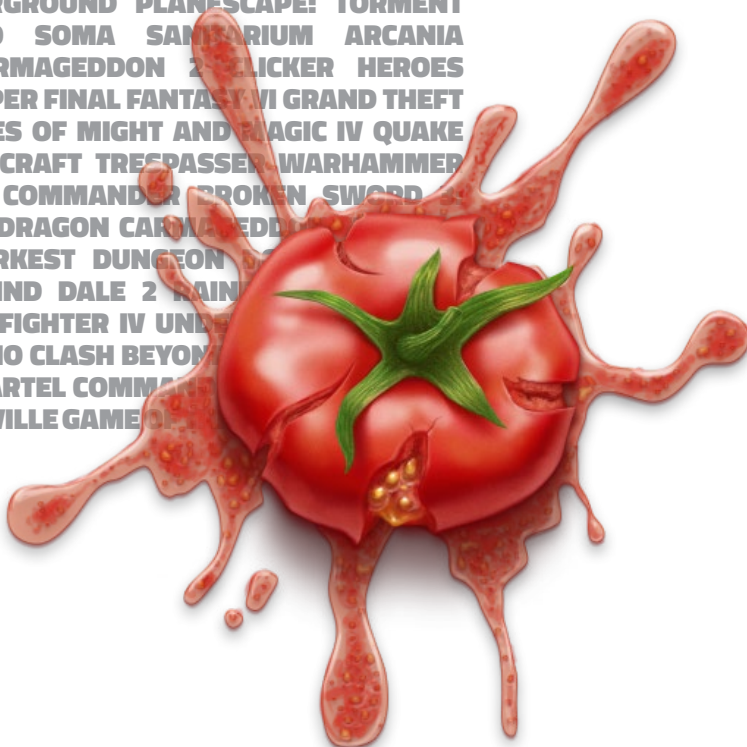




EDIȚIE SPECIALĂ GAME DRAFT

BIOSHOCK INFINITE DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
DIABLO II DIABLO III EVE ONLINE HALO: COMBAT
EVOLVED KALONLINE LEISURE SUIT LARRY: MAGNA
CUMLAUDEMIXVSATVSUPERCROSSENCORESKYRIM
SUPER MARIO BROS. UNREAL 2: THE AWAKENING
ACHAEA, DREAMS OF DIVINE LANDS BATTLETOADS
DARK SOULS DAY OF THE TENTACLE DUKE NUKEM
FOREVER DWARF FORTRESS ELDER SCROLLS IV:
OBLIVION FALLOUT 3 GEARS OF WAR 2 HALF LIFE
2 JOCUL MCDONALD'S SERIOUS SAM THE FIRST
ENCOUNTER THE ELDERS SCROLLS IV: OBLIVION
BLACK & WHITE DIABLO II BLACK & WHITE
HALF LIFE 2 HEROES OF THE STORM MASS EFFECT 2
MIGHT AND MAGIC IX NOSFERATU - THE WRATH OF
MALACHI SPORE STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD
REPUBLIC II: THE SITH LORDS THE TALOS PRINCIPLE
THI4F COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE DEAR
ESTHER DEFENSE OF THE ANCIENTS DOTA 2 GOTHIC
3 MINECRAFT NEVERWINTER NIGHTS RAGE SAINTS
ROW THE THIRD WORLD OF GOO WORMS 3D X-COM:
ENEMY UNKNOWN ALIEN: ISOLATION BIOSHOCK
REMASTERED BORDERLANDS 2 BRAID COUNTER-
STRIKE DEAD ISLAND DUCK HUNT NEED FOR
SPEED: UNDERGROUND PLANESCAPE: TORMENT
POKEMON GO SOMA SANCTUARY ARCANIA
GOthic 4 CARMAGEDDON 2 CLICKER HEROES
DUNGEON KEEPER FINAL FANTASY VI GRAND THEFT
AUTO IV HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV QUAKE
3 ARENA STARCRAFT TRESPASSER WARHAMMER
ONLINE WING COMMANDER BROKEN SWORD
THE SLEEPING DRAGON CARMAGEDDON
CURIOSITY DARKEST DUNGEON
OF WAR ICEWIND DALE 2 MAIN
ULTRA STREET FIGHTER IV UNL
WARCRAFT ZENO CLASH BEYON
JUAREZ: THE CARTEL COMM
ORIGINS FARMVILLE GAME

HATE DRAFT



DIABLO II
 THE ELDERS
 SCROLLS IV:
 OBLIVION MASS
 EFFECT 2 DEFENSE
 OF THE ANCIENTS
 BORDERLANDS 2
 ARCANIA - GOTHIC
 4 ZENO CLASH
 TEST DRIVE UN-
 LIMITED 2 CALL OF
 DUTY 4: MODERN
 WARFARE THE
 BANNER SAGA
 UNREAL 2: THE
 AWAKENING SERI-
 OUSSAM: THE FIRST
 ENCOUN-
 TER BLACK & WHITE
 WORMS 3D COUNTER-STRIKE
 CARMAGEDDON 2 DOOM 3 COM-
 MANDOS 3 RUNAWAY POSTAL
 2 SU-
 PER MARIO BROS.
 DUKE NUKEM FOREVER FAR
 BLOOD DRAGON SAINTS ROW THE CRY
 QUAKE 3 ARENA UNDER- TALE GUITAR HERO ASS CREED BLACK
 FLAG MU ONLINE DIAB- LO III ELDER SCROLLS IV: OBLIVION THIAF
 NEVER- WINTER NIGHTS ALIEN: ISOLATION HE- ROES OF MIGHT A N D
 MAGIC IV ICEWIND DALE 2 GAME OF THRONES (A TELLTALE GAME) R U S T Y
 HEARTS GAME DRAFT HALO: COMBAT EVOLVED DAY OF THE TENTACLE
 S T A R WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS W O R L D
 OF GOO SANITARIUM FINAL FANTASY VI GEARS OF WAR BEYOND DIVINITY
 CRYISIS 2 OVERWATCH EVE ONLINE DWARF FOR- TRESSHEROES OF THE STORM
 GOTHIC 3 POKEMON GO WARHAMMER ON- LINE DARKEST DUNGEON
 SUNLESS SEA DRAGON AGE 2 MASS EFFECT 3 BIOSHOCK INFI- NITE DARK
 S O U L S HALF LIFE 2 DEAR ESTHER SOMA TRES- PASSER RAINBOW SIX VEGAS
 HEARTHSTONE WITCHER 2 PORTAL 2 KALONLINE ACHAEA, DREAMS OF DIVINE
 LANDS MIGHT AND MAGIC IX COUNTER STRIKE: GLOBAL OF- FENSIVE
 BIOSHOCK REMASTERED GRAND THEFT AUTO IV ULTRA STREET FIGHTER IV
 DRAGON AGE: ORIGINS X: REBIRTH KING'S BOUN- TY: WARRIORS OF THE
 NORTH BIOSHOCK INFINITE FALLOUT 3 SPORE RAGE PLANESCAPE: TORMENT
 DUNGEON KEEPER CARMAGEDDON TDR 2000 CALL OF JUAREZ: THE CARTEL STAR-
 CRAFT 2 CHASER LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE JOCUL MCDONALD'S
 DIABLO DOTA 2 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND STARCRAFT WORLD OF
 WARCRAFT FARMVILLE NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY
 COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
 GEARS OF WAR 2 THE TALOS PRINCIPLE X-COM: ENEMY UNKNOWN
 DEAD ISLAND WING COMMANDER CURIOSITY HEAVY RAIN METRO
 2033 DARK SOULS II MX VS ATV SUPERCROSS ENCORE BATTLE-
 TOADS NOSFERATU - THE WRATH OF MALACHI MINECRAFT
 DUCK HUNT CLICKER HEROES BROKEN SWORD 3: THE
 SLEEPING DRAGON GUITAR HERO 5 WATCH DOGS
 2 MISTERELE LAUREI

THIS IS HATE DRAFT!



■ TG

So, un draft mai aparte, ghidat de antipatie și critici, urmează să se desfășoare.

Regulament pentru etapa de postare:

1. 10 alegeri, primele 3 la liber (deci nu trebuie să fie unice) și 7 unice, mă gândeam că ar merge așa pentru a avea pe ultimele 4 poziții alegeri mai dubioase, gen jocul X unde nu mi-a plăcut meniul principal fuck that shit.

2. 24h timp de postare, trimiteți PM următorului la rând, deși am putea pur și simplu alege deodată jocurile, e mai ok pe rând.

3. Descrieri. Ce problemă are fiecare cu jocul X, destul de sec fără la un draft de genul ăsta. Orice motiv se acceptă, inclusiv "am jucat 20 de minute și nu mi-a plăcut". Superficialitatea e bine primită aici, dar ar fi preferabil să nu alegem doar din astea.

4. SPOILER TAGS dacă aveți o problemă cu, nu știu, finalul unui joc sau un moment anume când moare personajul principal, dunno. Ideea e să aibă fiecare de ales dacă vrea să citească sau nu. ■

NIVELU2

community edition - game draft special

MARVAS

MX VS ATV SUPERCROSS
ENCORE
BATTLETOADS
NOSFERATU - THE WRATH
OF MALACHI
MINECRAFT
DUCK HUNT
CLICKER HEROES
BROKEN SWORD 3: THE
SLEEPING DRAGON
GUITAR HERO 5
WATCH DOGS 2
MISTERELE LAUREI

TG

DIABLO II
THE ELDERS SCROLLS IV:
OBLIVION
MASS EFFECT 2
DEFENSE OF THE ANCIENTS
BORDERLANDS 2
ARCANIA - GOTHIC 4
ZENO CLASH
TEST DRIVE UNLIMITED 2
CALL OF DUTY 4: MODERN
WARFARE
THE BANNER SAGA

IUVE3332

UNREAL 2: THE AWAKENING
SERIOUS SAM: THE FIRST
ENCOUNTER
BLACK & WHITE
WORMS 3D
COUNTER-STRIKE
CARMAGEDDON 2
DOOM 3
COMMANDOS 3
RUNAWAY
POSTAL 2

FOXMAN

EVE ONLINE
DWARF FORTRESS
HEROES OF THE STORM
GOTHIC 3
POKEMON GO
WARHAMMER ONLINE
DARKEST DUNGEON
SUNLESS SEA
DRAGON AGE 2
MASS EFFECT 3

NEOLITH

BIOSHOCK INFINITE
DARK SOULS
HALF LIFE 2
DEAR ESTHER
SOMA
TRESPASSER
RAINBOW SIX VEGAS
HEARTHSTONE
WITCHER 2
PORTAL 2

SEBAS

KALONLINE
ACHAEA, DREAMS OF DIVINE
LANDS
MIGHT AND MAGIC IX
COUNTER STRIKE: GLOBAL
OFFENSIVE
BIOSHOCK REMASTERED
GRAND THEFT AUTO IV
ULTRA STREET FIGHTER IV
DRAGON AGE: ORIGINS
X: REBIRTH
KING'S BOUNTY: WARRIORS OF
THE NORTH

HATE DRAFT

.CHESTER

SUPER MARIO BROS.
DUKE NUKEM FOREVER
FAR CRY BLOOD DRAGON
SAINTS ROW THE THIRD
BRAID
QUAKE 3 ARENA
UNDERTALE
GUITAR HERO
ASS CREED BLACK FLAG
MU ONLINE

MAHDI

DIABLO III
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
TH14F
NEVERWINTER NIGHTS
ALIEN: ISOLATION
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
ICEWIND DALE 2
GAME OF THRONES (A TELLTALE
GAME)
RUSTY HEARTS
GAME DRAFT

STOKKOLM

HALO: COMBAT EVOLVED
DAY OF THE TENTACLE
STAR WARS: KNIGHTS OF THE
OLD REPUBLIC II: THE SITH
LORDS
WORLD OF GOO
SANITARIUM
FINAL FANTASY VI
GEARS OF WAR
BEYOND DIVINITY
CRYSIS 2
OVERWATCH

