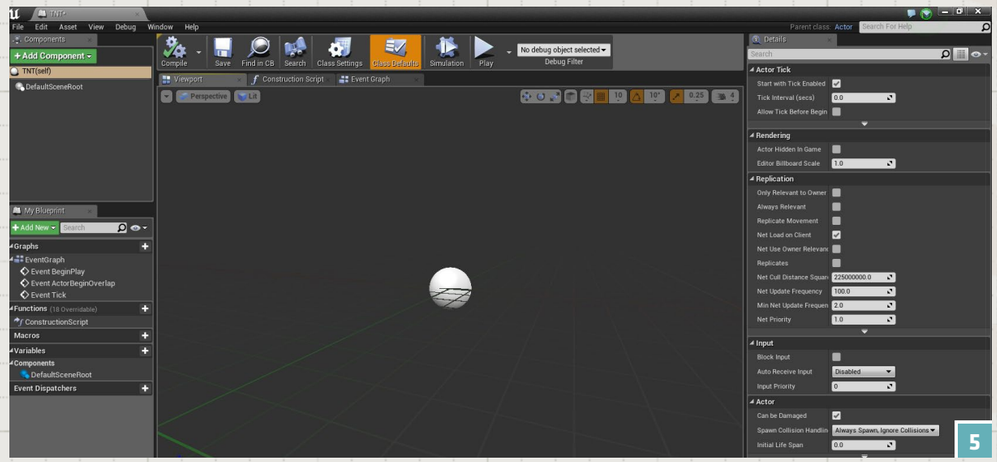
3

4

Components. În panel-ul **Details** avem trei variabile: sub categoria **Force**, „force strength” iar sub categoria **Destructible**, „destructible damage”, iar sub categoria **Impulse**, „impulse strength”.

Vom seta **destructible damage** la 5, **force strength** la 10 și **impulse strength** la 100. Puteți schimba aceste valori precum și poziția bombei pentru diferite efecte.

Dacă vreți să vedeți un efect vizual al exploziei, atunci vom adăuga **Particle System** în panel-ul **Components**. Îl vom selecta, astfel încât în **Details Panel** să apară informații despre el, apoi, din meniul **Template**, selectăm **P_Explosion**. Vom trage **Particle System** din **Components** în grafic, apoi de la el vom trage un fir de date legat de un nou nod, **Activate**. De la nodul **Fire Impulse**, vom trage un fir de execuție la nodul **Activate**. Vom compila TNT-ul nostru, închidem fereastra, apoi îl vom trage în nivel, chiar lângă ușă. Apăsați butonul **Play** pentru a vedea efectul.



5

Control de la distanță

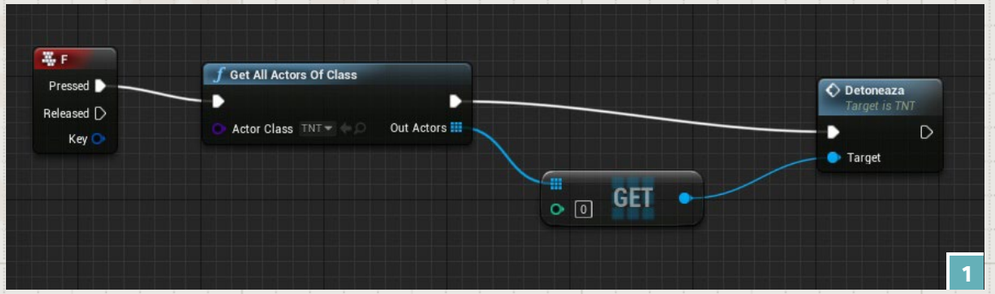
Până acum, am făcut explozibilul să se detoneze imediat ce începe jocul. Nu este cea mai bună soluție, deoarece jucătorul ar trebui să aibă control asupra momentului detonării acestuia. Cineva spunea că unul dintre cele mai importante elemente care diferențiază un joc bun de unul mediocru este numărul de alegeri pe care le poate face jucătorul. Cred că dacă gradul de interactivitate este redus, atunci este nevoie de elemente compensatorii, cum ar fi povestea. Romanele vizuale precum ***Fate: Stay Night*** folosesc din plin acest element compensator.

Pentru jocul nostru, va trebui ca impulsul să ajungă de la jucător la explozibil. Pentru asta, vom proceda în felul următor: vom deschide blueprint-ul **TNT**, și vom șterge nodul **Event Begin Play**. Vom adăuga nodul **Custom Event**, îl vom redenumi **Detonează**, apoi îl vom lega la nodul **Delay**. Vom compila, apoi vom închide fereastra.

În **Content Browser**, deschideți folderul **FirstPersonBP**, apoi **Blueprints**, apoi blueprint-ul **First Person Character**. Deoarece am pornit dezvoltarea jocului de la un șablon, avem inclus un blueprint de personaj, gândit pentru shootere first person. În **Event Graph** vom găsi un loc liber apoi vom caută **F Keyboard** și vom crea nodul „F”. Nodul acesta generează un impuls când apăsați tasta **F**. Este important ca nodurile care necesită o acțiune din partea jucătorului, cum ar fi apăsarea unei taste, să se afle în blueprint-ul personajului pe care îl controlăm, altfel nu vor funcționa.

Acum, din blueprint-ul personajului va trebui să accesăm bomba din nivel. Pentru a face asta, de la pin-ul **Pressed** din cadrul nodului **F** vom trage un fir de execuție și vom crea nodul **Get all actors of class**. Pentru a înțelege mai bine cum funcționează acest nod, voi face o referire la modul în care Unreal Engine 4 redenumește obiectele pe care le plasezi în nivel. În momentul în care tragem același obiect din **Content Browser** de mai multe ori în nivel, editorul redenumeste fiecare copie a acestuia (instanța) cu ajutorul numerelor. De exemplu, când am început dezvoltarea jocului am plasat **Shape_Cube** de câteva ori în nivel pentru a defini pereții încăperii. În **World Outliner** se poate vedea denumirea fiecărei copii: **Shape_Cube**, **Shape_Cube2** și așa mai departe. Nodul **Get All Actors of Class** îi spune motorului grafic să caute toți actorii/toate obiectele din nivel bazate pe un anumit blueprint și să le adauge unui aranjament. Un aranjament (Array) este o colecție de obiecte sau variabile care sunt puse într-o anumită ordine. Această ordine este dictată de un număr numit index.

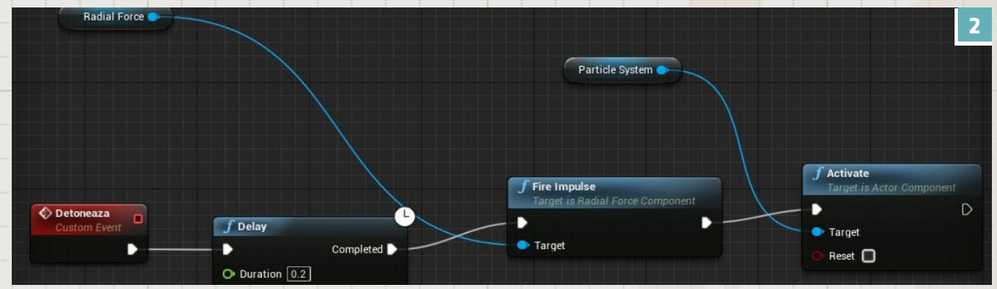
Apăsați butonul **Select Class** din cadrul nodului apoi căutați și selectați blueprintul **TNT**. Din toate obiectele acestea trebuie să accesăm bomba noastră. Trageți un fir de date de la **Out Actors** din cadrul nodului, apoi căutați și adăugați nodul **Get**. ▶



1

Nodul **Get** ne va ajuta să accesăm toate informațiile legate de un obiect, folosind indexul pentru a-l identifica. Bomba de lângă ușă este plasată prima, deci va avea indexul 0. De la nodul **Get**, vom trage un fir de execuție și vom căuta și adăuga evenimentul pe care l-am creat anterior în planul bombei, **Detonează**, acum transformat într-o funcție care trimite impulsul la alt blueprint. Vom conecta firul de execuție de la **Get All actors of class** la **Detonează**, apoi vom compila și închide fereastra. După ce apăsăm **Play**, apăsând tasta **F**, zidul ar trebui să se distrugă. Totuși, este o problemă. Imediat ce apăsăm butonul **Play**, efectul de particule al bombei se activează.

Pentru a rezolva această problemă, vom deschide blueprintul TNT (pentru a-l accesa mai rapid, selectați **Edit TNT** din **World Outliner**), vom selecta **Particle System** din tabul **Components**, iar în **Details Panel** deselectam bifa **Auto Activate**, sub categoria **Activation**. Compilăm, închidem fereastra și testăm.



2

Hai să detonăm scaune și mese

Până acum, am făcut o bombă și am detonat o ușă. Acum este timpul pentru aranjamente.

Pentru început, vom crea mai multe obiecte destructibile, în același mod cum am procedat și cu ușa. Puteți să alegeți ce vreți din **Content Browser**. Eu propun „***SM_CHAIR***”, respectiv „***SM_Table Round***”. Vom face din amândouă obiecte destructibile și le vom adăuga în nivel de mai multe ori. Eu am pus 3 scaune și 3 mese.

Lângă fiecare obiect, vom adăuga câte o bombă. Dacă apăsăm **Play**, desigur, se va sparge ușa. Dacă deschidem blueprint-ul personajului nostru (**FirstPersonCharacter**), schimbăm indexul de la nodul **Get** de la 0 la 1 și compilăm, în timpul jocului, când apăsăm **F**, se va distruge obiectul în dreptul căruia se află al doilea **TNT** pus în nivel.

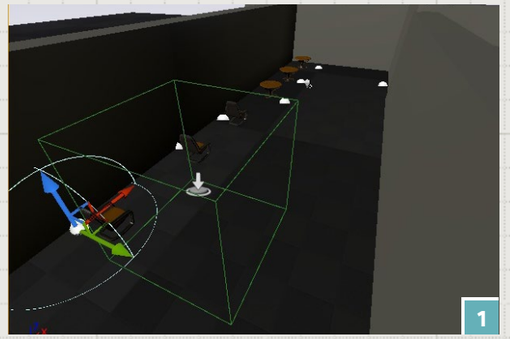
Dar cum să detonăm toate obiectele? În cazul acesta, deschidem blueprint-ul **FirstPersonCharacter**, ștergem nodul **Get**, apoi rupem firul care îl leagă de nodul **Detonează** cu **Alt-Click dreapta**. De la pin-ul **Out Actors** tragem un fir de date și căutăm nodul **ForEachLoop**. Următorul pas este să conectăm firele cum vedeți în imaginea alăturată.

Ce reprezintă nodul **For Each Loop** ? Este al patrulea tip de nod despre care vom vorbi în aceast atelier, aflat în categoria **Flow Control**. Nodurile din această categorie se folosesc pentru a opri sau dirija impulsurile. Vă voi explica graficul alăturat, deoarece, pentru a înțelege mai bine cum funcționează nodul, trebuie privită imaginea de ansamblu.

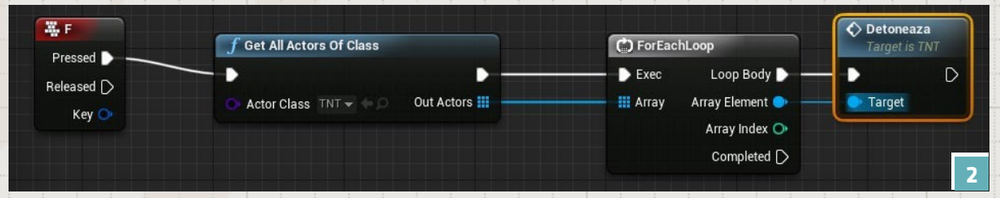
La început, apăsăm tasta **F**. Aceasta trimite un impuls la nodul **Get All Actors of Class**, care caută toate obiectele cu numele „TNT” existente în nivel și le pune într-un aranjament. ▶

Informațiile legate de elementele aranjamentului sunt transmise la nodul **For Each Loop** printr-un fir de date. În momentul în care un impuls ajunge la nodul **For Each Loop**, acesta accesează informația despre primul element din aranjament și trimite un impuls prin pin-ul **Loop Body**. După aceea, accesează informația despre al doilea element din aranjament, și trimite încă un impuls prin același pin. După ce accesează informația despre ultimul element din aranjament și trimite impulsul prin pin, nodul mai trimite un ultim impuls, însă de dată această prin pinul **Completed**. De remarcat este faptul că atunci când nodul accesează informația despre un element din aranjament, această informație devine disponibilă pentru alte noduri pentru un scurt timp, prin pin-ul **Array Element**.

Această informație poate fi folosită pentru a activa diverse mecanisme, direct în interiorul elementul respectiv. Deoarece sunt copii, în


1

fiecare bombă există un **Custom Event Node**, nodul **Detonează**. În cadrul nodului-funcție **Detonează** din blueprint-ul personajului nostru, putem observa pin-ul **Target**. Prin acest pin, nodul poate afla la ce obiect să trimită impulsul. Cum pinul **Loop Body** din cadrul nodului **For Each Loop** tot va trimite impulsuri până când nu vor mai fi elemente în array la care să nu trimită, toate bombele le vor primi, drept urmare toate se vor detona.



2

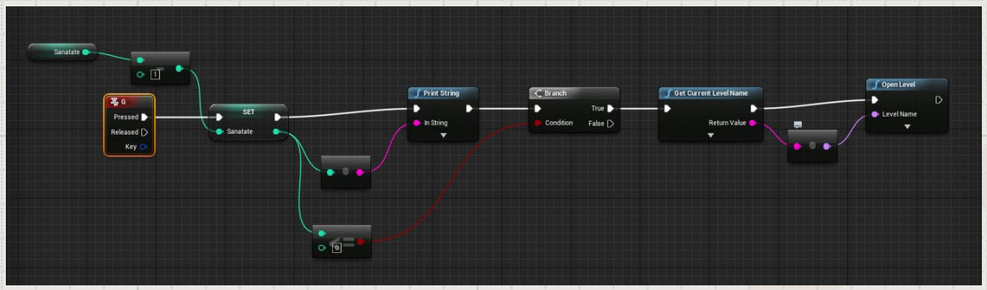
Cum să efectuăm o scădere fatală?