DARTHZOMBIE

BIOSHOCK INFINITE
FALLOUT 3
SPORE
RAGE
PLANESCAPE: TORMENT
DUNGEON KEEPER
CARMAGEDDON TDR 2000
CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
STARCRAFT 2
CHASER

OLA SMALL DICKIE

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA
CUM LAUDE
JOCUL MCDONALD'S
DIABLO
DOTA 2
NEED FOR SPEED:
UNDERGROUND
STARCRAFT
WORLD OF WARCRAFT
FARMVILLE
NO ONE LIVES FOREVER 2: A
SPY IN H.A.R.M.'S WAY
COMMAND & CONQUER:
TIBERIAN SUN

CALEB

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
GEARS OF WAR 2
THE TALOS PRINCIPLE
X-COM: ENEMY UNKNOWN
DEAD ISLAND
WING COMMANDER
CURIOSITY
HEAVY RAIN
METRO 2033
DARK SOULS II

MX VS ATV
SUPERCROSS
ENCORE
BATTLETOADS
NOSFERATU
- THE WRATH
OF MALACHI
MINECRAFT
DUCK HUNT
CLICKER
HEROES
BROKEN
SWORD 3:
THE SLEEPING
DRAGON
GUITAR HERO
WATCH DOGS
MISTERELE
LAUREI

MX VS ATV SUPERCROSS ENCORE
BATTLETOADS
NOSFERATU - THE WRATH OF MALACHI
MINECRAFT
DUCK HUNT
CLICKER HEROES
BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON
GUITAR HERO 5
WATCH DOGS 2
MISTERELE LAUREI

MARNAS

MX vs ATV Supercross Encore

Am pus coperta jocului ca sa stiti ce sa evitati. Iar acum sa va explic. Mie imi plac jocurile cu intreceri de ATV-uri. E ceva legat de echilibrul vehiculului, de manevrabilitate, viteza si posibilitatea de a face tot felul de stunts. E adevarat ca prefer arcade-urile, nu simulatoarele.

Pure e unul dintre jocurile mele preferate, la fel si nail'd, Fuel e fain si el si pana nu demult faceam cascadorii prin GTA 5. Asa ca in momentul in care am vazut pe raft MX vs ATV Supercross Encore la pret redus, nu am ezitat deloc si l-am luat, desi nu stiam mai nimic despre el.

In drum spre casa am intrat pe internet sa vad cam ce review-uri are jocul (stiu stiu, trebuia sa fac asta inainte). De obicei nu ma prea deranjeaza notele slabe ca am jucat destule jocuri care nu erau pe placul opiniei publice, dar in cazul asta parca erau mai mici decat de obicei.

Am ajuns acasa, am bagat discul in consola si m-am pus pe treaba. Are mai multe moduri de joc, asa ca l-am ales pe cel mai free ride posibil sa ma obisnuiesc cu controlul. SWEET CHRISTMAS IT SUCKED! Aproape nici un buton nu era la locului. Cand vroiam sa sar, restartam nivelul, cand vroiam sa iau stanga sau dreapta mutam doar camera la stanga sau dreapta.

Fiecare aterizare pe care simteam ca o controlez se finaliza cu o imprastiere a soferului prin santuri. Nimic nu era pus acolo intuitiv. Legat de grafica, multe elemente din decor nu se incarcau decat prea tarziu, iar jocul arata ca unul de PS2.

O singura data l-am mai jucat de atunci, cand a venit un amic la mine. A fost haos si atunci, dar in splitscreen orice e mai distractiv.

Ce e trist e ca celelalte jocuri din serie au primit review-uri bune la vremea lor. Desi Encore e un fel de remaster la jocul original de PS3, internetul zice ca a iesit mult mai prost.

Evitati-l. ■



Battletoads



Daca la vederea imaginii de mai sus v-a trecut un fior rece pe sira spinarii, nici nu mai are rost sa explic de ce am facut aceasta alegere.

S-o luam cu inceputul.

Acum cateva mii de ani pe cand eram inca copil, aceasta perioada din an era pentru

mine singura ocazie in care aveam niste bani ai mei din bunavointa neamurilor si a vecinilor. Dupa cateva zile de colindat si mers cu sorcova reuseam sa adun destui bani incat sa trezesc invidia parintilor. In cateva seri reuseam sa adun cam un sfert de salariu de al lor. Nu stiu daca asta spune multe despre cat de frumos cantam noi sau despre cat de putin se castiga pe atunci in fabrici. Mai apoi, ca niste veritabili bullies parintii imi luau toti banii si in nesabuinta lor imi cumparau de ei rechizite sau haine - visul oricarui copil.

Dar acum vreo 20 de ani s-a petrecut o minune. Dupa ce ne-a luat tot felul de rechizite mie si fratelui meu, mama si-a dat dat seama ca a mai ramas cu niste zile din luna la sfarsitul banilor asa ca ne-a indemnat sa ne luam fiecare din magazin ce vrem. Un singur raft ne interesa din tot magazinul respectiv, un raft unde erau expuse casete sigilate pentru Terminator.

La momentul respectiv erau doar vreo 4 casete acolo: Contra, Duck Tales, una pe care nu o mai retin si inca una care avea pe coperta niste broaste super cool, cu ochelari de soare. Nu conta ca nu aratau a testoase si ca titlul era diferit, pentru mine si frate-meu era clar cu ce avem de-a face: TESTOASELE NINJA!!! Fiecare separat nu mai aveam destui bani sa cumparam caseta, asa ca am pus banii la comun si am plecat apoi cu ea acasa.

Am bagat jocul in consola si nu a durat mai mult de cateva minute sa ne dam seama ca ne-am inselat in legatura cu personajele jocului, dar deja eram prea prinsi de muzica din meniu si de grafica ca sa mai conteze. Pentru cei care nu l-ati incercat inca, jocul e un side-scroller excelent ce ofera si posibilitatea de a juca in 2, ceea ce era ideal pentru doi frati. Retin si acum ca incepea cu o sectiune cu bataie unde friendly fire-ul era pornit. Mai apoi urma o sectiune in care jucam la persoana a doua (nu am mai intalnit asa ceva) in care noi vedeam actiunea din perspectiva first person

a unui robot care incasa bataie de la broastele noastre. Apoi coboram intr-un vulcan printr-o groapa unde niste ciori incercau sa ne taie funiile. O data ajunsi in groapa aveam de a face cu un fel de canguri violenti in timp ce incercam sa evitam sa cadem in lava.

Iar apoi iadul. Poza de mai sus arata sectiunea in care trebuia sa incalcam niste jetskuri si sa trecem de niste borduri ca sa ajungem la capatul nivelului. Nu exagerez deloc cand zic ca am incercat asta de sute de ori. Cand veneau prieteni in vizita ii puneam si pe ei sa incerce. L-am pus si pe tata in caz ca suntem noi prea nepriceputi. Ori cadeam in lava la cate un salt prost calculat, ori ne izbeam de un zid care era pus mult prea aproape de un altul si devenea imposibil de evitat. Partea cea mai proasta era ca vietile se terminau repede si la final trebuia sa reluam intreg jocul: bataie-robot-groapa-canguri-jetski. Cunosteam atat de bine partea asta de inceput incat ajungeam cu vietile intacte la jetski, dar degeaba. Dupa cateva saptamani a deveni atat de frustrant incat orice parte frumoasa a jocului era umbrita de nivelul cu jetski. Cred ca asta e jocul care ne-a provocat primele rage-quit-uri.

Acum cativa ani mi-am amintit de el si am cautat mai multe informatii despre cum se poate trece acel nivel. Aparent nu prea se poate, iar atunci cand se poate cica urmeaza un nivel chiar mai dificil unde renunta si cei mai priceputi jucatori. Chiar si acum Battletoads e pe lista celor mai dificile jocuri din istorie. Nu o sa inteleg niciodata de ce developerii au decis sa lase nivelul respectiv asa, pentru ca sunt sigur ca si testerii au avut aceleasi probleme ca noi.

Ceea ce putea fi o poveste frumoasa de dupa Craciun s-a transformat int-o tragedie. De cate ori se intampla sa fiu intr-un vulcan langa un jetski simt cum incepe sa imi tremure degetele si sa mi se zbata ochiul drept, iar eu blestem broastele alea batause si ziua in care ele n-au fost testoasele ninja. ■

Nosferatu - The Wrath of Malachi

Prin 2004 sau 2005 cred ca am incercat jocul asta. Era primul joc horror pe care am pus mana, nu stiam la ce sa ma asept de la el, dar stiam ca sunt doar poligone, deci cat de rau ar putea fi. Cred ca l-am jucat vreo juma de ora timp in care am urlat, era sa cad de pe scaun de cateva ori si am trantit mouse-ul de birou la fiecare creatura care sarea pe langa mine. L-am trimis apoi in

muma cui l-o facut si atat a fost. O vreme l-am mai tinut pe calculator doar ca sa vad cat rezista alti prieteni. Sa-i vad si pe ei sperati imi mai alina mie din suferinta.

Ca o paranteza, as fi ales aici Left 4 Dead, dar nu ar fi fost corect ca nu l-am jucat. Mi se pare ca L4D a inceput toata nebunia jocurilor cu zombie fara de care as fi putut trai mai bine. ■



Minecraft



Minecraft minunea, Minecraft geniul, Minecraft fenomenul. Copiii joaca Minecraft, vlogerii posteaza game-play-uri pe youtube sau pe twitch, parintii umbla innebuniti prin magazine sa cumpere jucarii Minecraft, profesorii il folosesc ca material didactic. Imi aduc aminte ca mai citeam cate un articol despre Notch si cum a ajuns el developerul indie introvertit un catriliardar dupa ce a facut jocul asta.

Multa, multa valva in jurul jocului, dar nimic din ce citeam sau auzeam nu ma atragea destul incat sa il incerc. Toate astea pana intr-o zi cand am vazut demo-ul pe store-ul de PS Vita si am decis ca e timpul sa vad despre ce e vorba, chiar doar si pentru pop culture. Cat de rau putea sa fie? In cel mai bun caz ma alegeam cu un joc captivant la purtator.

30 de minute, atat am rezistat. Cat poti sa dai cu securea intr-un copac? Cat poti sa dai cu lopata la o groapa? Nu stiu ba baieti cum sunteti voi, dar pentru mine Minecraft e un simulator de grinding. CUM PLM SA NU ITI PLACA GRINDINGU BA GANDESTE IN PLM ANAINTE SA SPUI ASTA! Mai mult decat atat, eu nu il consider un joc, ci o jucarie - un LEGO virtual in care poti sa construiesi orice vrei din cuburi daca ai imaginatia si timpul necesar. Fix pix, nu asta caut eu in jocuri.

Ca sa concluzionez, nu imi place Minecraft pentru ca sunt un hipster si cum sa-mi placa ce e mainstream. Nu imi place Minecraft pentru ca nu e un joc. Nu imi place Minecraft pentru ca e un lucru care a aparut pentru generatiile de dupa mine si ma face sa ma simt batran. Das ist nicht Mein Craft! ■

Duck Hunt

Imi aduc aminte cat de incantat si uimit am fost cand in cutia consolei Terminator am gasit si un pistol. Oare cum se foloseste? Oare ce fel de jocuri sunt compatibile? Cat potential! Cate posibilitati!

Iata si primul joc, Duck Hunt. In primul nivel suntem pe un fel de camp cu un copac acolo. Uite ca a aparut si Labus! A sarit in tufe... caine prost. Hopa, uite o rata! Ochesc si trag dupa ea. Nu o nimeresc. Ochesc inca o data. Ar trebui sa ma grabesc ca se indreapta spre marginea de sus a ecranului si ceva imi spune ca acolo scapa de tot. Ratez iar. CE C*CAT?! Apas inca de doua ori pe tragaci fara sa tintesc neaparat ecranul si vad ca o nimeresc. Labus

apare de dupa tufis cu ea in gheare. Bun baiat! Apare alta rata, iar se repeta povestea. Cum ochesti cu pistolul asta? Ma apropiu de ecran, tin teava aproape lipita de el direct pe rata. Tot nu nimeresc. CE SUPARARE?! Rata scapa si Labus apare razand de dupa tufis. Amuzant moment, ce sa zic.