În seria de jocuri Half-Life, personajul principal, Gordon Freeman, avea un costum menit să îl protejeze de diverse pericole: radiații, acid, electricitate sau extratereștri. Costumul avea o proprietate specială: îl punea pe jucător să aibă grijă de o variabilă numită „HP”. Când atingea pragul 0, Gordon murea.

Desigur, conceptul de ***Hit Points*** a apărut mult mai devreme, când jocuri tabletop precum ***Dungeons and Dragons*** își făceau debutul. Noi vom implementa o astfel de variabilă, a cărei valoare poate fi interpretată de jucător printr-o cifră afișată pe ecran. Inițial, aceasta va scădea atunci când jucătorul apasă o tastă.

Pentru a crea variabila, vom deschide blueprint-ul **FirstPersonCharacter**, iar în panelul **My Blueprint** apăsați butonul verde **Add New**, apoi selectați din meniu **Variable**. Vom numi variabila „*Sănătate*”.

Lângă numele variabilei, puteți observa o culoare. Dacă apăsați culoarea respectivă, veți putea schimba tipul variabilei. O vom schimba în `Integer`. Țineți apăsat click stânga pe ea, apoi o trageți într-un loc liber în grafic; va apărea ▶



un meniu cu două opțiuni, din care selectați **Get**. Apăsați butonul **Compile**, iar dacă nodul ei este selectat, în **Details Panel** veți vedea sub tabul **Default Value** că are valoarea 0. Schimbați valoarea la 10. Pentru a o face să scadă, în primul rând adăugați un nod eveniment, cum ar fi cel pentru tasta **G**, care inițiază impulsul. De la nodul variabilei **Sănătate** vom trage un fir de date, scriem „–” în bara de căutare și selectăm „**integer–integer”**. În mod normal, ar trebui ca valoarea nodului din dreptul pinului al doilea să fie 1.

Din tabul **My Blueprint** vom trage din nou variabila în grafic, dar de data aceasta vom selecta din meniu **Set** în loc de **Get**. Urmează să conectăm firul de execuție de la nodul **G** la nodul **Set** și firul de date de la rezultatul scăderii în pinul acestuia. Ca să vedem scăderea pe ecran, vom trage de la pinul de execuție al nodului **Set** un fir și vom adaugă **Print String**. De la pinul turcoaz al nodului **Set**, vom trage un fir de date la pinul roz al nodului **Print String**. Motorul grafic va adăuga automat un nod care să convertească variabila de tip integer în variabilă de tip string (șir de caractere). Vom compila și vom testa. De fiecare dată când apăsăm G, variabila **Sănătate** ar trebui să scadă cu 1.

Acum, vom vrea ca atunci când variabila ajunge la valoarea 0, personajul să moară. O modalitate simplă pentru a produce moartea personajului este ca nivelul să se reîncarce. Pentru asta, vom deschide din nou blueprint-ul personajului și vom trage un fir de date de la pinul nodului **Set**, vom căuta „**=**” și vom selecta „**integer <= integer”**. Noul nod face comparația dintre valoarea variabilei noastre și o altă variabilă, apoi oferă ca rezultat informație de tip `Boolean`, adică spune dacă primul număr este mai mic sau egal cu al doilea sau nu.

Această informație ne va fi utilă pentru a putea opri impulsul, dacă condiția se adevărește. Pentru aceasta, vom trage un fir de execuție de la nodul **Print String**, apoi vom adăuga nodul **Branch**. Acesta este al patrulea tip de nod despre care vă vorbesc în acest atelier, aparținând categoriei **Flow Control**.

Vom conecta pinul nodului comparator la pinul **Condition** al acestui nod. De la pinul de execuție **True** vom adăuga nodul **Get Current Level Name** apoi, legat de acesta, **Open Level**. Următoarele lucruri pe care le vom face vor fi să conectăm firul de la pinul **Return Value** la **Level Name** să compilăm și să testăm.

UMG

Acum, că am scriptat un sistem care să scadă sănătatea personajului, jucătorul ar trebui să vadă acest efect. **Print String** se folosește doar pentru teste, nu pentru jocuri finale, deci va trebui să afișăm punctele de viață așa cum trebuie. Pentru asta, vom folosi editorul de interfață (UI) inclus în Unreal Engine 4 numit Unreal Motion Graphics sau UMG. UMG ne permite să punem butoane, meniuri, bare de viață sau alte elemente 2D care îi pot oferi informații jucătorului despre starea jocului.

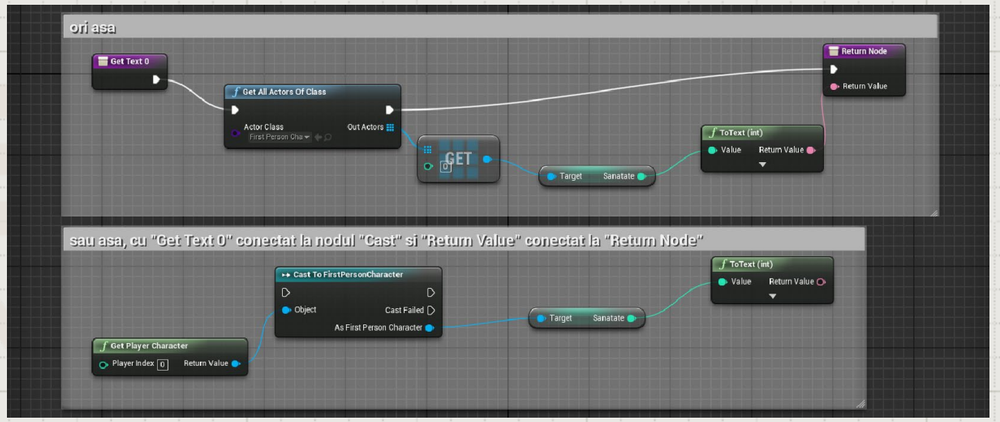
Pentru a începe să folosim UMG, trebuie mai întâi să creăm un plan pentru un widget. Un widget este ca un fel de pânză, pe care putem aranja elementele de interfață. Pentru a crea un plan de widget, dați click dreapta în **Content Browser**, mergeți în categoria **UI/User Interface** (s-ar putea să fie nevoie să dați scroll ca să o vedeți, mai ales dacă folosiți versiuni mai vechi ale motorului) și selectați **Widget Blueprint**. O putem numi „*Interfață*”. Dacă dați două click-uri pe aceasta se va deschide UMG.

UMG are două tab-uri, **Designer** și **Graph**. În **Designer** puteți aranja elementele de interfață iar în **Graph** le scriptați. Pentru a afișa punctele de viață, va trebui să tragem din panelul **Palette** categoria **Common**, elementul **Text**. Cu textul selectat, vom observa că putem face niște setări în **Details panel**. Sub **Content** vom schimba conținutul textului în „+”, vom seta mărimea fontului 50 apoi vom scala căsuța în care este situat acesta astfel încât să cuprindă doar plusul.

Un lucru important în UMG este ancorarea elementelor. Ancorarea se face din meniul **Anchors**. Dacă selectați opțiunea potrivită, textul se va vedea în aceiași locație indiferent de rezoluția ecranului. Este bine să puneți ancora în colțul unde se află textul.

Lângă plusul nostru vom adăuga încă un element de tip text, pe care îl vom numi *XX*. Numele acesta este pus doar provizoriu, pentru a putea aranja textul mai bine. În timpul rulării jocului, va fi înlocuit de cifrele corespunzătoare variabilei **Sănătate**. Este bine ca bifa **Is Variable** să fie activată astfel încât textul să poate fi accesat de alte noduri, precum cele de schimbare a vizibilității. Următorul pas este să apăsăm butonul **Bind** de lângă **Text** (din categoria **Content**) și să selectăm **Create binding**. Motorul grafic va crea o funcție (**GetText_0**) și va deschide o fereastră astfel încât să o putem edita.

Din interiorul funcției, putem accesa variabila **Sănătate** aflată în blueprint-ul personajului în două moduri: fie folosim nodurile **Get all actors of class** și **Get** așa cum am făcut ▶

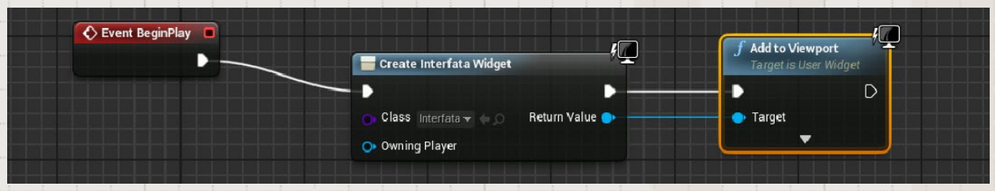


anterior în cazul bombelor, sau putem folosi nodurile **Get Player Character** și **Cast To FirstPersonCharacter**.

Nodul **Cast To FirstPersonCharacter** are rolul de a face o verificare. Dacă blueprintul **FirstPersonCharacter** este chiar personajul controlat de jucător (**Player Character**), atunci acesta poate fi accesat. De asemenea, atunci când e activat, nodul poate trimite impulsuri prin pin-ul **Exec** dacă premisa este adevărată, sau prin **Cast Failed** dacă e falsă iar **FirstPersonCharacter** nu reprezintă personajul controlat de jucător.

Apropo, pentru a comenta anumite noduri, le selectați și apăsați tasta **C**. Când dezvoltați un joc, este bine să comentați ce ați făcut, ca mai târziu să vă aduceți aminte mai repede mecanismele pe care le-ați creat.

Acum că avem planul pus la punct, vom crea widgetul. Pentru aceasta, vom deschide blueprintul **FirstPersonCharacter**, și vom crea nodul **Event BeginPlay**. Vom adăuga nodul **Create Widget**, vom selecta din meniu **Interfață**. Următorul nod pe care îl vom mai adăuga este **Add To Viewport**. Acest nod va afișa widgetul pe ecran. Ultimele lucruri pe care le vom mai face în legătură cu interfața este să conectăm pinul **Return Value** la **Target**, să eliminăm nodul **Print String**, că nu mai avem nevoie de el (apoi refacem conexiunile, desigur), să compilăm și să testăm. Viața ar trebui să scadă de fiecare dată când apăsăm tasta **G**.



Kamikaze făr' de cap

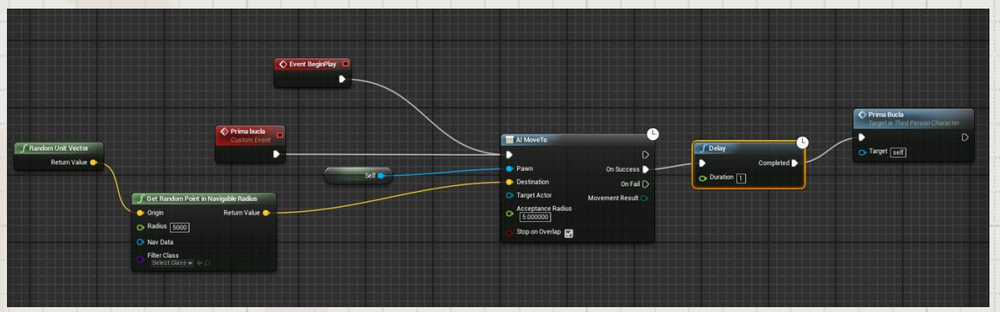
Headless Kamikaze... unul dintre cei mai interesanți monștri din Serious Sam. Urlă, fuge spre tine și te aruncă în aer. Deoarece mecanicile acestui tip de inamic nu sunt foarte dificil de programat, le vom putea implementa în jocul nostru.

Pentru a recrea acest tip de inamic, vom importa un personaj deja existent în alt template și îl vom modifica asfel încât să aibă inteligență artificială (AI).

Pentru început, vom salva proiectul curent selectând din meniul `File > Save All` apoi vom selecta din nou `File > New Project`. Vom selecta ca template **Third Person**, aflat în tabul **Blueprint**. Selectați **No starter content** ca să ocupe mai puțin spațiu, apoi apăsați butonul **Create Project**. Acum, editorul va reporni. În **Content Browser**, vom naviga în folderul `Content>ThirdPersonBP>Blueprints`. Vom apăsa click dreapta pe **ThirdPerson Character**, apoi selectăm din meniu **Asset Actions** apoi **Migrate**. La noua fereastră dăm OK, apoi navigăm la folderul **Content** din proiectul anterior.

De obicei atunci când creați un proiect nou, dacă nu ați specificat altă locație, ar trebui să se regăsească în `Documents>Unreal Projects`. Vom selecta folderul **Content** al proiectului anterior, apoi vom da OK. Următorul pas este să deschidem proiectul la care lucram inițial și să continuăm cu programarea. În folderul **Content** vom regăsi folderul **ThirdPersonBP**. Îl deschidem, iar în Blueprints vom găsi **ThirdPerson Character**. În interiorul blueprintului, vom șterge toate nodurile ce se află incluse în comentarii cu excepția celor care se află sub comentariul **Movement Input**.

Următorul pas este să compilăm și să închidem fereastra. Prima dată vom face AI-ul să se miște aleatoriu în nivel, apoi îl vom face să ne urmărească când ne vede. Pentru asta, vom adaugă în nivel din **Modes Panel** elementul **Nav Modifier Volume** și îl vom scala ca să cuprindă tot nivelul. Dacă apăsați tasta **P**, veți observa că podeaua se înverzește. Zona marcată cu verde reprezintă locul pe unde monstrul poate merge. Acum, deschideți din nou planul **ThirdPersonCharacter** și încercați să construiți graficul din imaginea de mai jos:



Nodul **Prima Buclă** este un **Custom Event**. Anterior, am folosit astfel de noduri pentru a trimite impulsul dintr-un blueprint în altul. Dacă punem eventul și funcția în același grafic, impulsul care intră în funcție va ieși prin eveniment, deci vom crea un fel de buclă. Ce face nodul **Random Unit Vector** ? Pentru a înțelege, voi explica cum interpretează Unreal Engine 4 vectorii.