Mai apar cateva rate, le mai impusc, le mai ratez, cainele tot ranjeste acolo ca Mutley, dar reusesc sa termin nivelul. Incepe NIVELUL 2 (sic!)! Acelasi camp??? Acelasi caine. Ratele-si mai rapide. Ratez si mai multe si rasul ala al cainelui ma cam sacaie. Trece inca un nivel, ratele se grabesc, pistolul functioneaza doar cat si cum vrea. O fi de la el? O fi de la mine?

TACI, LABUS!

Am incercat si alte jocuri cu pistolul, era unul cu ceva politisti si hoti. Ala chiar parea ca functioneaza si era mai distractiv, se schimbau decoruri, aveam mai multe personaje. La Duck Hunt puteau si ei sa varieze nivelurile, sa adauge animatii in plus cainelui, sa adauge si alte animale. Ca sa nu mai mentionez ca puteau sa-l faca functional. Asa au lasat doar un demo pentru un pistol cu cablu.

Daca reusiti sa lasati nostalgia deoparte veti observa ca nu e mare lucru de capul jocului astuia. E o javra care rade de voi.. ■



Clicker Heroes



De departe cel mai retardat joc pe care l-am intalnit vreodata, Clicker Heroes este epitomul comoditatii in societatea in care traim.

Eu nu l-am incercat, dar am asistat la cat-eva sesiuni de "gameplay" care mi-au aratat tot ce era de vazut. Ai pe ecran o creatura pe care dai click stanga pana moare. Nu dai click pe anumite parti ale corpului, nu faci combo-uri cu click stanga-dreapta, nu fuge creatura de sub mouse, pur si simplu dai click intruna pe ecran. Faci apoi experienta, apare alta creatura si tot asa. Fiecare creatura noua necesita mai

multe click-uri. La un moment dat o sa ai destula experienta incat angajezi henchmen care sa dea ei click. Si de acolo inainte nu mai e nevoie absolut deloc de input-ul tau. Ati inteles? JOCUL INCEPE SA DEA CLICK SINGUR PENTRU TINE! JOCUL INCEPE SA SE JOACE SINGUR! TU TREBUIE DOAR SA TE HOLBEZI LA ECRAN!!!

Eu am vazut versiunea de browser, dar am inteles ca jocul e pe steam si pe play store cu milioane de download-uri.

Jocul asta e atat de stupid incat oamenii responsabili ar trebui sa iasa si sa faca demonstratii in strada. fmm clicker heroes ■

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Broken Sword 2 e:

- primul joc adventure pe care l-am incercat vreodata. Nu-mi venea sa cred ca exista un astfel de gen de jocuri. Ce replici, ce desene, ce muzica, ce atmosfera! Pe vremea aia nu stiam de adventure/quest/puzzle, ii ziceam doar jocul ala ca un desen animat cu un personaj amuzant care aduna obiecte si trebuie sa rezolve tot felul. Spre surprinderea mea nu am mai gasit unul chiar la fel. In afara de Broken Sword 1.

- primul joc pe care l-am primit full de la revista
- una dintre primele postari (daca nu chiar prima) de pe forumul LEVEL a fost in legatura cu acest joc

Avand in vedere cele de mai sus plus o doza nesanatoasa de nostalgie au facut ca seria asta sa devina preferata mea. Asa ca va puteti imagina cu cata nerabdare asteptam o noua iteratie. La un moment dat a aparut zvonul cum ca al 3-lea joc va fi 3D. Nu stiam ce sa cred despre asta, dar suna bine atunci, suna a evolutie.

Tin minte ca dupa ce am facut rost de el, pe tot parcursul jocului imi pompam entuziasm cu ganduri precum "da' e ok, ba!". Da' nu era chiar ok, ba. Nu era chiar ok. Nu pot sa zic ca e un joc rau, e un puzzle 3D decent care la vremea respectiva arata frumos. Uitati-va la poza de mai sus, vi se pare ca arata frumos? Asta e problema cu jocurile 3D, ele nu stiu sa imbatraneasca elegant. Sunt precum frizurile pe care le aveai cand erai adolescent, oricat de smechere pareau odata, cand te uiti la poze ti se face rusine si speri sa nu le arate maica-ta nimanui.

Daca ar fi sa ma leg de chestiuni tehnice as zice ca au fost probleme cu camera in multe momente, puzzle-urile care implicau crates (DACA AVEM 3D, HAI SA-L FOLOSIM!) erau mult prea dese si degeaba si povestea nici n-a fost tare lunga. Dar nu asta m-a deranjat. Trecerea la 3D a taiat enorm din atmosfera primelor jocuri, desenatura si animatiile de la inceputul seriei incanta si o sa incante multe



alte generatii. Pe langa asta George Stobbart cel Tridimensional si-a pierdut din sarm si din simtul umorului. Era ca o gaura imensa in sufletul seriei.

Oricat am incercat sa imi pastrez optimismul pana la finalul jocului nu m-am mai putut minti si a trebuit sa recunosc ca sunt dezamagit. Review-urile i-au fost in mare

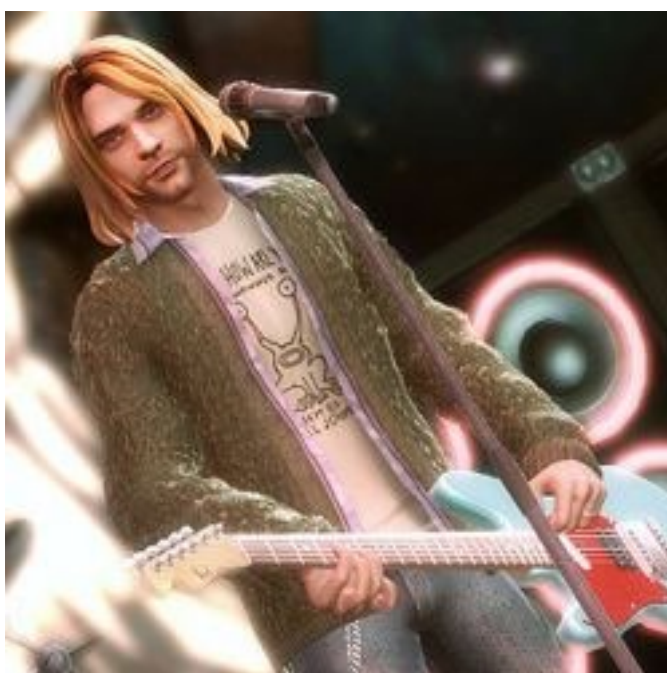
favorabile, dar comunitatea voia un singur lucru, intoarcerea la 2D. Ni s-a raspuns cu un BS4 la fel de 3D si neimpresionat ca al 3-lea.

A fost nevoie de o campanie de Kickstarter pentru ca seria sa revina la radacini cu un 2.5D destul de inspirat, dar n-o sa ii iert pentru ce s-a intamplat cu numarul 3. ■



8

Guitar Hero 5



Un joc în care îți curg "note" muzicale pe ecran care îți indică pe ce buton colorat de pe chitara de plastic să apeși a ajuns la iteratia cu numărul 5. Suprinzător e că atât cei din presa de gaming cât și jucătorii s-au unit într-o horă frenetică de laude și recenzii de 10 cu steluta, mai că nu l-au făcut jocul anului. Echivalentul jucăriilor pentru copii de până la 2 ani în care trebuie să potrivesti forme geometrice în gaurile potrivite - jocul

anului. Un joc făcut în întregime din QTE-uri - jocul anului.

Știți care era unul dintre marile plusuri ale jocului pe care o să îl găsiți în mai multe review-uri? Că are meniul super intuitiv. Citești și îți vine să-ți dai palme. Cu cât scriu mai multe despre el, cu atât parca mă enervez mai tare. La un moment dat începi să te întrebi dacă tu ești ciudatul. Poate tu ești inadaptable care nu înțelege cum merge lumea asta.. ■

Misterele Laurei

Probabil toata lumea de pe forum care nu are username Soarecu isi aminteste de jocul asta. E primul joc romanesc de care am auzit eu si cred ca si in LEVEL am citit despre el. Ma credeti sau nu, aveam asteptari mari de la el. Stiam ca o sa fie un adventure si imi doream sa fie un succes ca sa dovedim ca si noi ca romani avem ceva de spus pe piata jocurilor. Iar daca jocul ar fi avut succes, visam cum o sa se puna bazele unui studio in Romania care sa faca genul adventure mai popular intre ai nostri.

Dar pe atunci imi scapa o chestie esentiala: nu stiam cine e Laura Andresan sau nici o alta vedeta XXX de la noi. Locuiam intr-un oras mic in care toata lumea stia pe toata lumea asa ca nici vorba sa imi pot procura de la vreun chiosc reviste deocheata autohtone fara sa afle a

doua zi ai mei, vecinii, profesorii si preotul.

Aveam pe atunci un var care reusea sa faca rost de jocuri si filme de pe la diversi, iar apoi avea grija sa treaca si pe la mine cu ele. Cand mi l-a adus pe asta m-a atentionat sa il incerc cand is singur acasa ca e cam porno. L-am instalat repede si i-am dat CD-urile inapoi ca erau si altii care asteptau dupa el.

Daca mai stiu ce se intampla in joc? Nu prea. Tot ce retin e o Laura Andresan care isi joaca rolul super prost si parca eu eram ceva detectiv...nu mai retin, poate stiti voi. Ideea e ca atat partea de adventure cat si partea de porn erau sub orice critica. Eram dezamagit, ceea ce eu credeam ca o sa fie o revolutie in materie de gaming romanesc era un joc de 2 lei pe care il dai la reviste cu gagici dezbracate.

FUCK YOU LAURA ANDRESAN!...oh wait ■



Watch Dogs 2



Poza e atat de reprezentativa pentru jocul asta incat orice altceva as mai adauga nu ar face decat sa strice ideea.

Pentru cei care nu au incercat jocul:

- copie de GTA cu #SWAGYOLOGADGETS-FASHION.

- persoanejele principalele sunt politically

corect nu pentru ca asa trebuie, ci pentru ca asa e la moda. Si sunt cringy as fuck.

- masinile se conduc ca niste castroane. La final de 2016 inca nu stim sa facem masini in jocuri care sa nu ne frustreze desi avem sute de exemple reusite pe piata. Frumos c s zik.

- ah, sa nu uit, hecări. ■



DIABLO II
THE ELDERS
SCROLLS IV:
OBLIVION
MASS EFFECT
2
DEFENSE
OF THE AN-
CIENTS
BORDER-
LANDS 2
ARCANIA -
GOTHIC 4
ZENO CLASH
TEST DRIVE
UNLIMITED 2
CALL OF DUTY
4: MODERN
WARFARE
THE BANNER
SAGA

DIABLO II
THE ELDERS SCROLLS IV: OBLIVION
MASS EFFECT 2
DEFENSE OF THE ANCIENTS
BORDERLANDS 2
ARCANIA – GOTHIC 4
ZENO CLASH
TEST DRIVE UNLIMITED 2
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
THE BANNER SAGA



Diablo II

Credeți că știți care e faza cu Y2K? No you fucking don't.

Blestemul în materie de software se numește Diablo II. Deja voi avea nevoie de terapie prin faptul că mă cobor la nivelul de a include așa ceva în orice listă, nici pe o lista de jocuri hated nu ar merita să apară.

Hai că primul a mai fost cum a mai fost, m-am plimbat, am apreciat atmosfera, dar oricum nu e ca și cum l-am jucat la lansare ca să mă afecteze așa de tare. Diablo II în schimb era jucat la toate sălile și progresând în questul

meu de a juca toate RPG-urile relevante mă loveam des de mențiunea acestei dubioșenii. Blizzard, ca niște pești de profesie ce sunt, știu ce vor clienții de la curvelor, iar în Diablo II au băgat bine, mă scârbește obsesia de a trece prin el pentru "drop-uri", îmi displace click fest-ul și faptul că la fel cum a făcut CoD 4 (practic un rail shooter) la FPS-uri, a avut un efect de undă și cu toate că e radical diferit de un RPG, a influențat acest gen.