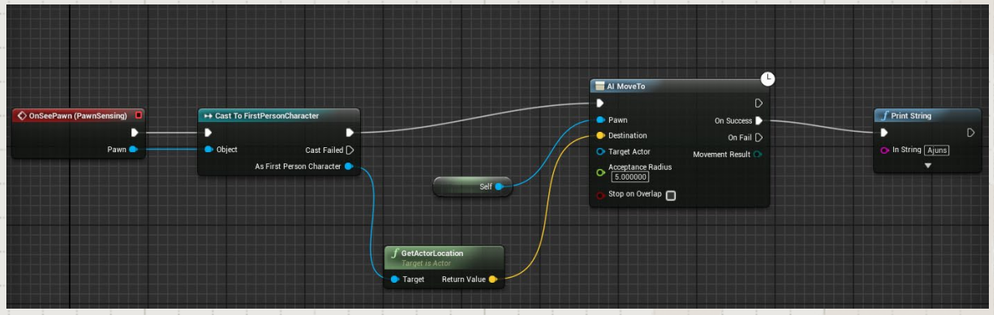
Un vector este un segment de dreaptă care are o anumită direcție, lungime și sens. Fiind un segment, este situat între două puncte. Primul ar putea fi originea. Acest punct este folosit ca reper pentru calcularea poziției tuturor obiectelor. Pentru a defini un vector, este nevoie de al doilea punct. Din tabul **My Blueprint**, dacă adăugăm o nouă variabilă și îi schimbăm tipul în `Vector`, după ce compilăm vom observa că în **Details Panel**, sub **Default Value**, variabila are trei valori: X, Y și Z. Aceste valori se numesc coordonate, iar fiecare literă reprezintă numele unei axe. Dacă schimbăm valoarea Z la 1, atunci vom defini un vector cu lungimea de o unitate, perpendicular pe podea, cu sensul de jos în sus. Putem vizualiza un vector ori sub formă de săgeată, ori pur și simplu ca un punct în spațiu.

Nodul **Random Unit Vector** creează un punct în spațiu la întâmplare. Nodul **Get Random Point in Navigable Radius** proiectează punctul pe zona navigabilă (Podeaua verde) și în jurul acestei proiecții face un cerc. Cercul va avea o anumită rază. Eu am setat-o la 5000, ca să ocupe tot nivelul. În aria cercului, nodul va selecta încă un punct la întâmplare, iar informația legată de locația acestuia va fi trimisă la nodul **AI Move To**. După ce AI-ul ajunge la destinație, va aștepta o secundă și ciclul se reia. Nodul **Event BeginPlay** are rolul să trimită un prim impuls în sistem când începe jocul.

Acum, că inamicul se deplasează aleatoriu în nivel, va trebui să urmărească jucătorul atunci când îl vede. Pentru a-l putea vedea, vom adăuga o componentă la **ThirdPerson Character** numită **Pawn Sensing**. Dacă este selectată, vom vedea în **Details Panel** mai multe variabile. Cele mai importante sunt **Sight Radius**, pentru distanță maximă de la care te vede și **Peripheral Vision**, pentru unghiul maxim al vizibilității sale. **Sensing Interval** se referă la intervalul de timp dintre verificările sale, atunci când decide dacă te-a văzut sau nu. Dacă apăsați tabul **Viewport**, puteți vedea o reprezentare grafică a acestor distanțe și ▶

unghiuri. Momentan, lăsăm variabilele așa cum sunt.

Întorcându-ne la tabul **Event Graph**, cu componentă **Pawn Sensing** încă selectată vom adăuga nodul **OnSeePawn**. Acest nod va genera impulsuri atunci când monstrul vă vede, din 0.5 în 0.5 secunde sau la ce valoare ați setat **Sensing Interval**. Acum, recreați graficul următor:

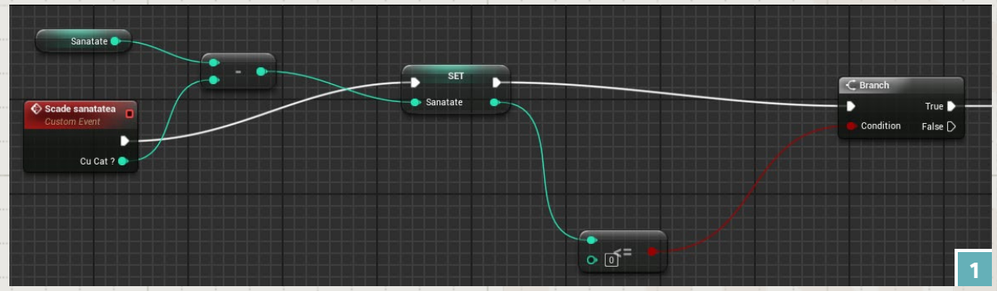


Acum, după ce compilați și apăsați **Play**, inamicul vă va urmări imediat ce vă va vedea, dar odată ce ajunge lângă voi, nu vă va face nimic. Pentru a-l face să răneasă personajul, vom deschide blueprintul **FirstPersonCharacter** și vom adăuga un nod **Custom Event**, pe care îl vom numi **Scade sănătatea**.

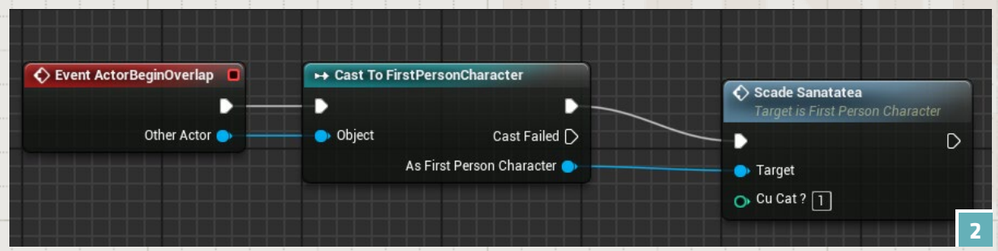
Dacă vom compila, când selectăm nodul, vom observa în **Details Panel** o categorie numită **Inputs** și un plus. Când ducem cursorul deasupra acestuia, va apărea butonul **New Parameter**. Îl apăsăm și vom schimba tipul parametrului în `Integer`. În căsuța de text vom redenumi parametrul în **Cu cât?** și compilăm din nou.

Vom șterge nodul eveniment **G** și vom conecta pinul de execuție de la **Scade Sănătatea** la **Set sănătate** și pinul **Cu cât?** la nodul –, așa cum vedeți în imaginea 1.

Următorul pas este să compilăm și să deschidem blueprintul **ThirdPerson Character** și să adăugăm o componentă, **Sphere Collision**. În tabul **Viewport** o vom scala așa cum vedeți în imagine, apoi în **Event Graph** vom recrea graficul din imaginea 2, format din 3 noduri. ▶

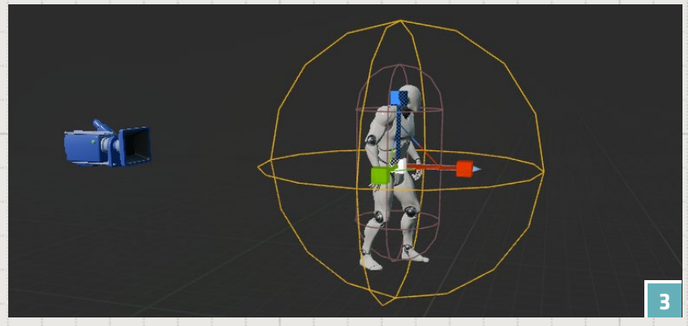


1



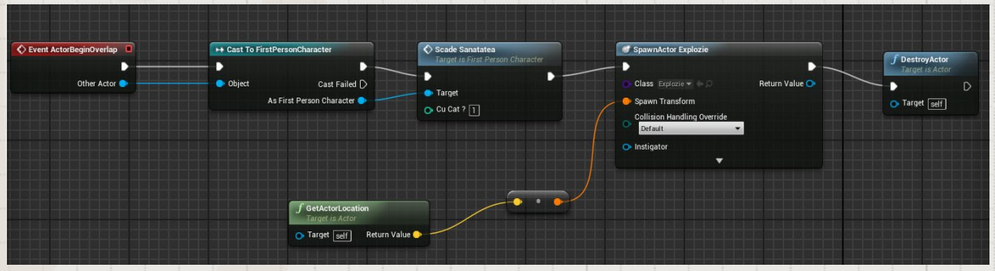
2

Acum, de fiecare dată când inamicul ajunge lângă noi, va scădea un punct de sănătate. Deoarece nodului **Scade Sănătatea** i-am adăugat pinul **Cu cât?**, vom putea la final să duplicăm blueprintul inamicului și să schimbăm foarte ușor periculozitatea sa.

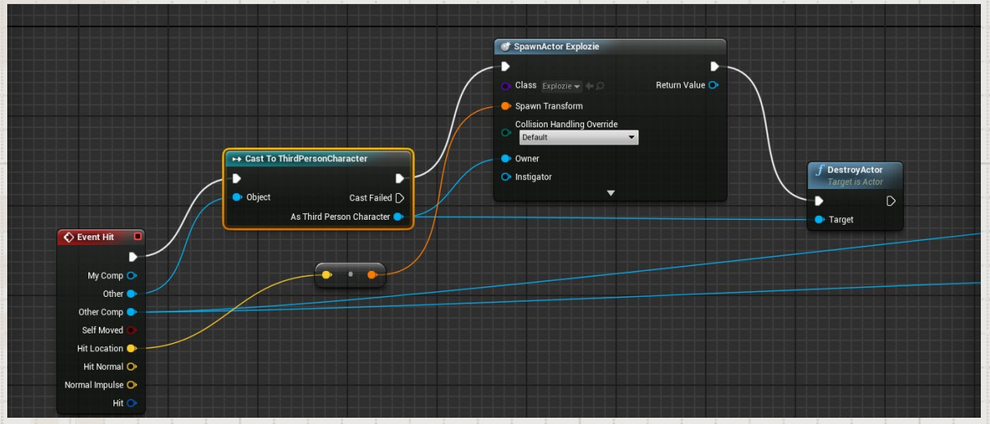


3

Următoarele lucruri pe care le vom mai face legat de programarea AI-ului este să îl facem să explodeze și să dispară atunci când ajunge lângă jucător. Pentru explozie, vom crea un **Actor Blueprint** la care vom adăuga ca și componentă același efect de particule pe care l-am adăugat la **TNT**, însă nu umblăm la bifa **Auto Activate**. Următorul pas este să schimbăm graficul din blueprintul **ThirdPerson Character** cum vedeți mai jos:



În final, îl vom face să dispară atunci când este lovit, și, de asemenea, vom crea și un spawner (vezi pasul următor). Pentru a-l face să dispară la atac, vom deschide blueprintul **FirstPerson Projectile**. Acolo, vom trage nodul **Event Hit** mai în stânga, ca să facem loc, apoi vom modifica graficul în felul următor:



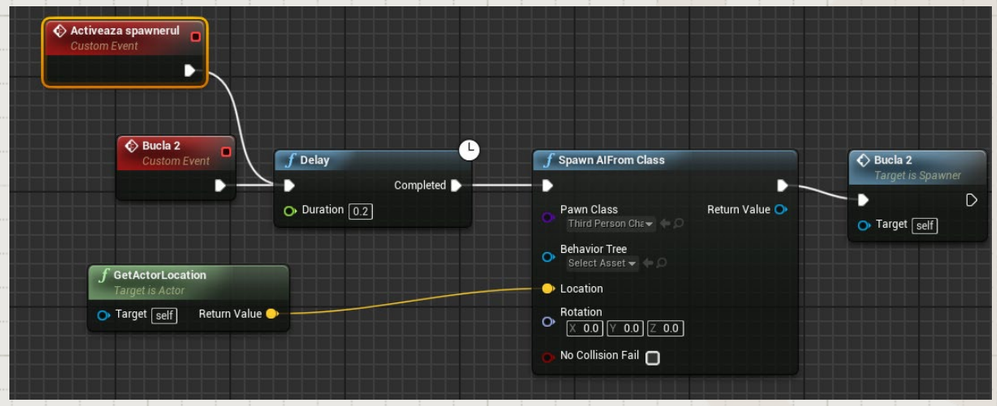
Dacă vreți, puteți adăuga și scor într-un mod asemănător cum am făcut cu variabila **Sănătate**. Dacă veți vrea ca scorul să persiste între niveluri, există un tip de plan pe care îl puteți folosi numit **Game Instance Blueprint**.

Pentru a crea un spawner, vom face un nou **Actor Blueprint** și vom face o buclă cu un **Custom Event**, un nod de delay și funcția evenimentului. Vom folosi nodul **Spawn AIFrom Class** pentru a genera inamici. Puteți să setați delay-ul la 0,5 secunde.

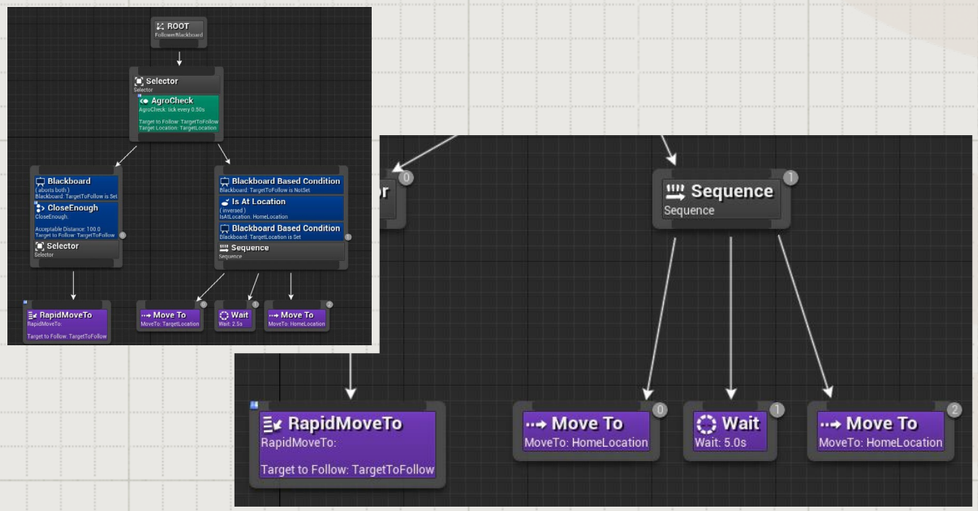
Acum, vom deschide blueprintul **First Person Character** și vom folosi nodurile **Get All actors of Class** și **For Each Loop** pentru a accesa funcția eventului din toate spawnerele din nivel.

Ultimul lucru pe care îl vom face în legătură cu spawnerul este să setăm navmesh-ul (zona verde) să detecteze monștrii generați în timpul jocului. Pentru asta, navigați în meniurile `Edit>Project Setings>Navigation Mesh` și schimbați **Runtime Generation** din **Static** în **Dynamic**.

Când începeți jocul, cum apăsați **F**, se sparge și zidul, pornește și hoarda. Eu am mai făcut o ultimă modificare la blueprint-ul **ThirdPerson Character**: pinul **On Fail** de la nodul **AI move to** de jos l-am conectat la pinul de intrare de la nodul **AI move to** de sus, astfel încât, dacă unii monștri nu te mai văd, se vor deplasa aleatoriu.



Desigur, AI-ul pe care l-am construit acum este unul rudimentar. Pentru AI-urile mai complexe, se folosesc grafice speciale numite **Behaviour Trees** (vezi exemplul de mai jos). Dacă vreți să aflați mai mult, puteți găsi resurse de informare în caseta de la sfârșitul articolului.



// Partea III: Grafică și Audio

Acum, că am terminat partea de programare, putem să ne ocupăm de aspectul jocului.

Materiale

Fiecare obiect din Unreal Engine 4 are la bază un material. Acest material influențează modul în care acesta este vizualizat. Materialele pot avea texturi diferite și grade de reflexie diferită. Noi vom face câteva materiale metalice și câteva materiale care să strălucească.

Pentru a crea un material, apăsați „click dreapta" în **Content Browser** și selectați **New Material**. După ce îl creați, îi puteți da o denumire. Eu l-am denumit „*metal 1*". Dacă dați două clickuri pe material, se va deschide **Material Editor**. În centrul ecranului, veți vedea un nod cu mai multe pinuri de intrare. Fiecare pin are un rol în definirea aspectului materialului. Le voi enumera pe cele mai importante:

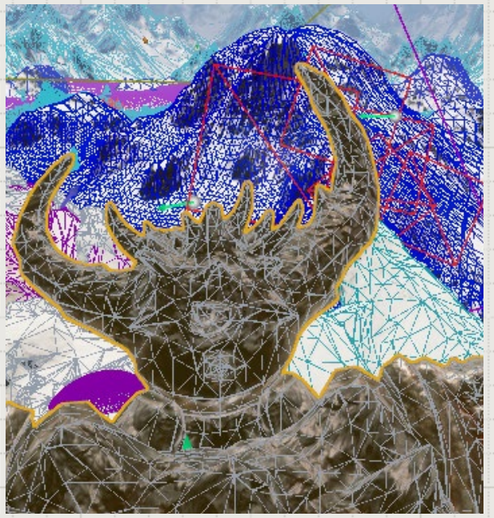
* **Base Colour**

  Base colour reprezintă culoarea materialului. Aceasta poate fi și o textură, adică o imagine. Cum poate o imagine să determine aspectul unui material ? Pentru a înțelege, voi explica procesul prin care un model 3D poate fi creat.

Modelele 3D se realizează în aplicații speciale precum Maya sau Blender. Un model este alcătuit din puncte numite vertecși, uniți între ei de linii/margini (edges). Minim 3 linii formează o față, numită și poligon. Un ansamblu de fețe formează un model 3D, numit și „*mesh*".

Cum se texturează un model? Imaginați-vă un cub de hârtie, pe care vreți să îl pictați. Luați o cariocă și îi desenați marginile pe care vreți să le tăiați. După aceea, cu un cutter, le tăiați, astfel încât să întindeți cubul desfăcut pe o masă. Fiind pe o suprafață plană, este foarte ușor să îl pictați. După aceea, îl asamblați la loc și lipiți tăieturile cu scotch.

În procesul de texturare a unui model 3D, marginile marcate pentru tăiat se ▶



numesc „*seams*” sau cusături. După ce se marchează, urmează despachetarea (*unwrapping*). Dacă în spațiul 3D, obiectul se poate mișca pe 3 axe, X,Y și Z, pe „masa 2D” există doar două axe numite U și V.

Fețele obiectului despachetat se vor vedea pe „masă”. Acestea vor fi exportate către un program de pictură digitală, cum ar fi Adobe Photoshop, Gimp sau Krita. Artiștii pictează fețele despăturite, rezultatul fiind o textură care se va „mula” pe modelul 3D.

Cu greutate, am făcut o „poză” capului Elementalului din ***Elemental Demo***, ca să vedeți că e făcut din triunghiuri - vezi pagina anterioară. Când importați un model 3D, Unreal Engine 4 împarte poligoanele în triunghiuri, deoarece sunt mai ușor de interpretat de placa grafică.

(Apropo, puteți folosi în jocurile voastre orice se află în secțiunile **Learn** și **Marketplace**, cu condiția să nu le exportați către alte motoare grafice.)

* **Metallic**

  Acest parametru determină dacă obiectul este metalic sau nu.

* **Specular**

  La fel ca roughness, dar doar pentru obiecte nemetalice. Nu prea se folosește.

* **Roughness**

  Ce este o oglindă? Este o sticlă care are la suprafață un strat de argint. Față de un obiect mat, oglinda are foarte puține asperități, drept urmare reflexia luminii este foarte bună. În cazul unui obiect mat, atunci când razele de lumină întâlnesc o suprafață aspră cu denivelări, se împrăștie în toate direcțiile. Parametrul **Roughness** determină gradul de reflexie al materialului.

* **Emmisive Colour**

  Se folosește pentru a face obiectele să strălucească.

* **Normal**

  O hartă a normalelor, **normal map** este o textură specială folosită pentru a produce denivelări la nivelul suprafeței obiectelor, fără a modifica geometria lor. Fiecare pixel din hartă are o anumită culoare, care se traduce într-o anumită înălțime a pixelului respectiv raportat la suprafață.

  Harta normalelor este foarte utilă, deoarece poți adăuga multe detalii minuscule cum ar fi scoarța unui copac, fără să le modelezi.

Pentru a construi materialul, vom căuta nodul **Constant**. Acest nod va avea o anumită valoare, pe care o putem modifica din **Details Panel**. O vom schimba în 1, și vom conecta nodul la pinul **Metallic**. Vom mai face încă un nod **Constant**, îl lăsăm la 0 și îl conectăm la pinul **Roughness**.

Acum, vom adăuga nodul **Constant 3 Vector**, vom da dublu click pe el și îi vom schimba culoarea în gri deschis. Urmează să apăsăm butonul **Apply** și așteptăm ca materialul să se compileze.

Acum, materialul ar trebui să fie ca oglinda. Vom închide fereastra, apoi tragem materialul din **Content Browser** deasupra pereților și așteptăm să se compileze shaderele.

(Am observat că dacă apăsați **Ctrl+Shift+Esc** se deschide **Task Manager** și compilarea e mai rapidă.)

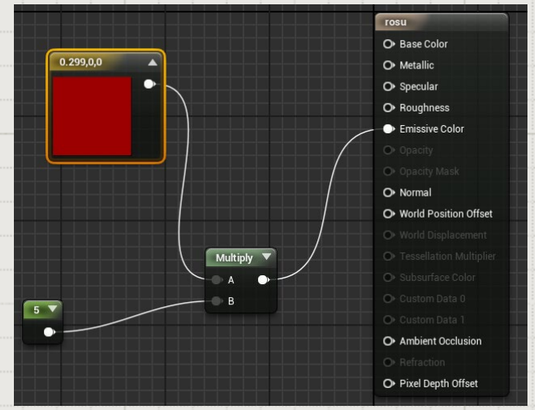
Problema este că pereții devin complet negri când le adăugăm materialul. Pentru a rezolva această problemă, vom căuta în **Modes Panel** elementul **Box Reflection Capture** și îl vom adăuga în nivel de mai multe ori, astfel încât îi acopere pe toți. Acum, vom căuta în **Content Browser** materialul **M_Tech_Hex_Tile_Pulse** și îl vom adăuga la podea.

Următorul pas este să adăugăm materialul metalic și la ușă. Dacă o selectați, veți vedea în **Details Panel** că puteți să îi dați un al doilea material, pentru crăpături. Îl puteți alege pe același.

Acum, putem face inamicii să strălucească. Pentru asta, creați un material și recreați graficul alăturat.

Apoi deschideți tabul **Viewport** din blueprintul **ThirdPerson Character**, selectați-l și schimbați materialele din **Details Panel** cu noul material creat. Voi aplica același tratament și la pușcă, și la bila lansată de aceasta.

Ca jocul să arate mai interesant, am selectat cerul apoi am bifat **Actor hidden in game**.



Sunet și muzică

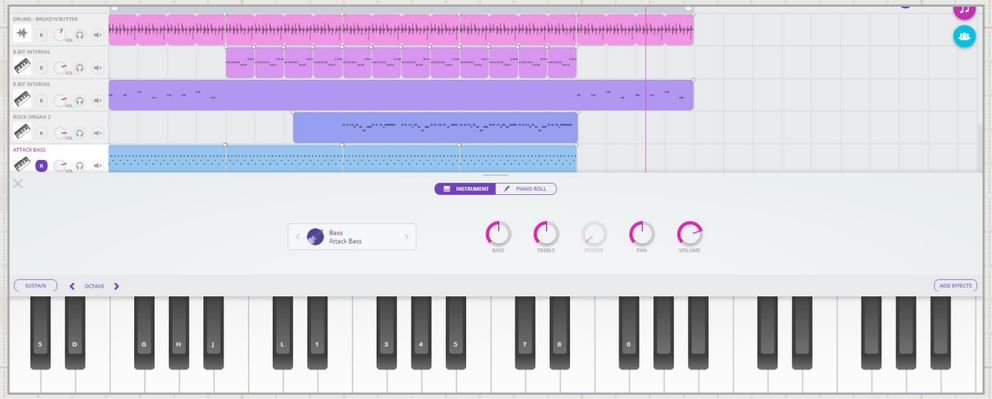
Un joc video nu poate fi considerat complet fără sunet. Unul dintre elementele foarte importante pentru pentru atmosferă este muzica.

Deoarece pe calculatorul nou nu am instalat niciun program de făcut muzică, m-am gândit să apelez la o soluție web, ca să termin tema jocului cât mai rapid. Așa am descoperit Soundtrap. Fiind un program web, este mult mai limitat decât programele instalate pe care le foloseam de obicei. Totuși, a fost util. Când Unreal Engine 4 va ajunge la versiunea 4.16, sistemul audio va fi complet schimbat. Deoarece va putea sintetiza și sunete, în unele cazuri, utilizarea programelor externe nu va mai fi necesară.

O melodie are două componente principale: linia melodică și armonia, adică acorduri. Când compui pentru un joc video, poți porni de la o serie de acorduri, apoi adaugi deasupra linia melodică.

În cazul acestei melodii, armonia este alcătuită dintr-un singur acord, *Mi minor* sub formă arpegiată, adică fiecare notă este apăsată separat, nu împreună.

Unele jocuri au un sistem muzical dinamic, muzica schimbându-se în funcție de acțiunile jucătorului, tranziția fiind atât de lină încât aceasta nici nu poate să observe. ▶



Există un video pe YouTube legat de ***Squadron 42***, campania singleplayer pentru ***Star Citizen***, în care se vorbește tocmai despre un astfel de sistem. Să sperăm că în Unreal Engine 4.16 acest lucru va fi mult mai ușor de realizat.

Unreal Engine 4, în varianta 4.15, poate importa sunete WAV de 16 biți. Pentru a adăuga în proiect un sunet sau o melodie, îl trageți de pe Desktop în **Content Browser**. După import, este recomandat să fie transformat în **Sound Cue**. Ca să faceți asta, dați click dreapta pe sunet și alegeți **Create Cue**. Dacă deschideți acest *cue*, se va deschide un grafic, în care puteți să aplicați diverse efecte audio sunetului.

De asemenea, puteți schimba și volumul acestuia. De îndată ce sunetul a fost transformat în *cue*, acesta poate fi folosit în orice blueprint cu ajutorul nodului **Play Sound 2D**. Pentru a putea rula o melodie nelimitat, acest nod trebuie pus între un **Custom Event** și funcția acestuia. Nodul **Delay** va trebui să aibă exact atâtea secunde cât are melodia, în cazul meu 72 de secunde.

Pentru zgomotul făcut de bombe, am descărcat *Cannon1.wav* de pe freesound.org. De acolo puteți descărca multe sunete gratuite aflate în domeniul public.

După ce i-am creat un *cue*, va trebui să adăugăm și **Attenuation** în **Content Browser**. Acest asset este folosit pentru a stabili de la ce distanță se vor auzi zgomotele exploziilor, precum și intensitatea acestora în funcție de distanță. Acum, vom deschide *cue*-ul, iar în **Details Panel** vom schimba **Attenuation Settings** în **New Sound Attenuation**, assetul pe care tocmai l-am creat.

Următorul pas este să deschidem blueprintul **TNT** și să adăugăm, după nodul **Activate**, **Play sound at location** legat de **Get actor location**. Ultimul pas este să selectăm *cue*-ul nostru din lista nodului și să compilăm.

Împachetarea finală

Acum, că am terminat dezvoltarea jocului, îl putem împacheta într-un fișier executabil, însă, înainte de asta trebuie să facem câteva modificări.

În primul rând, este nevoie de o modalitate de a închide jocul. Pentru asta, vom deschide **FirstPerson Character** și vom adaugă nodul **Escape**. Legat de el va fi nodul **Execute Console Command**. Unde scrie **Command**, scrieți „*quit*”.

Este bine ca jucătorul să poată schimba rezoluția în timpul jocului. Pentru asta, vom adăuga tasta evenimentul **1** și vom lega de el un nod cu comanda `r.setRes 1920x1080f`.

Dacă în loc de `f` punem `w`, când se va executa nodul jocul va apărea în fereastră, în loc de full screen. Pentru tasta **2**, am aplicat aceeași comandă pentru rezoluția `640x480`. Compilați și închideți graficul.

Pentru a testa jocul în altă fereastră, apăsați cele două săgeți din toolbar, selectați `Active play mode > New Editor Window (PIE)`. Acum puteți testa nodurile consolă. Mai este o problemă: când porniți jocul, apare cursorul și trebuie să dați click ca să puteți controla personajul.

Pentru a o rezolva, vom deschide din nou **FirstPerson Blueprint** și vom lega la nodul ► **Add to Viewport**, **Set Input Mode Game Only**. La pinul liber al acestui nod, vom adăuga **Get Player Controller** și vom compila.