O mizerie mizerabilă. *spits* ■

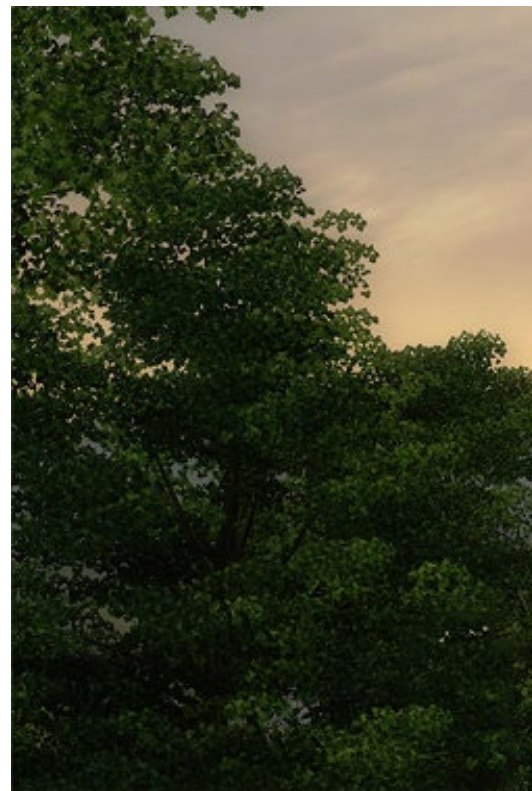


The Elders Scrolls IV: Oblivion

Bre, mai țineți minte Oblivion? Jocul ăla de avea câțiva fani la lansare dar care probabil s-au vindecat jucând ceva pe miniclip? Spre deosebire de Diablo II, care îmi e antipatic pentru că există, la Oblivion am o implicare personală mai mare. Am jucat într-o oarecare măsură toate TES-urile, nu am terminat nici unul (ceea ce nu înseamnă mare lucru, pentru că sunt mari) dar mi-a plăcut foarte tare Morrowind. Avea atmosferă, avea un umor aparte, lume deschisă, gameplay quirky as fuck, grafică, o comunitate creată în jurul MOD-urilor care mai dăinuie și azi. Nu e Gothic 2, dar e un joc respectabil pe care îl apreciez mult.

Ce avea Oblivion? Dincolo de niște poze frumoase pre-lansare? Poveste, dialoguri și personaje cretine... ok, nimic grav pentru un joc care nu pune accentul pe asta. E totuși o lume mare, open world, frumoasă. De fapt, e o lume mare, open world, goală și la fel de frumoasă ca un star porno tratat cu photoshop. Totul e fals, sintetic în Oblivion, de la cromatică la pădurile ce sunt un copy paste împuțit, orice fel de farmec Morrowindian s-a dus naibii aici. Heck, o plimbare prin Oblivion e de ajuns ca să poți aprecia apoi Skyrim.

Însă măcar e salvat de gameplay. Spun



asta pentru că aici e cu adevărat remarcabil, Oblivion fiind, ca și mecanici, unul dintre cele mai proaste jocuri pe care le-am jucat vreodată. Zic asta relativ obiectiv acum, e atât de prost nene. Un RPG în care creșterea în nivel e irelevantă pentru că modul în care jocul face level scaling e atât de tâmpit încât elimină tocmai jocul din joc. Te duci unde vrea pla ta și dai cu ce ai în mână în cap boss-ului, cum ajungi acolo, alegerile pe care le faci pentru progresia pe parcurs... irelevante. Până și în mizeria de Fallout 3 mi s-a părut mai ok gameplay-ul, ok,

tot era cretin dar măcar îți imagineai că joci un FPS mediocru.

Aș lua peste picior și toată treaba cu radiant AI, dar să fim serioși, deja e ca și cum aș râde de o persoană cu dizabilități, iar asta nu e frumos.

Oblivion e genul acela de caz rar întâlnit, joc căruia e greu să îi găsești o calitate care să îl scoată din penibilul în care se află. One fucking thing acolo, un gol de onoare, nimic. De fapt, poate că mint, există o cantitate pervers de mare de MOD-uri anime cu personaje underage. Deci chiar degeaba nu a fost făcut. ■



Mass Effect 2



Hai să fie treaba treabă și să am trei B-uri pe primele 3 poziții. După maeștrii indubitabili ai jocurilor populare de categoria B, Blizzard și incompetența Bethesdiana, ajungem de această dată la salvarea homosexualilor de pretutindeni... Bioware. Sigur, Dragon Age II e de departe cel mai prost joc făcut de Bioware, dar orice persoană tangențial legată de realitate știe că acela e un gunoi. În plus, după ME 2, nu aveam vreo așteptare de la el.

Mass Effect 2 în schimb? Mega-apreciat, GOTY, best game EEEEEER, reprezentarea unei figuri mesianice în mediul jocurilor video, aidplm, ce mai poți să vrei de la un joc? Mass Effect 2 e o sub-mediocritate, un hibrid între un nu chiar third person shooter și un nu chiar RPG, cu personaje desprinse din filmele lui Michel Bay care se pișă pe orice fel de flegmă inteligentă prezentă în primul joc. Iar asta vine de la cineva care nu are nici o problemă cu protagonistul "badass", specific Hollywood (preferatul lui Waaagh! și a lui neOolith). Sigur, e un clișeu tâmpit, dar mă doare la bască. Există însă limite, Shepard, indiferent de organele sale sexuale, emite vomă cu fiecare dialog, oscilând între femeie frustrată și dobitoc cu mușchi.

Chiar și în condițiile astea, tot puteam trece peste, dar vorbim de un joc care nu are nici un quest reușit. Și nu e că nu ar fi fost idei bune. Tocmai aia e amuzant, că aproape fiecare quest legat de companioni pleacă de la o idee interesantă și absolut toate sfârșesc ori în secțiuni de shootereală plictisitoare sau SUPER ORIGINALE încercări de a ieși din tipar cu elemente de gameplay stealth scriptate, prin care treci în două butoane.

De fapt, mai multe butoane nu prea folosești deloc în jocul acesta. E un fel de NFS cu filmulețe, partea de împușcat e bizar de simplistă, ușoară și absolut deloc variată. Despre partea de RPG v-am zis deja. A, sigur, ai de ales între ce tip de personaj vrei să îți construiești. Dar who gives a fuck, pentru că oricum după prima luptă ai văzut tot ce era de văzut.

Poveste mega epică în care salvezi universul și așa mai departe, pentru că dacă nu salvezi ÎNTREG UNIVERSUL în fiecare joc Bioware, cineva nu doarme liniștit. În fine, nu merită jocul efortul de a-l ridiculiza mai mult. Mass Effect 2 e mult mai prost decât primul și evident mai prost decât al treilea. Care o fi el un third person shooter medicoru, dar măcar te trec transpirațiile împușcând inamicii și râzând la tâmpenia poveștii. Mass Effect 2 nici măcar atât nu îți oferă.

O dezamăgire într-un moment de cumpănă, puteau să extindă elementele bune din primul joc al seriei sau să mănânce căcat. Ghici ce au făcut? ■

Defense of the Ancients

Reprezentant de seamă al popularului curent de diaree competitivă numită MOBA (prin asta mă refer la stropul de început). Action RTS frate! De parcă button mashing-ul din Stacraft nu era destul de action, era nevoie și ca voma asta să polueze jocurile. Mă rog, jocurile e mult spus, pentru că părerea mea e că orice joc competitiv se descalifică din start, balansarea excesivă mi-a făcut scârbă întotdeauna, iar ilarele încercări de elitism ale player base-ului mă dau de fiecare dată pe spate de râs.

Puteți înlocui numele cu orice MOBA făcut vreodată. Toate sunt același joc pentru mine și dacă dau alt tab din vreunul în Diablo 2, să mor dacă observ vreo diferență. Dumb action mashing, care primește o noimă mulțumită

însăși naturii jocului, nu pentru că ar avea un gameplay consistent sau acaparant. Nu văd absolut nimic atractiv la nici o componentă a acestor jocuri. It's a big nothing, mai bine faci competiție de masturbare sincron, tot reflexele alea le testează. Ca și Oblivion, singurele merite sunt terțiare, MOBA-urile par să fie un punct de atracție pentru femei. Măcar atât.

Bun pentru dependenții de insta-gratification pentru care jocurile de cărți sunt prea complicate și câțiva păcătoși pe care îi iert (pup neOlith), dar cam atât. Când văd că se organizează turnee cu căcaturile astea și sunt țări unde au ajuns atât de mega populare mă îndoiesc serios despre viitorul rasei umane. E ceva la fel de inexplicabil pentru mine ca sosul de usturoi. ■



Borderlands 2

Am vrut să mai iau o mizerie Blizzard, dar niște varietate nu strică. Borderlands 2 e o plictiseală de tot căcatul, o încercare penibilă de joc edgy și distractiv care nu reușește să fie nici pe sfert la fel de mișto ca Blood Dragon-ul ales de .chester aici de exemplu. Sigur, nu am fost eu mare fan nici al primului, dar avea locul său, pana mea. Borderlands 2 în schimb te fute la cap de la început cu cât de crazy și neconvențional e.

De fapt, fuck, încă de pe poster. Acum tipul nu se împușcă cu un singur pistol, O FACE CU DOUĂ MĂ. Deci cât de YOLO trebuie să fie jocul ăsta? Foarte YOLO, cel mai YOLO, YOLO of the Year. La început dai de un roboțel intenționat antipatic pe care îl cheamă CLAP TRAP. Băi, deci realizați nivelul de adâncime și originalitate din jocul ăsta? Deja mi-am dat drumul, cum să îl cheme frate CLAP TRAP și să vorbească mult? Incredibil.

O parodie ratată cu personaje care mai de care mai CRAZY, dar în afară de erecțiile provocate prin cosplay-urile de la Comic Con și jocul ăsta există degeaba (da, e o temă aici). E plin de personaje handicapate care fac lucruri handicapate la care ar trebui să râzi la fel ca la un LP din ăla amuzant de pe Youtube făcut de tipul ăla care vorbește repede. Dialoguri cretine care încearcă din răspuseri să amuze dar nu reușesc niciodată și un gameplay relativ anost pentru mare parte din joc. Un fel de Diablo FPS (da, e o temă aici), pe mine m-a plictisit enorm și din păcate chiar a trebui să îl joc.

Un joc pe care îl urăsc pentru că e mai fals decât un prinț nigerian, cu glume puse acolo de mână, tot ce mai lipsea erau râsetele alea din sitcom-uri și era rețeta completă. ■



Arcania – Gothic 4

Nu îl urăsc pentru că s-a numit Gothic. Am avut deja discuția asta pe forum, eu nu o să înțeleg niciodată de ce unii oameni sunt deranjați de folosirea deampulea a IP-urilor, vezi Thief sau Magna Cum Laude. Personal, mă doare la bască și le văd ca jocuri complet separate. Am jucat Arcania până la final, dar l-am urât din principiu și m-am bucurat că a dus la falimentul JoWood.