Acum, mergeți la `Edit > Project Settings > Packaging` și selectați la opțiunea **Build Configuration**, **Shipping**. Dacă nu e activată, activați bifele **Use Pak File** și **Include Prerequisites**. „Prerequisites” reprezintă de fapt Visual C++ 2015, un limbaj de programare ce trebuie instalat înainte ca jocul să ruleze. Majoritatea jocurilor includ kitul de instalare C++ chiar în installerul jocului. Bifa **Include Prerequisites** face ca atunci când executabilul jocului este rulat, detectează automat dacă C++ este instalat. Dacă nu, îi pornește installerul.

Un lucru important de care trebuie să țineți cont înainte de împachetare este **list of maps to include in a packaged build**. Dacă nu adăugați aici toate hărțile din joc, editorul va împacheta tot, chiar și modelele nefolosite. Interesul este ca mărimea jocului să fie cât este necesar. Dacă selectați sub categoria **Platforms** opțiunea **Windows**, puteți să îi puneți un icon jocului.

Ultimii pași sunt să închideți fereastra, și să mergeți la `File>Package Project>Windows>Windows (32-bit)` sau `Windows (64-bit)`. Împachetarea inițială poate să dureze câteva ore, însă împachetările ulterioare vor dura în jur de 10 minute.

Asta a fost tot. **Aici aveți și linkul pentru a descărca proiectul din acest articol.**

Sper că v-a plăcut și ați găsit informații interesante. Dacă aveți întrebări, vă aștept pe forum. ■

TUTORIALE ȘI RESURSE

La final, vă voi vorbi despre tutoriale și resurse pe care le puteți accesa. În cazul tutorialelor, există unele oficiale, făcute chiar de Epic Games. Căutați pe YouTube Massive UE4 Tutorial Playlist. De asemenea, cei de la Epic au și tutoriale care îți explică cum să faci un tip de joc de la 0. Le puteți găsi aici: docs.unrealengine.com/latest/INT/Videos/. Alte surse de informare la care puteți apela sunt forumurile oficiale *Unreal Engine* și *Unreal Engine AnswerHub*. Resurse gratuite sunt și în tabul **Learn** al lansatorului. Vă recomand ca la un moment dat să creați proiectul **Content Examples**. Este ca un muzeu interactiv.În cazul vectorilor, am găsit un blog care îi explică mai pe larg: Wolfire Blog | Linear algebra for game developers.

Am găsit și un site cu sfaturi de level design: *World of Level Design*. Acolo sunt informații destul de utile. Vă recomand să citiți How to Plan Level Designs and Game Environments in 11 Steps.

După cum observați în articol, puteți dezvolta jocuri video și fără a folosi calculatorul. Pentru a vă putea crea propriile modele, este bine să știți să desenați ca să puteți face concepte. Am găsit un site cu tutoriale care te învață desen de la 0, numit drawabox.com. După ce parcurgeți tutorialele de acolo și decideți să faceți artă digitală, puteți intra pe ctrlpaint.com. În secțiunea *Free Video Library* găsiți foarte multe tutoriale gratuite.

Legat de animație, cei de la Extra Credits, în clipul *So You Want To Be an Animator*, recomandă cartea *The Animator's Survival Kit*. Nu știu cât de bună ar fi.

Ca programe, pe lângă Unreal Engine 4, puteți folosi **Blender** pentru modelare 3D și **Krita** ori **Gimp** pentru texturi și desen 2D.

O sursă de animații și personaje gratuite este mixamo.com. Nu știu cât timp vor rămâne gratuite, deci este bine le descărcați cât mai repede. Mixamo au dezvoltat și un program numit **Fuse**, care vă permite să vă creați un personaj ca într-un MMORPG (cu ajutorul sliderelor), apoi să-l exportați în UE4.

Pentru muzică, puteți folosi **Reaper** gratuit timp de 3 luni de zile sau puteți opta pentru opțiunea de mai sus. Un alt soft gratuit este **Audacity**.

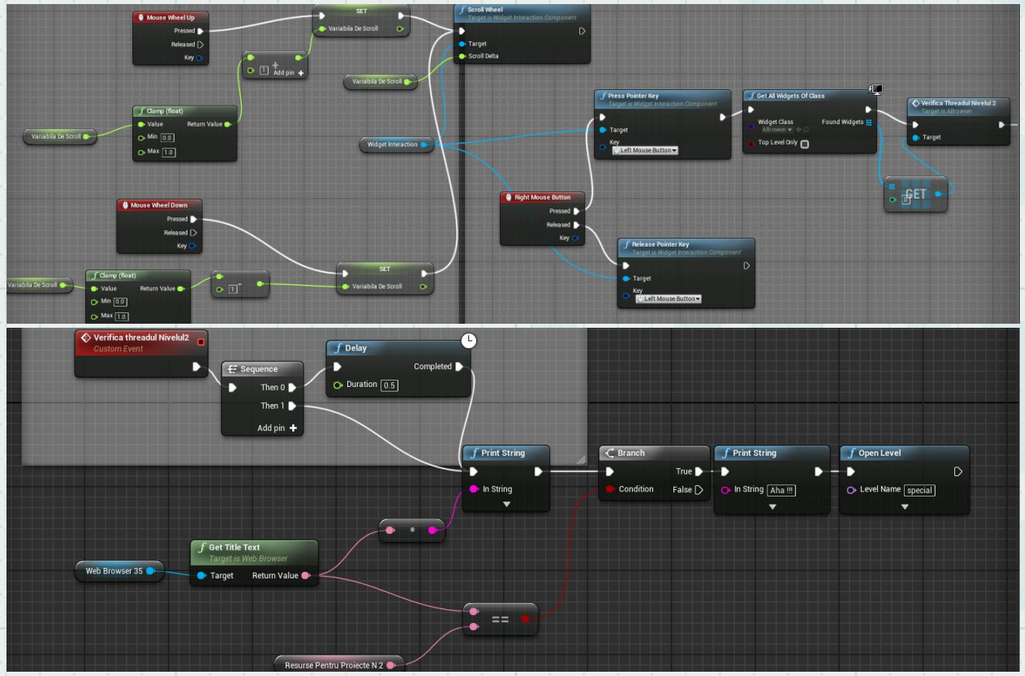
EXTRA: FORUMUL E ÎN JOC

Unreal Engine 4 conține un plugin numit ***Web Browser***, ce se poate activa din `Edit>Plugins`. Pluginul acesta vă permite să puneți ferestre de browser în joc cu care jucătorii pot interacționa. De asemenea, titlul paginii poate fi folosit de engine pentru a genera diverse evenimente, cum ar fi deschiderea unei uși secrete ce duce la easter eggs. Cum fiecare thread și pagină din forumul Nivelul2 are un titlu, vă dați seama de posibilități.

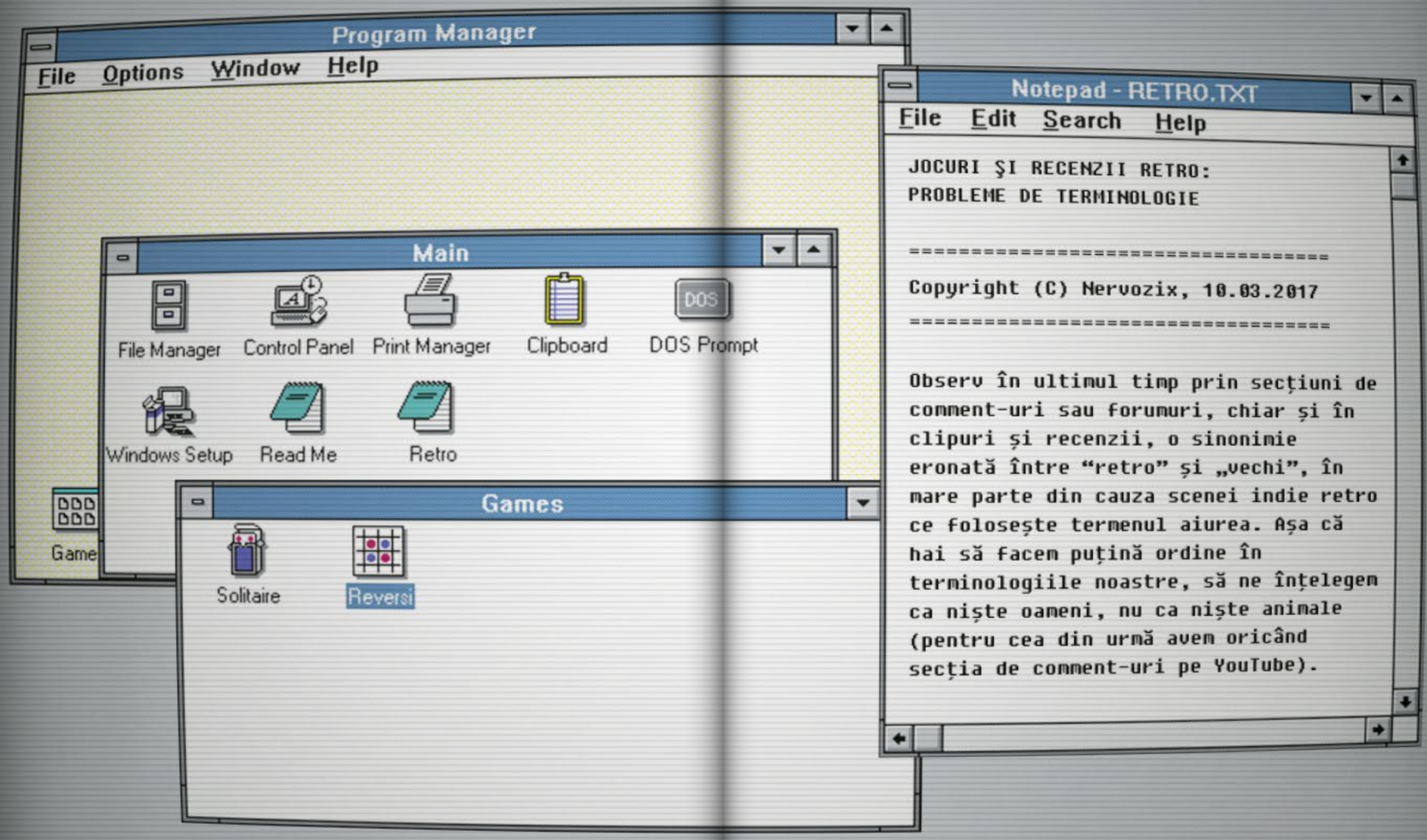
Eu am făcut un script prin care, atunci când detectează că jucătorul intră pe pagina `Surse și resurse pentru proiecte | Proiect personal - Forum Nivelul 2`, motorul grafic citeşte titlul paginii și îl compară cu o variabilă de tip text. Pentu a putea interacționa cu forumul, am activat pluginul, am creat un **Widget Blueprint** în care l-am pus, apoi, în blueprintul personajului am adăugat componenta **Widget Interaction Component**. Aceasta componentă trebuie legată de armă, pentru a se roti împreună cu personajul. Pentru asta, țineți apăsat **click stânga** pe aceasta, apoi o trageti deasupra componentei **Sphere** sau **FP_Gun**. Puteti activa si bifa **Show Debug** din **Details Panel**, ca să vă dați seama cum să îi aranjați poziția și unghiul pentru precizie. Am mai creat încă un **Actor Blueprint** al cărui singur rol este să dețină componenta **Widget**, astfel încât forumul să apară în nivel. Mai jos sunt cele două grafice.

Ca idee, s-ar putea realiza un concurs pe forum, la care participă două sau mai multe echipe care creează fiecare un ***Forum Adventure Game***. Aceste jocuri ar putea fi formate dintr-o serie de camere, iar progresul dintr-o cameră în alta se realizează doar dacă un anumit thread din forum este accesat. Camerele pot conține și indicii.

Concursul ar avea două etape: în prima etapă, o echipă încearcă să parcurgă jocul echipei adverse, încercând să îl rezolve. Dacă membrii unei echipe vizitează mai des forumul, au mai multe șanse de câștig. Câteva persoane neutre vor fi desemnate *Hint Givers*. Aceștia vor ști toate secretele. Când o echipă cere un hint, aceasta va fi descalificată cu un punct, iar echipa cu cele mai puține descalificări câștigă. În a doua etapă, membrii forumului votează care joc pare mai interesant. Cine are mai multe voturi câștigă. ■



lab501
This is hardware !
www.lab501.ro


Program Manager
File Options Window Help
Main
File Manager
Control Panel
Print Manager
Clipboard
DOS Prompt
Windows Setup
Read Me
Retro
Game
Games
Solitaire
Reversi
Notepad - RETRO.TXT
File Edit Search Help
JOCURI ŞI RECENZII RETRO:
PROBLEME DE TERMINOLOGIE
==========
Copyright (C) Nervozix, 10.03.2017
==========
Observ în ultimul timp prin secțiuni de comment-uri sau forumuri, chiar și în clipuri și recenzii, o sinonimie eronată între “retro” și „vechi”, în mare parte din cauza scenei indie retro ce folosește termenul aiurea. Așa că hai să facem puțină ordine în terminologiile noastre, să ne înțelegem ca niște oameni, nu ca niște animale (pentru cea din urmă avem oricând secția de comment-uri pe YouTube).

JOCURI SI RECENZII RETRO

În primul rând termenul “retro” identifică un lucru nou ce are elemente stilistice, sau chiar mecanice, similare cu un lucru ce îl precede. Din nefericire “retro” este asociat cu “vechi” în mod eronat de public, dar în spațiul jocurilor video lucrurile sunt un pic chiar mai complicate din cauza presei.

În presa de specialitate alipirea lui “retro” de titlul unui joc pe copertă vine ca prescurtare pentru retrospectivă - (de fapt “retro” de la “rétrospectif” chiar vine în cazul francezilor; În presă termenul este prescurtat datorită spațiului limitat pe copertă, dar și din comoditate în exprimare probabil) și nu “retro” în sensul de stil retro, cu toate că autorul unei astfel de lucrări poate decide să abordeze (cu intenția de a spori imersia cititorului) un stil retro în exprimare. Să caute să recreeze aerul perioadei din care a venit jocul, al anilor ‘80 să zicem dacă vorbește despre un joc din acea eră, și să folosească adjective sau expresii ce au ieșit din uzul cotidian dar erau populare în anii ’80 (tubular, gnarly, rad) alături de o tehnică a discursului similară cu reviste din acea perioadă ca Amiga Power sau Crash (ce aveau niște recenzii aspre, scurte, fără prea multă încărcătură literară - nu diferit de Game Over și Level în anii nouăzeci), totul învelit într-o identitate grafică ce amintește și ea de acea eră. Când are loc o asemenea suprapunere termenul “retro” tot la “restrospectivă” se referă, dar trebuie să ținem cont că este vorba de o retrospectivă în stil retro - o “retrospectivă retro” . Care diferă desigur de o retrospectivă standard ce are caracterul perioadei în care a fost scrisă, care vorbește despre joc intr-un mod pe cât se poate de modern, fără să facă saltul stilistic în trecut.

Acest salt poate fi făcut și într-o recenzie pentru un joc proaspăt lansat, dar, ca să folosim și alt exemplu, imaginați-vă o recenzie a unui joc cu tematică Pulp în care autorul imită stilul de scris al lui Spillane să zicem - avem o “recenzie retro” (“retro review”, pe limba reginei). Și când vorbim despre retrospective sau recenzii video chiar poți vedea prezentatori îmbrăcați în stilul unei anumite ere pe un fundal tematic (În cele mai multe cazuri astfel de chestii sunt de un prost gust fenomenal). Astfel de abordări sunt cam la băscălie de multe ori, folosite mai mult pentru jocuri mediocre care nu cer o critică tocmai complexă sau serioasă (autorul având destul loc pentru ironii și sarcasm). Îmi și aduc aminte de o recenzie pentru Green Berets din Level în care totul era povestit ca un fel de jurnal de război, prin întâmplările unui anume Paraschiv Mitralieră Trepied (da, erau vremuri simple). Dar “retro” rămâne prescurtare

tot pentru “retrospectivă” și nu pentru “retro review” (“recenzie retro”), pentru că cei doi termeni nu sunt interschimbabili.

Problema cu abordarea unui stil retro în exprimare, sau orice stil plin de coloratură (chit că ocazional e un exercițiu de agerime bun pentru redactor) este că vine de multe ori în detrimentul calității critice. Cititorul este împins mai mult să observe exercițiul literar, jocul autorului în trimiteri și ocheade. O lucrare critică trebuie să te imerseze în procesul critic - te atrage în subiectul ei nu imitându-l, ci desfăcând-ul și explicând modul în care funcționează - acest lucru cere cât mai puține straturi de simulare. Scopul criticului este să clarifice, nu să obscure. Jocul obscură.

În niciunul din aceste cazuri totuși “retro” nu este folosit ca sinonim cu “vechi”. Și exact cu acel scop ajunge să fie folosit de amatori când este pus falnic înainte de “recenzie” sub forma “Retro Game Review”. Omul vorbește despre un joc care e pur și simplu vechi (nu retro) pe care el îl clasifică “retro” în mod eronat (“Solitaire Retro Game Review”, “Minesweeper Retro Review”), și pune “retro” înainte de “review” ca să semnaleze că e vorba de un joc “retro” (adică VECHI) și nu de unul lansat de curând. Este îmbucurător să vezi că sunt totuși oameni care doar menționează platforma/OS-ul jocului (“X DOS Review”, “X Megadrive Review”) - acestea fiind formulări corecte și clare. Ideal ar fi doar titlul jocului prezent, eventual anul lansării dacă sunt mai multe jocuri cu același titlu, fără alte tertipuri.

Modul în care autorul folosește retro în tandem cu review demonstrează că nu înțelege conceptul de retrospectivă corect sau originea lui “retro” și ca trunchiere a acestuia. Alăturarea „retrospective review” (o recenzie retrospectivă) poate fi privită ori ca un pleonasm dacă “retrospectivă” este folosit ca adjectiv (orice recenzie este retrospectivă, fiind un act retrospectiv) ori ca o contradicție dacă “retrospectvă” este substantiv - cele două nu sunt sinonime, retrospectiva poate conține în ea o recenzie (fiind o critică mai largă ce vorbește de întregul gen din care face parte titlul sau locul său în jocurile video la scară mare, sau chiar despre cultură în general, pentru a ilustra importanța lui în schema mare a lucrurilor), dar recenzia nu are cum să conțină în ea o retrospectivă, pentru că atunci nu ar fi o recenzie ci ar fi o retrospectivă. Așa că toți cei care pun “retro” ca prescurtare pentru “retrospectivă” înaintea titlului jocului și îți prezintă doar o recenzie te iau de fraier și încearcă să îți vândă un șasiu pe post de mașină - de multe ori autorul pune acest titlu și datorită prestigiului pe care îl are o retrospectivă în domeniu (fiind un articol mai complex), dar alipirea acestui termen unei recenzii nu o transformă pe aceasta miraculos în retrospectivă.

De menționat faptul că în presa de specialitate “retro” este (în general) în mod corect atașat direct titlului jocului, fără “recenzie” inserat pe undeva (“Day of the Tentacle Retrospective”, “Retro: Day of the Tentacle”). Dar în cazul formei “X Retro Review”

folosită de puberi, avem de a face cu o simplă lipsă de educație la care se adaugă un exces personal, cuvântul “retro” fiind plasat să atragă atenția pentru că e kewl. Asta expune nivelul de înțelegere superficial al autorului în domeniul jocurilor video, în cel al utilizării cuvintelor, și mai ales în cel al utilizării creierului.

Deci “retro” poate însemna “stil retro” (stilistică ce combină elemente noi cu elemente vechi, ce poate fi privită și ca retrogradă, i.e. devoluționistă) sau “retrospectivă” (articol de specialitate). Pentru că prescurtările acestor cuvinte diferite sunt omonime (pronunțate la fel, sensuri diferite) dar și omografe (scrise la fel, sensuri diferite) situația este îndeajuns de încrengată. Faptul că niște oligofreni semi-funcționali vor să facă totul și sinonim cu “vechi” pe deasupra, ar trebui sa fie destul încat să ducă orice om sănătos să recurgă la soluția finală.

Pentru a ilustra problema atât pe partea de hardware cât și software cu utiliziarea eronată a lui “retro”, amintim de termenul “retro gaming” folosit ca umbrelă pentru cei ce joacă titluri vechi și titluri retro deasemenea. Aici avem iarăși o asociere nefericită pentru titlurile vechi/aparatura aferentă și cei ce le colecționează. Pentru că un ratat care stă și gâdilă laptop-ul de serviciu sau telefonul firmei jucând ultima porcărie indie retro, nu e același cu un bărbat în toată firea care a depus efort considerabil și a strâns de-a lungul vieții sale diferite sisteme (de la tot felul de PC-uri și console până la calculatoare de buzunar și ceasuri electronice), și care joacă titluri vechi din cutii originale pe platformele pentru care chiar au fost făcute. E ca și când ai spune că cei ce colecţionează machete de mașini ar fi la același nivel cu cei care colecționează mașini. “Echivalența” desigur dă un aer de individ cultivat în domeniu primilor prin asocierea cu cei din urmă, și evident în același timp îi trage în jos pe cei din urmă. Acum această branșă poartă ștanța celor neavizați, în loc de cea a celor avizați - are loc o inversiune în valori.

Deci “classic gaming”, nu “retro gaming” (“classic tech”, nu “retro tech”), asta când jucăm jocuri vechi, nu jocuri retro. Dacă îți plac ambele atunci eticheta corectă e “classic and retro gaming”. E normal să facem o diferență între cele două categorii - între cei ce au un interes în istoria jocurilor și cei ce nu au sau doar vor să pară că ar fi interesați de așa ceva. Desigur că jocurile indie devin și ele vechi în timp, și ele devin “clasice” (și vor fi ținute minte și jucate și criticate după valoarea lor), ideea este să facem separarea între ce este prezent și cotidian, și ce este vechi - dar mai important de atât, să facem diferența între cine a influențat pe cine, pentru că jocuțele indie retro sunt o reverberație a titlurilor clasice ce le-au precedat, la fel ca toate jocurile de altfel, doar că cele indie sunt un ecou foarte superficial. Faptul că din când în când apare un titlu indie retro care nu te face să vomiți sânge nu înseamnă că acest curent este echivalent cu scena jocurilor video din anii ’80-’90, să fie cât se poate de clar. Acele jocuri erau la cel mai înalt nivel tehnic când au fost lansate - proporțiile și impactul

diferă, chiar dacă estetica este similară.

Vreau să înțelegeți acest lucru, mai ales voi cei tineri, dintre care unii probabil încep să fie interesați de istoria jocurilor cum am fost și eu când eram prin gimnaziu sau liceu. Perioadă în care căutam artefacte pierdute prin teancuri de CD-uri “386/486/586 ANTHOLOGY” (lol), pe la tarabe cu diverși domni purtători de papagal pe umăr.

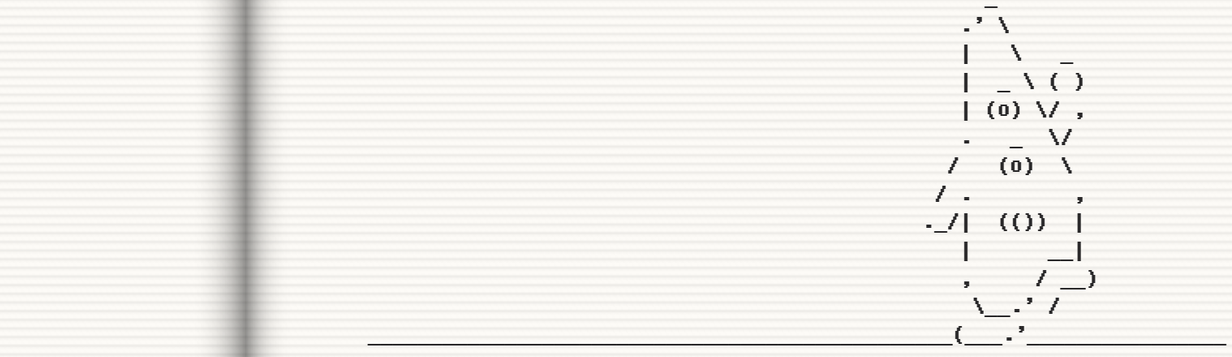
Să folosim deci terminologiile corect, să facem diferență între jocurile vechi/clasice și cele noi/retro, și să înțelegem diferențele între tipurile de articole din presa de specialitate. Pentru că ne pasă de istoria noastră, și pentru că vrem să avem un limbaj comun.

Recenzie
========
Prezentare succintă (la apariție) a unei opere literare sau științifice, cu comentarii și aprecieri critice.

Retrospectivă
=============
Lucrare critică, similară cu o recenzie, ce pune obiectul studiat în context istoric și explică efectul pe care l-a avut acesta în domeniul sau subdomeniul său < deci îmi explici clar ce a făcut respectivul joc față de altele mai bine (sau mai prost) și cum a afectat sau predestinat diverse lucruri în genul său, sau chiar în jocurile video în general, chiar și în cultură la modul general.

Retro
=====
Estetică ce combină elemente noi cu elemente vechi ce poate fi considerată și retrogradă, de multe ori folosită în mod abuziv ca sinonim cu “vechi” sau “clasic” < în general ne referim la jocuri indie retro la partea cu retrograd, sunt și jocuri cu grafica curentă ce pot avea estetică retro fără a fi retrograde în plan tehnic (vezi Fallout sau Bioshock).

Cu aceste noi cunoștințe, vă urez o excursie în spațiul virtual cât mai plăcută.



Retrospectiva

X-Com

de Vladimir Ciolan

“Dintru adâncuri strigat-am către Tine, Doamne! Doamne, auzi glasul meu!

Fie urechile Tale cu luare-aminte la glasul rugăciunii mele. Fie ochii tăi ațintiți pre laboratoarele mele din Pacific și nu-mi lăsa, Doamne, cercetătorii de izbelișteși dă-le gândul cel bun să nu se atingă de blestemăția de Tassoth Commander.

Și de-mi vei trimite iarăși haita de Lobstermen în baza din Atlantic, Doamne, cine va suferi? Că la Tine este milostivirea, iar la mine în bază, Doamne, sunt doar un Thermal Taser și trei tunuri sonice fără muniție.

Pentru Magnetic Ion Armor, Te-am așteptat, Doamne; așteptat-a sufletul meu spre cuvântul Tău; așteptat-au cercetătorii meu spre un Lobsterman Commander viu; așteptat-au vitejii mei spre tehnologia sonică și grenadele extraterestre. Și nădăjduit-a sufletul meu în implanturile moleculare din straja dimineții până în noapte.

Că la Domnul este mila și multă mântuire la El. Și el nu va lăsa Pământul de izbelișteși va veghea asupra salariilor inginerilor mei. Și El va izbăvi Europa de urgia aquatoizilor și va trăsni battleship-ul homarilor cu oscilatorul sonic și-mi va călăuzi Leviathan-ul la porțile T’leth-ului. Amin!”

Țară, țară, vrem ostași!

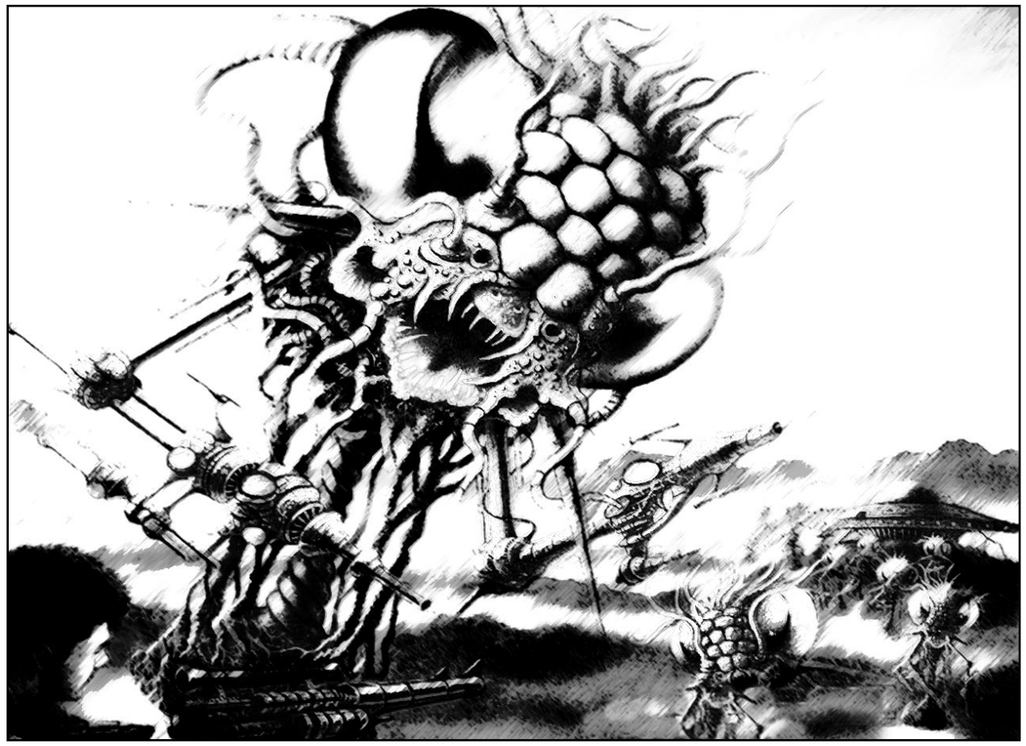
AUTOR: **cioLAN**

TITLURI:
• X-Com: Enemy Unknown
• X-Com: Terror from the Deep
AN: 1994, 1995
PRODUCĂTOR: Mythos Games, MicroProse

Profit de prezența lui XCOM 2, de care nu m-am putut bucura cum se cuvine, pentru a le aduce (din nou) osanale bravilor săi înaintași, X-Com: Enemy Unknown și X-Com: Terror from the Deep. Acum câțiva ani, ca un David modern care s-a luat la trântă nopți la rând cu goliații intergalactici, i-am dedicat un psalm. Publicat pe defunctul site Level și în defuncta revistă Level. Îl puteți admira mai sus, reprodus în întreaga lui splendoare. Eu sunt mîndru de el, dar voi l-ați putea considera o blasfemie. Sau o flagrantă încălcare a drepturilor de autor dacă sunteți unul dintre membrii atei ai fostei clici stăpânitoare de la Level, unde plănuiam să prestez până la sfârșitul veacului.