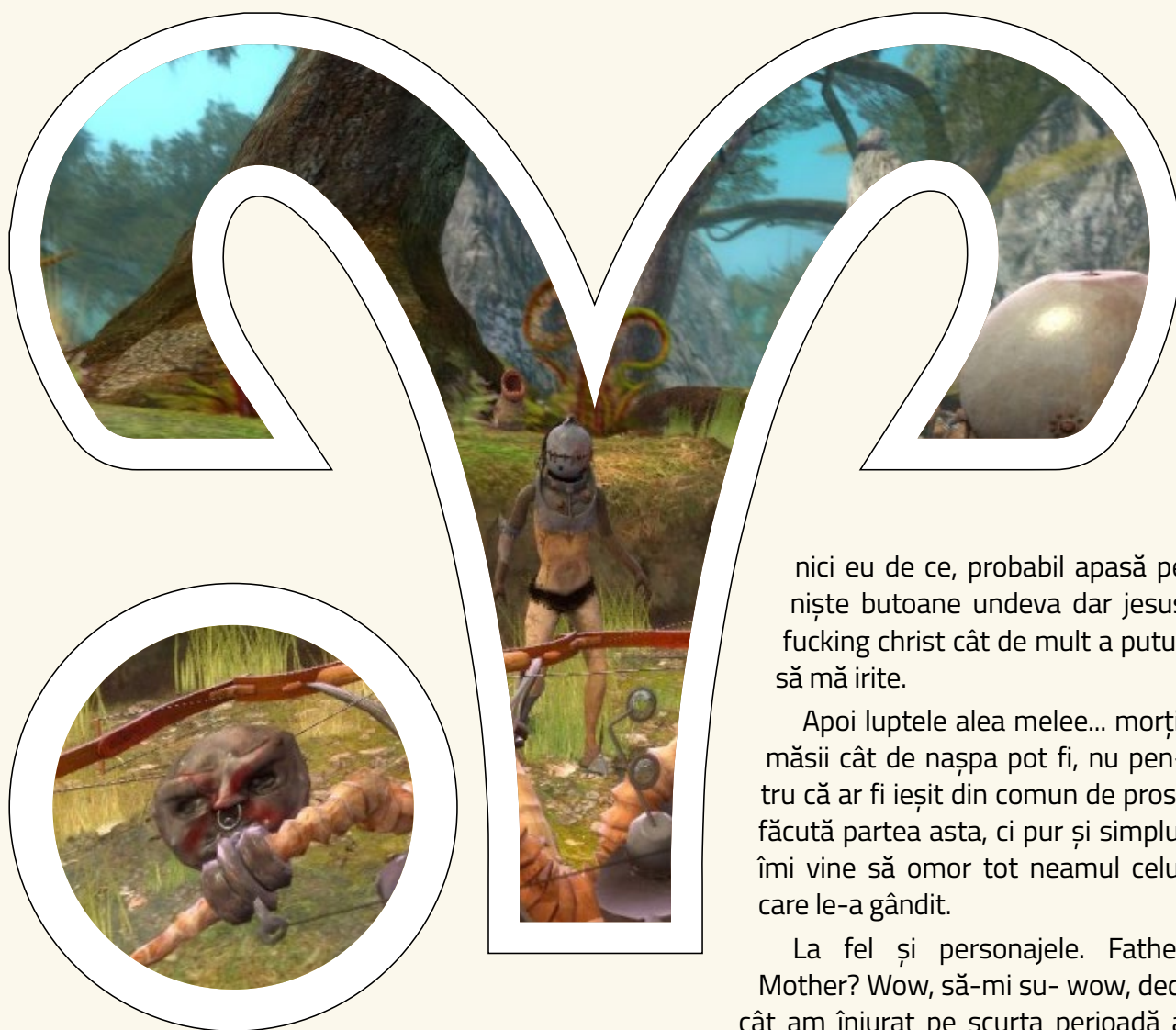
Nu că ar fi fost un joc bun, Arcania e un gunoi din toate punctele de vedere mai puțin realizarea mediului înconjurător. Un protagonist emo

cu tulburări bipolare, combat din două butoane și personaje... nu mai îmi amintesc nimic ca să pot face mișto. Țin minte o fază amuzantă, mai pe la început, când trebuia să cobor pe o scăriță dar jocul era atât de scriptat încât nu pornea event-ul. A fost interesant.

În fine, e genul de joc atât de fad încât nici să îl urăști cum trebuie, dar ce vreau e de fapt să spun e "fuck you JoWood!", Arcania a fost simbolul perfect pentru activitatea acestui publisher. ■



Zeno Clash



Pentru jocul ăsta am un alt tip de ură. E atât de high level încât aş îndrăzni să zic că e jocul pe care îl urăsc cel mai mult. Nu îl urăsc pentru că e mediocru sau cine ştie ce alt motiv rezonabil. Nu frate, îl urăsc din toată fiinţa mea din motive inexplicabile. Deci grafica aia cretină îmi provoacă o stare de greaţă. În general stilul artistic din Zeno Clash mă face să îmi vomit intestinalele prin urechi, nu înţeleg

nici eu de ce, probabil apasă pe nişte butoane undeva dar jesus fucking christ cât de mult a putut să mă irite.

Apoi luptele alea melee... morţii măsii cât de naşpa pot fi, nu pentru că ar fi ieşit din comun de prost făcută partea asta, ci pur şi simplu, îmi vine să omor tot neamul celui care le-a gândit.

La fel şi personajele. Father Mother? Wow, să-mi su- wow, deci cât am înjurat pe scurta perioadă a acestui joc, nu vă puteţi imagina. Şi fără motiv în plm, pur şi simplu fiecare scenă mă făcea să înjur, cu fiecare secundă în plus mă gândeam la noi moduri prin care aş putea tortura familiile dezvoltatorilor în timp ce ei privesc. Nici măcar nu l-am terminat, am ajuns la ultima luptă, chiar înainte să câştig am ieşit din joc şi l-am deinstalat. Din principiu, fmm de joc!

Fuck Zeno Clash. That is all. ■

Test Drive Unlimited 2



Fain primul TDU, combinație destul de ok între arcade și semi-sim, destul de mișto controlul mașinilor, ditamai harta, overall un joc distractiv. Test Drive Unlimited 2 avea teoretic o treabă simplă, deci ce au făcut ăștia? Au luat parțial chestii din primul, peisajele superbe, satisfacția de a lua o curbă bine deși joci un arcade și... cum să zic, dacă iei toți cocararii și îi pui să îți compună ceva, unul nu va scoate o manea mai manea ca gameplay-ul pe care ți-l bagă căcatul ăsta pe gât.

Voiam și eu ca omul să fac curse și să conduc. Nu frate, trebuie să primesc ceva poveste cretină cu niște maimuțe de personaje și cutscene-uri PE CARE NU POȚI ÎN PLM SĂ LE SARI. Jesus fucking christ, vrei să faci curse? Dar nu mai bine mergi la frizer? La târfe? Ia dute tu și fă poze la mașină ca un dobitoc. Ajungi în sfârșit la un event care îți place, trei minute cutscene, alte trei minute cutscene de prezentare, apoi 5, 4, 3, 2... da' începi în morții mătii?

Aceași poveste, cursă de cursă, event de event, curscene-uri de un cretinism greu de explicat în cuvinte. Parcă te uiți la o scenă de sex făcută de Bioware over and over and over again. E păcat, pentru că ce face bine, chiar face bine, acest contrast e incredibil de stresant pe tot parcursul jocului. Dacă nu știi cum să îți dai venele pe verticală, TDU 2 e leacul. ■

Call of Duty 4: Modern Warfare

9

Sau așa cum îmi place mie să îl numesc: moartea FPS-urilor. CoD4 a fost un punct important din istoria genului. Sigur, o luase puțin pe arătură, dar erau tendințe, nimic comparabil cu valul de dobitocie ce urma să vină după (bine realizatul ce-i drept) brainwash făcut de Activision. Perfect logic că s-a unit cu Blizzard, e practic un duo Florin Salam - Copilul Minune. :)) They were made for each other.

Experiență cinematică frate, un shooter unde te uiți mai mult la filmulețe, apeși pe câte un butonaș și îți aștepti cuminte rândul. Dacă ești bou și abia începi să te joci, când îți vine rândul stai și tragi în malnutriți care te fac cu pistolașul de la 10 km (sau asta era în altă iterație?). Dacă nu ești bou realizezi că tot ce ai de făcut e să sprintszi și te doare la penis, se face trigger la următorul eveniment din joc și inamicii dispar. Much gaming.

Dacă totuși vrei să te distrezi și să tragi în ei, eokbă, dai două, iei patru, te duci după o cutie, nu vine nici dracu' după tine, iar ieși, iar dai două, etc. E moartea minții mai rău decât DotA. Dacă asta nu era de ajuns, mizeria a dus la niște copy paste-uri de îți e mai mare dragul, o întobitocire în masă a player base-ului, hărți de cinșpe dolari și sequel-uri de 60 de euro la care au lucrat experți în Ctrl + C.

E practic un blockbuster de weekend transpus în mediul jocurilor video. Măcar

dacă doar pentru multiplayer era lăudat, dar nu... demenții îi jucau campaniile, se agitau, au existat în plm recenzii la campania single player din CoD4+. Bezna minții, recenzie la ce? :))

În fine, Diabworldofcodota. ■



10 The Banner Saga

Banner Saga e un joc frumos. Problema lui este că e un joc prost. Motivul urii vine tocmai din potențialul irosit și, cu toate că nu am contribuit la kickstarter, dezamăgirea. Producătorii au încercat să facă un sistem de lupte pe ture, aș vrea să îmi amintesc în detaliu fiecare greșeală de clasa a patra pe care au făcut-o (și chiar puteam!) dar nu mai pot. Îmi amintesc însă cum combatul e plin de elemente ce se combină în cele mai dezastruoase moduri posibile, varietatea tinde spre zero, deciziile pe care le faci pe parcursul jocului (de altfel un alt punct slab, they suck) pot influența în moduri tâmpite bătăliile.



Dialogurile variază între mișto și cretine, altă problemă fiind această disonanță. De altfel disonanță e cuvântul care caracterizează perfect The Banner Saga, a încercat să fie unul dintre indie-urile alea pretențioase pe care se încapățânează unii să le critice, dar nu a reușit - o abordare tip Dear Esther îl făcea din start un joc mai bun în ochii mei. A încercat să fie original, dar nu a reușit decât prin blend-ul artistic, să zicem că apocalipsa nordică nu a mai fost redată așa de mișto în jocuri. A încercat să aibă gameplay, dar absolut fiecare luptă reprezintă o rupere a imersiunii și un facepalm din partea jucătorului. Nu zic, poate nu trebuia să îl joc pe ultimul nivel de dificultate, sunt convins că dacă treci mai rapid prin el, observi mai puțin

dureroasa implementare de TBS.