Înainte să mă acuzați de blasfemie și să mă nominalizați vără voia mea pentru Grătarul Anului, aflați de la mine că mulțumită Fraților X-Com am redescoperit puterile tămăduitoare ale unei cruci bine făcute. Cred că în primele câteva săptămâni în care am prestat non stop pe ogorul ONG-ului pentru combaterea amenințărilor extraterestre și extracurriculare, mi-am făcut cruce mai des decât în biserică. No, ce vreți, în biserică nu sunt Ethereals și nici Lobstermen care să-mi nimicească jumătate de enoriași până reușește cineva să-i plaseze o plasmă fix în numele Tatălui. Mai aveam puțin și-mi cumpăram mouse pentru stângaci, ca să am mâna dreaptă liberă în caz că văd ceva galben cum iese din umbră. Brrr, încă am coșmare cu homarii cei gălbui din Terror from The Deep. Asta cînd n-am coșmarii cu extratereștrii ăia cu glugă maro din primul.

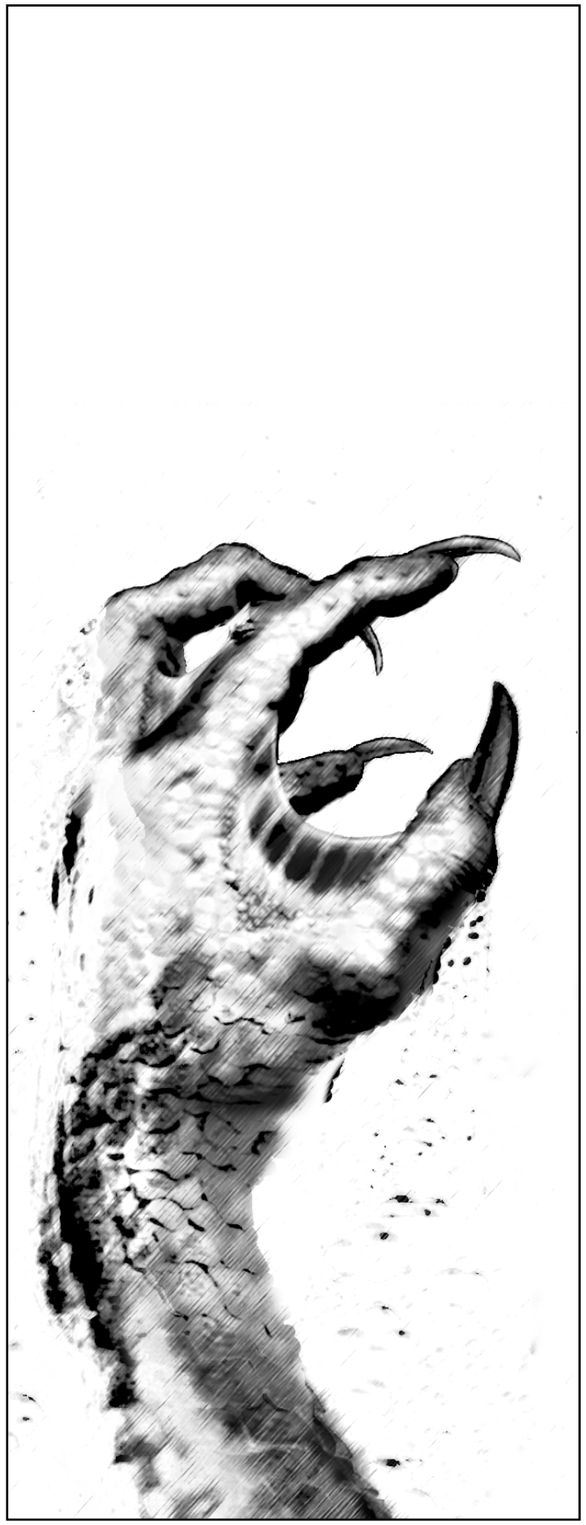
Pentru cei ce au deschis calculatorul doar în ultimii patru ani, XCOM-ul cu numărul unu al celor de la Firaxis este reboot-ul mai arătos, dar puțin mai sărac în duh și simțire, al seriei X-Com mulsă până la epuizare de către defuncta Microprose. Unde prin „epuizare” înțeleg X-Com: Enforcer, un action 3D care, în viziunea acționarilor, era continuarea firească a unei serii de strategii pe ture. Ei bine, Enforcer a îngropat franciza X-Com, iar toate încercările Gollopienilor de a o readuce la viață au dat greș. Asta pînă cînd, la un deceniu după ce X-Com și-a dat obștescul sfârșit, 2K a pus mîna pe proprietatea intelectuală și au anunțat un ... vă las cinci minute să vă amintiți, unii dintre voi l-ați și jucat ... SHOOTER TACTIC! Pentru că ultimul shooter a fost atât de bun...



Până la urmă, lucrurile s-au așezat în matca lor firească, iar Firaxis a reușit să scoată pe piață un urmaș

De X-Com m-am îndrăgostit la prima vedere. Nici măcar nu rula pe PC-ul meu, urma să primesc unul o jumătate de an mai tîrziu să învăț C și să ajung programator care cîștigă mii de euro pe lună. Aveam doi colegi care practicau străvechiul obicei al vînătorii de extratereștri. Unul pe uscat, altul în adîncurile oceanelor. Serios, nu vă mint. Cînd aveam chef de Enemy Unknown, cel cu uscatul, mergeam la un coleg. Cînd vroiam și ceva lichid în X-Comul meu (vorba vine, de-abia după șase luni urma să devină al meu), mergeam să-mi ... fac temele la celălalt coleg. Cu voia lor, le-am butonat și eu, nu m-am mulțumit doar să le privesc. Nu foarte mult, că aveau și ei părinți care probabil n-ar fi înțeles că prinderea unui Ethereal viu e, probabil, mai importantă decît matematica în acel moment al vieților noastre, dar îndeajuns de mult încît să-mi dau seama că am în față cele mai bune jocuri făcute vreodată. Nu jucasem mii de jocuri pentru PC (deși aveam la activ câteva sute pentru HC, printre care și Laser Squad, o altă capodoperă a fraților Gollop), dar X-Com e genul de joc pe care îl poți încorona și fără să-i cunoști concurența.

Pe scurt, în cele două jocuri X-Com, ți se dă șefia unei organizații internaționale de combatere a amenințărilor extraterestre. Scenariu clasic de B-movie. De fapt, una dintre sursele majore de inspirație a seriei a fost serialul britanic UFO, difuzat prin anii '70 de BBC. Urgia extraterestră are nevoie de organe. Noi, sapiensii avem organe. A match made in Cosmos. Drept urmare, urgia extraterestră a încălecat pe-un ozeneu și s-a pus pe recoltat respectivele organe și pe desenat figuri geometrice în lanurile de porumb, ca să se știe cine te-a lăsat fără colon cînd te întorceai



singur cuc de la cârciumă. Guvernele au făcut ce știau ele mai bine, au început să arunce cu bani în niște oameni înarmați care să le rezolve problema cu musafirii neinvitați. La conducerea acelor oameni cu arme, printre care s-au strecurat și cîțiva oameni cu microscop și alți cîțiva cu chei franceze, ești tu, Mânuitorul De Mouse, Biciul lui Uncle Sam (asta dacă-ți faci bază pe teritoriul Statelor Unite), Sectoidofagul, Devoratorul de Crustacee Galactice etc.

SC X-Com SA

Ca proaspăt administrator al X-Com-ului, vei lupta pe două fronturi. Cel economic, căci fondurile nu sunt infinite (dacă nu ești cumpătat, îți poți duce firmulița la faliment și adio umanitate), și cel militar unde, dacă aplici tactica "pe ei pe ei, pe eprubeta care i-a născut!", irosești resursa umană, și iar te întorci pe frontul economic după mai multă resursă umană, ceea ce te poate duce la faliment și ... ați prins ideea.

Mai detaliat, avem la dispoziție două (ca fapt divers, sunt două executabile separate) moduri de joc. Geoscape, unde se poartă războiul informațional, economic, științific și industrial (plus duelurile aeriene cu ozeneurile detectate de preaputernicele-ți radare) și Battlescape, o minunăție de izometrie, unde, în cel mai pur stil Turn Based, îți murdărești mîinile cu fluide de origine extraterestră și îți încarci conștiința cu cei trei recruți sub-mediocri pe care i-ai pus să iasă primii din navă pentru a atrage focul sectoizilor.

Le vom lua pe rînd. Geoscape înseamnă, de fapt, munca de administrator. Construcția bazei, cercetare, producție, puțin comerț, veți face de toate. În plus, pe Geoscape veți lupta cu invazia la nivel global. Adică detecție și interceptarea de OZN-uri. Care nu înseamnă doar să dai click pe o cruciuliță roșie pentru a-ți trimite cruciulița galbenă la intercepție. Dacă studiați cu atenție tipurile și tiparele

de zbor ale respectivelor cruciulițe, veți observa cu stupoare că invazia nu e un îndelung șir de apariții aleatorii sau scriptate ale extratereștrilor. O bucățică de cod (nu știu cît de mare, dar garantez pentru eficiența ei) organizează în cel mai mic detaliu invazia și, cel mai important, chiar reacționează la acțiunile tale. Dacă vă bazați doar pe radarele construite în bază pentru a detecta și intercepta OZN-urile urgiei, pierdeți jumătate din farmecul vînătorii. Spre exemplu, dacă observați o concentrare de supply ships într-o anumită zonă, sunt șanse mari ca acolo să existe o colonie extraterestră. Desigur, există o șansă ca această colonie să fie detectată de radarele din bază, dar dacă luați hățurile în mînă și trimiteți ceva nave proprietate personal în patrulare, o să descoperiți colonia mai repede. La fel, dacă vă sare în ochi un terror ship, pregătiți-vă pentru un terror mission în viitorul apropiat. Asta dacă nu reușiți să-l interceptați și să-l distrugeți înainte să aterizeze în Buzău și să terorizeze populația locală. Spuneam mai sus că urgia răspunde la acțiunile voastre. Succesul interceptărilor nu vă aduce doar respectul și fondurile sponsorilor internaționali, ci și o atenție nedorită din partea .... INVAZIEI ... ei ... ei. La un moment dat, deranjați de numărul mare de ozeneuri găurite de flota X-Com-ului, extratereștrii vor trimite nave de recunoaștere și, mai devreme sau mai tîrziu, vă veți trezi cu ditamai battleship-ul în bază. Unul din păcatele minore ale lui X-Com este că n-a implementat și un sistem de bruiaj sau alte metode de a te face nevăzut cînd este cazul.

Aș mai avea cîteva zeci de exemple, dar ideea de bază este că în X-Com invazia e simulată ca la carte, în multe tonuri de gri și stări intermediare, și exact acest aspect îmi lipsește cel mai mult noile XCOM, unde abordarea e minimalistă, în alb și negru. Aparițiile OZN-urilor sunt aleatorii, asta cînd nu sunt scriptate, atacurile bazei sunt și ele scriptate, practic Geoscape-ul e acolo doar să simuleze trecerea timpului, nu e scena propriuzisă a invaziei. Asta ca să nu mai vorbesc de limitele impuse prin reguli de boardgame (ai trei misiuni, dar ești forțat să alegi una!) și nu de împrejurări, cum se întîmpla în X-Com. Unde în teorie puteai să rezolvi pe rînd și un terror mission și asaltul unui UFO prăbușit, dar în practică n-aveai destui oameni și nu îți ardea să taberi peste ozeneul prăbușit dacă terror mission-ul ți-a mîncat jumătate din echipaj și nu mai aveai bani pentru încă zece recruți. Păcat. XCOM 2 a mai remediat puțin problema, dar și acolo Geoscape-ul pare doar un mod de a-ți petrece timpul între două misiuni.

Construcția bazei era și ea un element foarte important, ignorat în noul XCOM, și punea la lucru micul administrator din tine. Era o adevărată plăcere (și provocare) să-ți alegi locația următoarei baze studiind graficele invaziei (UFO sightings), să jonglezi cu fonduri pentru a-ți permite încă o bază de producție. Sau de detecție. Sau de ce vroiai tu. Să angajezi și să concediezi oameni de știință. Să-i transferi la sfîrșitul lunii știind că salariile nu se plătesc dacă recruții/oamenii de știință/inginerii nu se află în bază, ci sunt în tranzit (recunosc, era un fel de cheat, dar everything goes atât timp cât nu editezi save-urile cu un hexeditor să-ți pui miliarde în cont). Practic, aveai un milion de lucruri de făcut și niciodată micromanagement-ul nu mi s-a părut atît de plăcut (ba da, acum mi se pare și mai plăcut, avînd în vedere că OpenXcom, despre care o să vă povestesc puțin mai încolo, a implementat cîteva funcționalități incredibil de folositoare), și știai că fiecare lucrușor, fiecare click dat conta în marea schema a lucrurilor. De exemplu, de foarte mare importanță era layout-ul bazei. Am aflat destul de tîrziu că punctele de acces în caz de invazie a bazei erau hangarele și access lift-ul. Fiindcă layout-ul bazei este același și în harta tactică (Battlescape), cu un design inteligent (access lift-ul ca bottleneck, adică hangarele poziționate într-un așa fel încît accesul din ele în restul bazei să se facă tot prin access lift) puteai obține o bază foarte ușor de apărat.