Dincolo de asta, ultima luptă reprezintă unul dintre cele mai cretine momente din istoria jocurilor video. Da, e dificilă, dar plm, a însemnat câteva load-uri, nici nu se apropie de zona care să-mi gâdile orgoliul. Problema e CUM e dificilă, ca să fac o comparație cu Underrail, producătorii au încercat o manevră de superior beings, intenționat să îți fută jocul în baza unor alegeri și întâmplări. Dar master race-ul nu e pentru toată lumea, iar Banner Saga reușește doar să surprindă prin stângăcia de care au dat dovadă dezvoltatorii. Ceea ce na, e ok, poate că au învățat și 2-ul e mai ok, dar a fost frustrant de suportat. Un fel de "da, văd ce faci, văd ce faci, interes- aaaaand, no, nope, nota 3". ■



UNREAL 2:
THE AWAK
ENING
SERIOUS
SAM: THE
FIRST EN-
COUNTER
BLACK &
WHITE
WORMS 3D
COUNTER-
STRIKE
CARMAGED-
DON 2
DOOM 3
COMMAN-
DOS 3
RUNAWAY
POSTAL 2

UNREAL 2: THE AWAKENING
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER
BLACK & WHITE
WORMS 3D
COUNTER-STRIKE
CARMAGEDDON 2
DOOM 3
COMMANDOS 3
RUNAWAY
POSTAL 2

live3332

MX vs ATV Supercross Encore

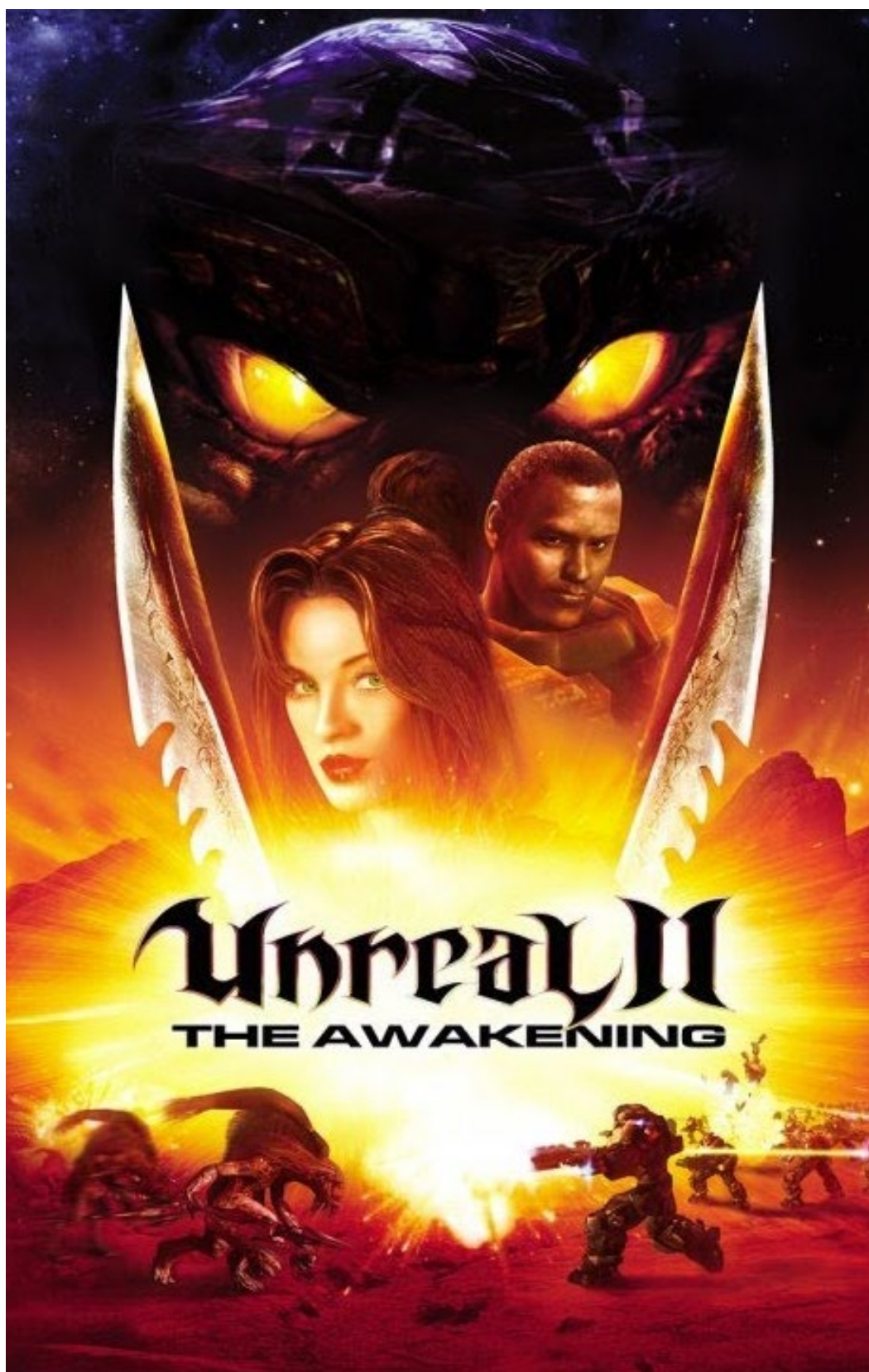
Primul Unreal a fost o experienta superba din mai toate punctele de vedere: ca shooter functional, antrenant si pe alocuri sofisticat; ca experienta unica prin feelingul si povestea cu tente mistice; ca multiplayer nici pe departe apreciat la adevarata valoare de prea-larga plaja ocupata de Quake 2; ca estetica vizuala si auditiva. Al doilea Unreal reuseste sa faca aproape totul pe dos, devenind experienta generica prin definitie. Practic, fiecare element pare gandit in asa fel incat sa reprezinte o medie a tendintelor si directiilor observabile pe piata, ceea ce nu se traduce, din pacate, printr-un numar

de aur, o proportie divina, ci afundarea in cea mai brutala mocirla a mediocritatii.

Povestea este banala si lipsita de orice ghes metafizic sau fascinatie SF, in afara poate de stropul de poezie al finalului, dar pana sa ajungi acolo trebuie sa induri macar 15 ore de clisee. Companionii tai sunt niste marionete, mi-o amintesc in special pe asistenta recrutata parca de pe canapeaua lui Capatos. Gameplay-ul e nerealist, pe de o parte, si neamuzant pe de alta. Toate armele si nivelele sunt repede uitate, singurul moment de oarecare trepidatie (prima intalnire cu extraterestrii) transformandu-se

rapid intr-o impuscatelea fara niciun haz sau miza. Nava de la final vine ca un ironic memento ca posibilitatile engine-ului ar fi deschis strada unor momente narrative mai acatarii, unor medii virtuale mai imaginative, unei trairi mai aproape de patosul din primul Unreal.

The Awakening e un joc foarte slab raportat la predecesorul sau; si chiar judecat indepedent de acesta, nu face decat sa se inscrie in zona unor zoaie inodore si incolore care incearca sa treaca drept ciorbita reincalzita a cliseelor genului. ■



Nosferatu - The Wrath of Malachi

Black&White reprezinta suprema pacaleala a hype-ului, pompare de resurse financiare si PR-istice in promovarea unui produs care ajunge probabil sa intreaca timpul si energia petrecute in construirea si rafinarea produsului ca atare. Sau cel putin asta este impresia care loveste consumatorul, ceea ce este la fel de (daca nu mai) rau.

Povestea B&W a inceput pentru mine odata cu prima coperta a Pc Games (v-o amintiti, desigur), care aducea un suflu proaspăt in relativul prafuit cotlon al peisajul autohton. Marea majoritate a articolelor erau traduse din sora mai mare nemteasca si nu erau neaparat nici superb scrise, nici fericit transpuse in romana, dar ceea ce ma facea sa palpit la noua revista era cantitatea nesimtita de informatii despre jocurile in curs de aparitie. Intr-o vreme in care conexiunea la Internet se scurgea strop-cu-strop pe linia telefonica (daca aveai acces si la aia), iar celelalte reviste romanesti aveau o politica de preview-uri relativ parcimonioasa, daca nu de-a dreptul dubioasa, Pc Games era mana cazuta din cer pentru gamerul ahtiat dupa informatie de ultim moment. De acolo am aflat prima oara de Commandos 2, Broken Sword 3 etc.

B&W era varful de lance al sectiunii de avanspremiere din Pc Games, in sensul in care revista se angajase efectiv intr-un recital de acoperire a procesului de productie al jocului. Fiecare numar presupunea tone de detalii despre gameplay, exemple de quest-uri si misiuni, poze dintre cele mai edificatoare despre diverse feature-uri, toate stropite cu un strat gros de entuziasm (relativ artificial,

aveam sa observ mai tarziu). Aveam chiar si un dev-diary tinut de unul dintre tipii de baza de la Lionhead. Ei bine, fastul orchestrat de Molyneux si echipa, ranforsat voit au ba de redactorii germani, a fost preluat si convertit de cititorul-liceean destul de credul si exaltat care eram pe atunci intr-un amalgam inform de asteptari, generic intitulat "Cel mai Cel joc al Istoriei."

Intr-adevar, B&W era vehiculul unor expectante difuze de fapt, insa toate superlative. Nimeni nu mai vazuse ce avea sa ne ofere in curand Lionhead. B&W urma sa fie nu un god-like oarecare, abatand incolo si incoace niste amarate populatii, ci adevaratul moment de Zeificare, un cadru digital in care puteai chipurile sa faci ce



iti traze prin minte, ajutat de Elemente si ghidat de propria-ti constiinta, un turnesol al moralitatii personale, un loc de joaca al pub-erului divin din tine, o simulare abrahamica, un Tamagochi/Sims de complexitatea unui Railroad Tycoon si cu farmecul de Worms.

Jocul in sine nu avea sa implineasca niciuna dintre aceste promisiuni. Zeificarea avea sa fie numai a marketingului, iar desertaciunea numai a noastra, jucatorilor. Imi amintesc ca



mi-l cumparasem in preajma Pastelui. Intre o salata boeuf si cate-un ciocnit de oua, ma strecuram la calculatorul unde ma astepta un tigru debil si urat, imaginea sufletului meu de Zeu. Incercam febril sa identific elementele capdoperei, sa deslusesc resorturile complexe de gameplay, sa gasesc macar lumea jocului vag placuta cumva, estetic, grafic, oricum! Interfata era simpluta si cu toate astea enervant de folosit, misiunile crunt de banale

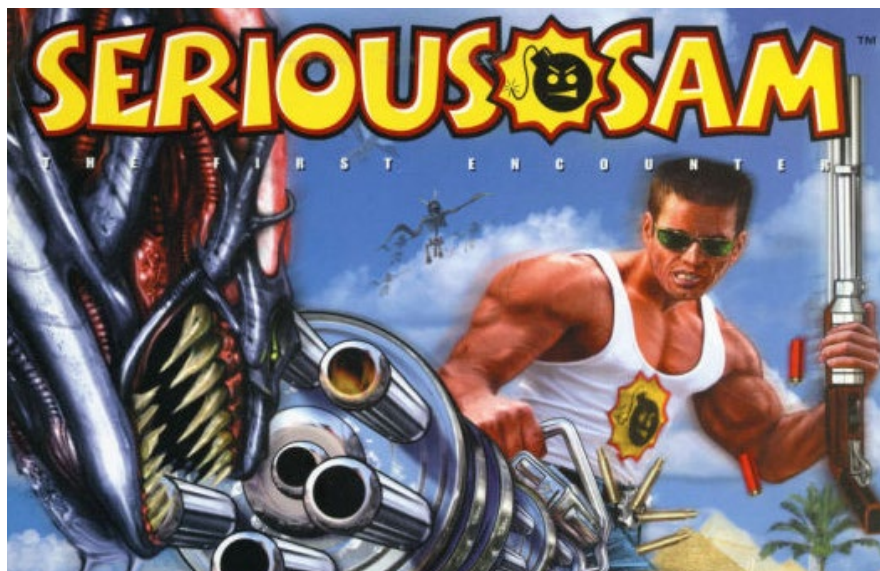
si, pe deasupra, le cunosteam din constiincioasele rapoarte din revista, progresul se poticnea in foarte evidente borne artificiale si era complet neinteresant. Luptele cu ceilalti zei erau o nebuloasa de care nu te atingeai mai degraba din lehamite, iar lumea de joc parea saracacioasa si fara sens. Jocul nu avea scop, trena, era banal si mediocru pana la os.

Iar peste toate, plana ireversibil aerul innecacios al deja-vu-ului. Da, sarguinta cu care producatorul impartasise dinainte detaliile cele mai intime procesului de productie nu facusera decat sa devoaleze pana si bruma de interesant pe care ar fi putut-o jocul oferi unui neofit. Mi s-a intamplat acelasi lucru, desi intr-o masura mai mica, in cazul Max Payne, dar asta este alta poveste. Practic, devorand fiecare articol si articolas despre B&W jucasem jocul in mod virtual in capul meu, experimentasem la mana a doua cam toate senzatiile (limitate) pe care le-ar fi putut induce, fusesem familiarizat cu continutul misiunilor, imi pusesem deja intrebarile de bun/rau si asistasem in gand (ajutat de vorbele, pozele si filmuletele producatorului) la desfasurarea consecintelor in urma raspunsului meu. B&W in varianta in sfarsit materializata pe hardul meu era o copie palida a tot ceea ce mi se povestise si aratase deja. Noul era consumat, surpriza anulata, inovatia absenta, iar vartejul hype-ului de-abia isi formase primele rotocoale. ■

Serious Sam: The First Encounter

Un simpaticut cadru egiptean de inspirație antică și niște mecanici decente ale vechilor 3d-shootere sunt singurele "calități" care-l recomandă pe Serious Sam la câteva sesiuni de butonare relaxată, dar de aici până la...Doamne, a luat peste 9 în Lvl?! Ce-i drept, prin afara parca laudele au fost mai reținute și jucătorii mai puțin entuziaști. Îmi amintesc jucând câte un nivel după antrenamentele de baschet, exact porția de distru-

gere fără minte care mi-era necesară pentru a mă relaxa pentru 20 de minute înainte de a mă apuca să îl adnotez în original pe Heidegger sau să corectez ultimile manuscrise ale lui Mircea (parcă revizuiam Mendibilul pe vremea aia). Da, decorurile îmi gadilau nostalgia dinastică după Amenhotep și Nefertiti, monștrii erau enervanți de mulți într-o proporție borderline cu delectabilul, armele de gaga și puternice, replicile personajului de un



cretinism infantil, dar...parcă nimic din astea nu erau elevate la un nivel superior de vreo atingere de clasă. Un shooter fără pretenții pentru un public fără pretenții, îmi ziceam în barba terminând amaratul de nivel zilnic, cu

mintea deja la fiind. În fine, un Duke Nukem discutabil, fără sarmul personajului principal, fără complexitatea și 'fun'-ul gameplayului acestuia. O copie cu vag iz mocirlos de Nil. ■

Worms 3D



Edificil de crezut ca e nevoie de prea multe cuvinte. Nici n-as avea prea multe de spus, nu cred ca mi-am petrecut mai mult de o ora in imbecilitatea de mai sus. Ca veni vorba, cine o fi jucat mai mult?! N-am fost niciodata conservatorul care sa spurce 3D-ul, dar exista anumite jocuri in care 3D-ul e o molima incomprehensibila. Worms este unul dintre ele.

De la camera imposibil de strunit pana la profilul gretos al viermilor (in comparatie cu gratia comica a 2D-ului), Worms 3D este o idee atat de proasta incat reuseste practic sa intoarca pe dos orice plus sau avantaj al jocului unic care este Worms. De la necesitatea de a calcula unghiurile de tragere ale armelor intr-un fel care sa tina cont de noua fizica si pana la regandirea tacticilor atat de dragi-viermanoase de temporizare si aducere in prag de apoplexie a adversarului, Worms 3D pur si simplu isi bate joc de tot ce era amuzant si competitiv la serie. Placerea unei partide era data de folosirea rapida si judicioasa a mijloacelor de distrugere amuzante (easy to use, hard to master), nu de o bezmetica incercare de orientare pe harta si o utilizare a armelor intr-o logica realista spatiala. Worms si-a pierdut ratiunea de a fi in noile straie. Imparatul este gol. Imund! ■

Counter-Strike

Am jucat destul de mult CounterStrike si atinsesem un nivel decent de "iscusinta", asa ca ma simt complet indreptatit sa-l consider un joc mai slab atat decat Unreal Tournament (concurentul mai natural), cat si decat Quake 3 (concurentul oarecum prin contagiune). Mai existau la vremea respectiva si alte optiuni cand venea vorba despre 3D-shootere, insa mediul concurential al salilor romanesti prefera clar aceasta triada.

Ca sa o luam cu sfarsitul, deathmatch-ul din CS este banalut. Da, e o idee mai realist, insa factorul de distractie tinde repede spre zero din cauza lipsei unor harti si a unor arme, upgrade-uri si moduri de joc suficient de variate incat sa sustina interesul jucatorului pe termen mediu sau lung. Deathmatch-ul din CS se poate practica regulat numai ca arena de instructaj si imbunatatire a calitatilor jucatorului individual, deci ca antrenament. Din punctul asta de vedere, Quake 3, cu ritmul si diversitatea scenariilor de joc in deathmatch, sterge pe jos cu CS, a carui singura vocatie ramane multiplayer-ul de echipa.

La acest capitol, UT ramane unul dintre cele mai solide titluri din istorie. Are 8-9 arme, fiecare cu 2 moduri de folosire, deci peste o duzina de posibile abordari, combinatii nemaipomenit de interesante in-fight, dar si existenta a cel putin 2-3 variante de contracarare a fiecărei alegeri. CS are 3-4 arme de foc utilizabile cu totul, cutitul care e mai degraba un alt mod de miscare decat parte activa a arsenalului si, spre lauda lui, grenade felurite, realmente cu impact in gameplay. UT are unul dintre cele mai bune moduri de joc pe care l-am intalnit vreodata, Domination (imi vine greu sa inteleg de ce a fost atat de putin prizat), pe langa foarte serioasele si complexe Team Deathmatch si CTF, dar si insolitul Assault. CS are doar Defuse si Hostage Situation, dintre care ultimul degeneraaza frecvent intr-un banal deathmatch. UT are boti foarte competenti pentru antrenament solitar, CS papusi de carpa.

UT are zeci de harti, unele dintre ele absolut legendare, care presupun tactici complexe de echipa si o relatie speciala intre cunoasterea spatiala si rationamentul tactic din capul jucatorului. CS are si el particica lui de glorie aici, dar cu maxim 2-3 scenarii (care stralucesc mai mult prin echilibru al pozitiiilor combatantilor), iar acelea nu surprind neaparat prin ingeniozitatea proiectarii, ci mai degraba printr-o supralicitare datorata penuriei de sce-



narii interesante. Si mai important, UT are posibilitati de gameplay infint mai ramificate tocmai din cauza tuturor avantajelor enumerate mai sus (arme, harti, moduri de joc) fata de CS, unde odata ce deviezi din canonul a 5-6 strategii, vei nimeri in atmosfera rarefiata a lipsei de posibilitati. Nu se pune problema ca in CS sa nu intalnesti situatii complexe, care sa se preteze la strategii complexe, e limpede

munitati de oameni dedicati, posibilitatile de exploatare a potentialului UT au fost practic gatuite din fasa in cazul meu. Sporadicele meciuri in compania adversarilor umani, sesiunile cu scrasnet de dinti in compania botilor si, ceva mai tarziu, videourile cu gameplay-ul fascinant al meciurilor internationale m-au facut tot timpul sa nutresc o antipatie rece, dar insistenta, pentru uzurpatorul nascut



ca nu vorbim despre o monotonie funciara a jocului, cat despre un anumit orizont al posibilitatilor, mult mai limitat decat in cazul UT.

Iar aici intervine pasamite si cuiul meu cu CS. Sala de jocuri romaneasca l-a incununat de departe cel mai dezirabil shooter multi. Daca pentru Quake se mai gaseau doritori, UT a fost practic un meteorit pe care putini macar de l-au intezarit. In absenta unei co-

din vita nobila de HL. Cand am putut sa ma folosesc de Internet pentru a incerca sa inot in oceanul international al pasionatilor de UT, era deja prea tarziu; pierdusem trenul uceniciei. Pentru mine, CS a fost o beizadea careia nu m-am indurat sa-i fac vant, dar careia nici nu-i puteam vreodata ierta ca ma privase de ceea ce aveam toata indreptatirea sa consider un vlarstar mai de soi din partea lui Unreal. ■

Carmageddon 2



Cand Carmageddon 2 apare pe piata, nu eram fericitul detinator al unei placi cu acceleratie 3D, astfel ca tot ce puteam face era sa ma uit peste paginile revistelor care ofereau poze si aruncau laude, gandindu-ma cu jind la continuarea unuia dintre primele jocuri pe care le incercasem, marturie vie in mintea mea a melanjului de anarhie si distractiei care era pe atunci jocul digital. Grafica acum colturoasa nu-mi dadea pe atunci defel de inteles cum anume (si hotarator in rau) se schimbase unul dintre jocurile mele favorite. Dupa cateva capitole din HL in modul software, am luat decizia ca ai mei ma privau intr-o prea groaznica masura de ce era nou si incitant

in lumea aceasta, asa ca m-am prezentat cu jalba unui upgrade care se cerea neintarziat.

Sperati ca odrasla lor ar putea ajunge handicapat intr-o lumea a noilor tendinte, ai mei s-au facut luntre si m-au adus in ton cu anul 1999, ale carui vaste perspective culturale mi se intindeau acum in fata: HL accelerat, Carma 2 si cate si mai cate. Adevarul e ca imi este greu sa pun degetul pe acele elemente care transforma Carma2 intr-un joc de duzina, fata de iconoclastul Carma1. Poate tocmai faptul ca aduce atat de putine modificari substantiale (oricum, cele minore sunt mai degraba suparatoare si inutile) intr-un moment in care, totusi, se schimba paradigma in lumea jocurilor, situatie oarecum asemanatoare cu succesul moderat al GTA2, urmat de explozia cu adevarat revolutionaru-lui GTA3. Intr-adevar, dementa irreverentioasa cu care te lovea Carma era un "fulger in campia golasa", un demers dificil si discutabil de reprodus.

Dar daca ar fi totusi sa gasesc un motiv pentru care Carma2 este o searbada insiruire de busituri, atunci acela ar fi fizica manevrarii

masinilor. Nu ma intelegeti gresit, nu e ca si cum Carma avea o fizica realista; dimpotriva, era una extrem de ciudata, consecventa in interiorul propriilor reguli, insa improbabila dintr-un punct de vedere strict automobilistic. Masina reactiona la impacturi si tipul de teren pe care rula, insa avea o anumita calitate "ciudata" a comportamentului, absolut unica, un stil aparte care o facea sa se simta (in lipsa de un termen mai bun) ca o jucarie teleghidata. Dar era o jucarie a carei greutate puteai sa o simti si ale carei ravagii (inclusiv asupra-i) le puteai vedea cu ochii tai. Aici rezida si farmecul propriu jocului, era dpdv al deformarii si calcularii impacturilor mai avansat decat "simulatoarele" vremii, fiind in acelasi timp si extrem de "remote-control-ey". Ei bine, in Carma2 nu mai exista aceasta vioiciune a masinii, acest caracter sprintar, dar si oarecum solid-fizic, al masinii. Mi-e imposibil sa spun care parametri exact fac controlul din Carma1 un deliciu, iar in 2 iti transforma bolidul intr-o caroserie greoaie si infernala, dar pentru mine, mai mult ca orice, acestia au facut diferenta dintre cer si pamant. Tematic si mecanic, Carma2 e ca rockerul in zilele noastre. ■

Doom 3



N-am fost vreun mare fan Doom. Le-am jucat, le recunosc si le respect locul in istorie, dar niciunul n-a reusit sa mi se strecoare retrospectiv pe sub piele. N-am avut, deci, vreo asteptare speciala de la

Doom 3 si am luat totul doar ca pe ultimul shooter din partea unor oameni pe care-i consideram relativ competenti in domeniul cu pricina.

E drept si ca eram intr-o faza de saturatie in privinta divertismentului digital, iar Doom 3 a venit ca un fel de bomboana pe coliva - intr-un contrast atat de evident si dureros cu Far Cry. Inca din primele minute, iti dai seama ca Doom 3 vrea sa treaca drept ceea ce nu e: incearca sa-si transplanteze un plaman de HL. Nu vom mai avea impuscaturi fara o adanca motivatie, trebuie sa fim atrasi sufleteste in drama baietilor din statiunea spatiala respectiva, ba chiar se infiltreaza o oaresce tenta horror. Bineinteles, iD esueaza lamentabil, construind o pojghita narativa care se destrama la primul impuls veritabil de imersiune si care capata valente vag umoristice odata cu primul cascat.

Tocmai neintelegerea mecanismelor de incorporare in gameplay a evenimentelor care "spun" povestea ii face pe cei de la iD sa ne bombardeze cu file de jurnal digital ale raposatilor, care pot fi cel mult un instrument de potentare a atmosferei, dar nu principala modalitate de creionare a povestii.