OpenXcom

Realizat de o mână de oamenidepeinternet™, OpenXcom este un source port care vă elimină ultima scuză pentru a nu încerca două dintre celemaibunejocurifăcutevreodată™. Mulțumită lui OpenXcom, care e o prezență constantă pe hardul meu încă de la versiunea 0.9, adică de peste doi ani, m-am convins o dată pentru totdeauna că nu ochelarii rozalii ai nostalgiei, cu filtru pentru lumina căcănie, sunt responsabili pentru venerația de care se bucură X-Com-urile cele antice. Mă joc X-Com destul de des și nu-mi vine să cred cît de bine se ține pentru un „moș" de 20 de ani (1500 în ani de joc). Jocul este foarte solid, mecanicile sunt actuale, singurul lucru care a „îmbătrînit" e grafica. Și asta o spun doar cu jumătate de gură, căci eu mă dau în vînt după pixeli. Și, oricum, văd că look-ul „retro" și pixel art-ul sunt la mare căutare printre devoratorii de și producătorii de indie.

Ce aduce OpenXcom? În primul rînd compatibilitate cu toate sistemele de operare (există și o versiune pentru Android) și repară cîteva dintre bug-urile enervante. Mai avem suport pentru moduri, unele dintre ele sunt absolut demențiale și schimbă complet experiența, cum ar fi **Piratez** sau **UFO Redux** (acum **Area 51**); căutați-le neapărat.

Spuneam prin articol că nu micromanagementul ne omoară ci, în majoritatea cazurilor, interfața. În acest scop, în OpenXcom au fost implementate o serie de funcționalități care mi-au ușurat viața exponențial. Un exemplu aleatoriu ar fi posibilitatea de a specifica în ecranul de Manufacturing că toată producția e destinată vînzării. Din acel moment, un obiect este vîndut automat după ce este produs scutindu-te pe tine de o excursie săptămînală în ecranul de Sell/Sack. Un alt exemplu, de data aceasta bine ales, ar fi posibilitatea de a salva echipamentul soldaților pentru a nu mai fi nevoie să-i înarmezi și să-i îmbraci înainte de fiecare misiune. Oricum, îmbunătățirile sunt prea multe pentru a fi pomenite aici, vizitați voi **openxcom.org** și citiți. După care instalați-l. După care mulțumiți-mi. Și dacă nu se va rupe ceva în voi, nu sunteți oameni și nu vă meritați PC-urile.

Ca o paranteză interesantă, oamenii care-au lucrat la OpenXcom au încercat să îmbunătățească AI-ul. Fiindcă AI-ul era hardcodat, a trebuit rescris. Rezultatul a fost Satana în persoană. Există posibilitatea să îl selectați din opțiuni și vi-l recomand doar în cazul în care puteți termina X-Com pe Superhuman (care nu se mai resetează la Beginner cînd încărcați un joc, bug-ul a fost strivit!) cu ochii închiși.

Gata cu vorba, go play!

Puțin și despre cercetare și despre războiul tehnologic. În primul rînd, cînd descopereai tehnologia PSI, era Game Over. Serios, PSI-ul în X-Com era un fel de God mode în Quake. Dar îi iert acest păcat pentru că, la cît ai pătimit pînă să-ți pice mind control-ul în poală, tehnologia PSI îți oferea ocazia să-ți bați joc de Ei în cel mai barbar stil. Am un amic a cărui mare plăcere era să-i controleze mental pe extratereștri, să le arunce armele, să-i aranjeze frumos în linie dreaptă și să-i execute sumar. Fără proces. Altul îi „convingea" să se împuște între ei. Sau să se sinucidă ritual cu o grenadă. În orice caz, răzbunarea era dulce și acea simțire tipic umană, care te convinge să urmărești arcașii inamici cu cavaleria în Shogun 2 chiar dacă s-au retras din luptă, n-are cine să-i mai regrupeze și nu mai constituie o amenințare, te mai ținea în joc chiar dacă îți dădeai seama că nu mai ai cum să îl pierzi.

Revenind la tehnologiile mai puțin dumnezeiești decît PSI-ul, o să amintesc doar faptul că o anumită tehnologie (să zicem ... LASER) nu era invalidată automat de tier-ul următor. De exemplu, nu am renunțat la puștile cu laser cînd am descoperit plasma. De ce? Foarte simplu. Tehnologia laser nu necesita muniție. Și, mai important, cred că am mai spus-o și prin alte părți, consumul mic de time units (mai jos despre ele). Adică 2 (DOUĂ) aimed shots pe tură, chestiune care m-a convins s-o păstrez în dotarea lunetiștilor mei cu mult timp după ce restul răcanilor trecuseră pe plasmă. De asemenea, erau unele dintre cele mai profitabile produse (am făcut miliarde vînzînd laser cannon pe piața neagră).

Battlescape

M-am întins ca o lepră și încă n-am apucat să vă povestesc despre Battlescape, locul și timpul cînd lucrurile devin personale și recruții voștri de 30 000 de dolari au șansa să-și dovedească utilitatea. Și toți o vor face, indiferent de cît de mediocre sunt atributele lor (căci da, modelul matematic al unui soldat din subordine este foarte complex, fiecare dintre cele nouă atribute care definesc o entitate purtătoare de armă are un rol foarte important pe cîmpul de luptă). Cei slabi vor fi carne de tun (coboară primii din avion, atrag focul inamic etc), oricît de cinic sună, cei puternici vor trage în inamicii descoperiți de carnea de tun (aka Scouts, ca să nu se simtă prost). Că tot am adus în discuție carnea de tun, avem de-a face cu un delicios paradox surprins doar parțial de XCOM-ul celor de la Firaxis. Numărul maxim de soldați pe care-i poți arunca în luptă este situat între 14 și 26 (după un salt tehnologic). Deși te vei atașa de soldații tăi botezați cu numele cunoscuților, știi că oricât de grijuliu ai fi, vor muri oameni. Și încerci să eficientizezi procesul. Îmi și închipui diferențele de discurs motivațional dintre un ofițer din X-Com și unul din XCOM. *„Băieți, sunteți paisprezece, unii dintre voi vor muri, că așa e în firea lucrurilor, dar veți muri pentru o cauză nobilă bla bla bla, steag, neatârnare, barză, varză, mânz, tu, ăla cu Bravery 10, treci în față, ia un pistol, o grenadă cu fum și ieși primul"* versus *„Doar pe voi patru vă am. Avesaloame, dacă te pune dracu să mori rămîn fără sniper de nivel patru și pe tot ce am mai sfînt, vin după tine și te aduc înapoi cu puterea sfîntului Load"*.

Poate cel mai tensionant moment este

„debarcarea”, când nu știi nimic despre teren și ai șanse de vreo 50% ca primul om care pune piciorul pe pământ să și-l lase acolo. Și, pentru a-ți proteja soldații mai avansați (căci atributele lor cresc) ești nevoit să apelezi la carnea de tun. La Expendables. Și normal c-o faci cu inima puțin strânsă, că nu ești psihopat și e imposibil să nu simți nimic când soldatul Koniec 1 mușcă din țărână încă din prima lui misiune. Probabil lucrurile vor sta altfel cu Koniec XII, care a murit abia la a treia lui misiune, dar întotdeauna îți vei aminti de primul sacrificiu (al meu a fost Jools, ucis în plin deșert de plasma unui Sectoid; da, e din Cannon Fodder, ați ghicit).

Nu mai intru în detalii privind mecanicile în Battlescape, X-Com e un TBS clasic în care și ai tăi și ai lor se mișcă și trag pe rînd, în limita Time Units-urilor cu care au fost înzestrați de marele Generator Aleatoriu din cod. Voi atrage atenția doar asupra interacțiunii dintre ele cu scurte trimiteri urîcioase spre XCOM și fîrtatul său XCOM 2. Sistemul de cover, de exemplu. În X-Com n-avem un „sistem” de cover. Avem fizică, avem ziduri, avem proiectile. Funcția unui zid este de a opri un proiectil cu a cărui traiectorie se intersectează. E la mintea cocoșului că un soldat plasat în spatele respectivului zid va fi protejat cel puțin de primul foc inamic. În cazul nostru, zidul nu-ți dă bonusuri, zidul există și, fiindcă n-are de ales, te lasă să te ascunzi după el cu promisiunea că atît timp cît e el zid, probabilitatea e 1 (unu) că n-o să te atingă nimic. Nimic în afară de explozibili, desigur, dar n-a zis nimeni că va fi ușor.

Foarte importante mai sunt inventarul și acțiunile pe care soldații tăi le pot îndeplini pe cîmpul de luptă. Oamenii tăi, ca și inamicii, de altfel, își pot accesa inventarul în timpul luptei. Ceea ce înseamnă că pot ridica obiecte de pe jos, inclusiv armele inamicilor. Așadar, când un răcan rămîne fără muniție, tot ce ai de făcut e să-i găsești o armă, s-o ridici și să o folosești. Nu e cazul să vă spun cît de mult adaugă la atmosferă și la gameplay o asemenea mecanică. Altă situație, ai de aruncat o grenadă la mare depărtare. Avînd în vedere că grenadele în X-Com nu explodează la impact, ci cel mai devreme la finalul turei, nu te împiedică nimeni să arunci o grenadă lîngă un alt recrut, care o va culege și o va arunca și mai departe în lanțul uman, pînă ajunge la destinație. Vedeți, deci cum, eliminînd inventarul, XCOM a „scăpat” de jumătate din funul bătrînului X-Com. Motivul invocat de Firaxis, din cîte țin minte, a fost să elimine micromanagementul. Între noi fie vorba, micromanagementul nu e o problemă atunci cînd este dublat de o interfață cu funcționalități care să-l susțină. Problema lui X-Com nu era micronamagement-ul, ci interfața. Și oricum nu era o problemă foarte mare. Acum că interfața a fost adaptată și burdușită cu funcționalități în OpenXcom, micromanagement-ul a devenit o reală plăcere.

Un alt atu al lui X-Com a fost terenul distructibil. Implementat în anii 90. Scos din funcțiune în 2012 de către XCOM, reintrodus parțial în XCOM 2 ca o noutate fantastică. Nu cred că e nevoie să vă explic de ce și cum posibilitatea de-ați „face” singur o ușă într-o casă dacă ți se părea foarte riscant s-o folosești pe cea clasică adăuga o nouă dimensiune tactică jocului. Ca o paranteză, „distructibilitatea” mediului a fost dusă la extrem în Apocalypse, unde unul dintre cele mai memorabile momente erau cele în care-i „vizitam” pe Siriuși și le demolam clădirile în cap.

Am lăsat la urmă comportamentul extratereștrilor pe harta tactică. Sunt activi. Mișună. Te caută dacă sunt mulți, fug de tine sunt unul. Se panichează cînd e cazul, se ascund de turbezi căutîndu-i, cei cu Mind Control încearcă să-ți controleze soldații din umbră etc. Practic, ei există și își văd de treabă chiar dacă tu nu îi zărești. Ca să rezum, ei te pot vîna din umbră și asta înseamnă un boost fantastic pentru dinamismul jocului, la nivel de

gameplay, și pentru atmosferă în general. Nu vă povestesc ce înseamnă în X-Com să dai End Turn când n-ai nici o bîzdâganie în câmpul vizual, dar știi că e posibil ca EI să te vadă fiindcă nu ți-a dat prin cap să aduci niște flares într-o misiune de noapte (cînd cîmpul vizual este redus, și există și un fog of war). În XCOM, mulțumită mecanicii de activare a pod-urilor, aceeași situație are darul de a te liniști și nu de multe ori oftezi ușurat că ai scăpat și tura asta. Clar nu trage nimeni în tine.

Cu părere de rău, deja mi-am depășit de vreo patru ori spațiul alocat, deci ar fi timpul să trag o concluzie care îmi stă pe creier încă din 2012. X-Com este un joc pe PC care nu ar putea exista decît sub formă de biți, în timp ce XCOM ar putea fi la fel de bine un boardgame. Asta am încercat să explic în multe pagini și sper că am reușit să transmit măcar jumătate din ce vroiam. Aproape tot ce ține de XCOM (2012) poate fi simulat cu soldăței, carton și un zar, fără a fi nevoie de milioane de operații pe secundă. Îmi plac boardgame-urile, dar le prefer pe cele fizice. Îmi place și XCOM (și doiul, mai nou), a fost un proiect foarte curajos din partea Firaxis, dar în opinia mea sinceră îi lipsesc geniul, frumusețea și claritatea design-ului, armonia mecanicilor și prospețimea bătrînelor X-Com. Serios, X-Com este o lecție de game design perfect care-ar trebui predată fiecărui amator, sau profesionist, din Industrie. ■

P.S.: Pe tot parcursul articolului m-am referit în special la primul X-Com (Enemy Unknown sau UFO Defense), dar tot ce-am spus este valabil și pentru Terror from the Deep. Care e aceeași Mărie cu o pălărie subacvatică iar diferența majoră este că frații Gollop n-au avut de-a face cu el. Dar mecanicile sunt copiate atît de fidel, încît nu mai contează atît de mult.

TITLU: StarCraft Anthology
AN: 1998
PRODUCĂTOR: Blizzard Entertainment
WEBSITE: battle.net/shop/en/product/starcraft

Mai ştiți când cereați pe forumul Level „să se dea Starcraft joc full”? Şi la Chat Room? Mai ştiți? Ei bine, ia uite ce avem noi aici...

APASĂ AICI SĂ PRIMEŞTI JOCUL

MULȚUMIM PENTRU LECTURĂ

Acum vă așteptăm şi pe **forumul Nivelul 2**, pentru sugestii și critici.

Şi poate mai rămâneți puțin, cine știe, s-ar putea să vă placă. Avem discuții, mai aflați lucruri noi, sunt şi concursuri cu premii...

Nu uitați să vizitați și site-ul oficial **Nivelul2**.

forum.nivelul2.ro