Apeland si la cateva clisee de space opera sau space horror, jocul incepe sa curga ca un incredibil exemplu de staza a ideilor de game design si story-telling, recurgand la practic aceleasi butoane si manete din vremea Quake-urilor single. Actiunea intra repede in tiparul repetitiv al unor confruntari lipsite de miza si obiective generice. Implicarea emotionala nu exista, sperietura initiala intarzie sa capete fior metafizic, decazand in rutina, nimic pe partea de gameplay nu ofera macar aparenta de noutate, ci totul pare la genunchiul Quake 2-ului (respectabil poate odata, dar desuet la vremea aceea).

Cred ca cel mai revelator in privinta tristetii vetuste care bantuie coridoarele Doom 3-ului este faptul ca nivelurile se termina in aceeaasi maniera in care iD intelegea sa-ti dea de inteles in Quake&co. ca te afli inainte momentului de "loading". In spatele unei usi care se deschidea, dadeai de un scurt coridor gol, la capatul caruia zareai o usa identica. Intra si inghetai. Poate unii au vazut aici un fel de auto-referentialitate. Eu unul am vazut inchistare si limitare la un shooter din 2004, aparent competitor cu Far Cry si Half-life 2. ■



8 Commandos 3

Sunt mare fan Commandos. Pe primul l-am jucat intaia oara in sesiuni scurte si intense, cat timp apucam la calculator cand lua maica-mea o pauza de masa sau somn de la scrierea doctoratului, iar ultima oara cu un prieten acum doua toamne, cate "o viata" fiecare, in ceea ce a fost practic o izolare voita de o saptamana jumata. Al doilea a fost o mare bucurie pentru mine, imbogatind un genul (relativ ocolit de producatori) cu o complexitate pe alocuri dezarmanta in aproape fiecare aspect tactic al gameplay-ului. Sunt doua dintre jocurile mele favorite ale tuturor timpurilor, chiar daca in drafturile precedente n-am prea apucat sa le acord atentie.

Aparitia 3-ului intr-un timp atat de scurt fata de precedentul si oarecum pe sest ar fi trebuit sa ma puna oarecum in garda. In primul rand, anvergura produsului ca atare e mai degraba una de add-on decat de continuare, avem de fapt 3 misiuni (probabil harti care au cazut intr-un anumit stadiu de dezvoltare al Men of Courage), "sparte" in mai multe stadii/obiective pentru a da impresia mai multor scenarii. Fata de cele 10 scenarii extrem de bogate (cu obiective multiple, cai de acces/trasee alternative etc) din Commandos 2, fiecare avand posibilitatea parcurgerii unei misiuni-bonus, extrem de dinamice si insolite la randul lor, impresia despre tertul Commandos este una de incropeala si dezinteres.

In al doilea rand, mare parte a farmecului acestui gen de jocuri consta intr-o abordare tactic(oas)a. Incerc o placere fabuloasa atunci cand analizez in tihna harta, memorand rutele paznicilor si identificand eventualele brese din brodajul lor complicat, cantarind exact unde

si cum sa incerc sa bruiez barajul lor, facand scenarii in mintea mea despre potentialele abordari si aproximandu-le sansele de reusita etc. In toata aceasta vreme, te lasi scufundat in estetica jocului (martiala si cu puternice tuse de parfum local in Commandos 2), ceea ce provoaca o delicioasa senzatie de lenes debut al unei partide de sah, cu un film de razboi de epoca in fundal, pe un televizor Nei cu contrastul la maxim.

Ori acest caracter "asezat", "batranesc" al spiritului RTT este fundamental naruit de Commandos 3 prin introducerea unor sectiuni si caracteristici care promoveaza actiunea si situatiile dinamice. Predecesorul lui facuse cativa pasi in atare directie, dar se oprise la timp, reusind sa ofere niscaiva varietate, nu sa compromita insasi esenta genului. Dimpotriva, in 3 sunt facuti nu pasi, ci salturi catre un mediu de joc cat mai aglomerat si dramatic, inserandu-se scene de lupta in derulare in pac-pac-ul carora trebuie sa te implici dintr-o perspectiva de action-game generic (in contrast cu superbul asalt al castelului din Blades of the



Samurai, de ex.), trupe al caror flux pe harta este continuu (un fel de respawn ca in COD, care anuleaza complet placerea de a curata unele portiuni de harta unde sa te poti simti intr-o relativa siguranta), posibilitatea de a ordona personajelor tale sa execute foc automat asupra inamicilor intr-un areal anume etc.

De fapt, avem de-a face cu o intelegere gresita si o aplicare eronata a conceptului de



realism, una care nu aduce niciun beneficiu jocului in sine. Sigur ca razboiul in realitate este dezordonat si periculos, dar intr-un Commandos nu vreau sa ma simt ca in razboi, depasit si agasat continuu de evenimente. Echilibrul fin al regulilor jocului este dat peste cap de aceasta cautare absurda a "realismului", experienta tactica transformandu-se intr-una chipurile viscerală. Vax. Tendinta catre actiune nu se opreste aici, contamineaza si distruge repartizarea din considerente tactice a abilitatilor specifice fiecarui personaj. Acum toata lumea poate folosi aproape orice arma, arunca grenade sau face alte actiuni in trecut limitate la un singur personaj. Perfect realist, dar asta dinamiteaza insasi ratiunea de a fi a personajelor specializate. O democratizare a abilitatilor care surpa identitatea tactica a jocului.

De prea multe ori ajungi in Commandos 3 sa te simti ca si cum esti o rotita oarecare intr-un conflict de proportii uriase, nu acea unitate de elita care actioneaza cu supra-plus de clasa si pricepere. De prea multe ori totul degenereaza in Commandos 3 in conflict deschis de prost-gust in detrimentul abordarilor stealth sau de o finete tactica superioara. Jocul miroase a incercare fuserita de a atrage niste contingente de cumparatori obisnuiti cu gratificarea unei actiuni furibunde in locul satisfactiilor de nivel tactic ale precedentelor. Si poate ca toate astea ar mai fi cum ar mai fi. Dar palma suprema data oricarei notiuni de respect fata de jucator este decizia (inexplicabila si incalificabila) de a elimina mare parte din scurtaturile de pe tastatura. Oricine a incercat un RTT la modul serios stie ca de la un punct incolo, folosirea lor devine obligatorie pentru efectuarea unor actiuni complexe intr-un timp limitat. Pyro Studios, cu atata car de experienta in spatele lor, sufera insa de o brusca amnezie. Care probabil i-a calauzit si catre Commandos 4. Cei ce nu stiu cu ce se mananca acela, cautati, va rog, acel trist sfarsit de serie. ■

Runaway

Parafrazandu-l partial pe Caleb, Broken Sword 1 si 2 sunt probabil cele mai frumoase desenate chestii care au existat vreodata pe calculator. Calitatea mai sus numitelor nu sta numai in grafica, desigur, ci in multitudinea detaliilor de atmosfera si precizia cu care amanuntele simple isi ating scopul. E o discutie mai larga, pe care in mare parte am acoperit-o intr-un retro la primul BS.

Ei, Runaway este practic o imitatie de BS, cu cateva detalii schimbate pe ici, pe colo, dar esentialmente o copie-omagiu adusa unui clasic. Aparut intr-o perioada foarte vitrega jocurilor de aventuri, cand genul nu

mai era vandabil, iar calitatea titluri care-si faceau totusi aparitia era sub-mediocra, Runaway a fost cu atat mai mult investit cu o valoare simbolica. De fapt, jocul spaniolilor este emblematic pentru incercarile futele de a recrea succesul unei serii folosindu-te de niste aparente superficiale, nu de elementele de substanta care au adus recunoastere si afectiune clasicului.

Practic, totul jocul un face decat sa conjuge la modul urechist si afon acel melanj de trasaturi specifice care transformau BS intr-un joc memorabil. Unde BS lucra cu finete ca de covor persan, Runaway intra cu bocancii murdari. In dorinta lor de a lua totusi oarece distanta de model, Pendulo au transformat personajele in palide personalitati de film B. Nu sunt simaptic-mundane ca protagonistii din BS, ci au o latura enervant ancorata in "realitatea dura": Brian Basco (ce nume!!!) e un toci-lar handicapat social, iar Gina dansatoare exotica. Nimic din

naturaletea lui George si Nico, doar stereotipii exagerate.

Aminti-va de scenele minunat echilibrate din BS, desenate curat si aerisit, un spatiu imediat recognoscibil (mediteraneeen, oriental, parizian) si atragator prin economia elementelor estetice de efect. Runaway nu face decat sa supraliciteze, aglomerand tuse groase in aceeași scena doar de dragul de a personaliza mai mult spatiul. Capoteaza, insa, si devine agasant pana la saturatie, lipsit de noima si, pe alocuri, ilar.

De fapt, asta ma si deranjeaza punctual la Runaway, pe langa faptul meta ca a reprezentat o falsa renastere a genului (nu, a fost un puternic simptom al decaderii lui), lipsa de gust si masura. Umorul e gros, personajele caricaturale, conflictul supra-licitat in gol si, deci, absent, totul e strident si tipa catre tine: desenat de mana, neamule!!! Un cui apasat batut (contrar intentiilor) in sicriul aventurilor de moda veche. Heh, si una din putinele dati cand mi s-a parut ca Mitza ataca un joc cu publicitate in spate si din alt motiv decat acela de a fi contra curentului. ■



Postal 2

Aici n-am prea multe de spus. Pe primul l-am considerat un GTA mai vulgar-violent. Nu mi-a placut in mod deosebit, dar hai ca am putut justifica cele cateva ore pierdute cu el. Postal 2, in schimb, reprezinta pentru mine apogeul vulgaritatii fara motiv, a excesului descreierat, a prostului-gust ridicat

gretos care sa te poata face sa apreciezi din nou perversiunile de rang inferior.

E, deci, un rau necesar, o materie intunecata care sa tina industria gaming-ului in picioare si functionand. De acord! Dar, pentru Dumnezeu, sa nu-i ridicam un soclu! Pentru



la rang de "joaca pentru joaca". Nu spun ca n-ar trebui sa existe. Ba da, avem nevoie de el ca de un etalon al pornografiei ieftine, la care apelezi in rarele momente de dezgust plinar pentru tot ce are mai atragator sexualitatea, frumusetea si, in general, existenta umana. E ca incercatul scatofiliei dupa ce ai gustat din supremele perversiuni, cand ai nevoie de ceva

ce sa glorificam ce are gaming-ul mai retardat si simplist, pentru ce sa ne impaunam cu satisfacerea celor mai animalice instincte? Se lauda cineva cu defecarea cotidiana? Nu, dragilor. Ba mai mult, Postal 2 incearca sa se vanda ca o felatie ca fiind cu subinteles. O felatie cu accente mistice, carevasazica. Bleah. Nu violentei fara stil! ■

**SUPER MARIO
BROS.
DUKE NUKEM
FOREVER
FAR CRY
BLOOD
DRAGON
SAINTS ROW
THE THIRD
BRAID
QUAKE 3
ARENA
UNDERTALE
GUITAR HERO
ASS CREED
BLACK FLAG
MU ONLINE**

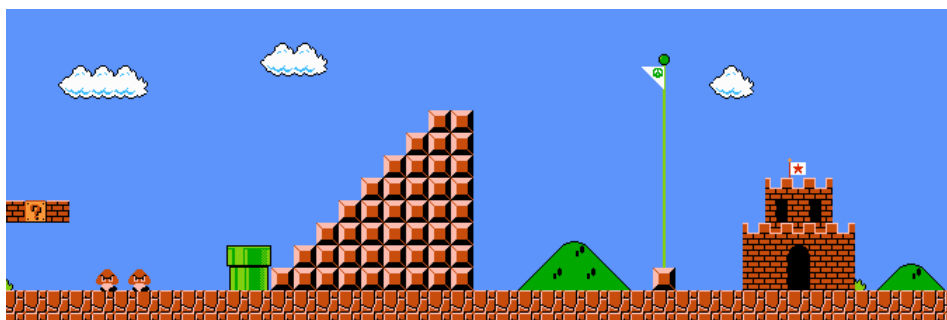
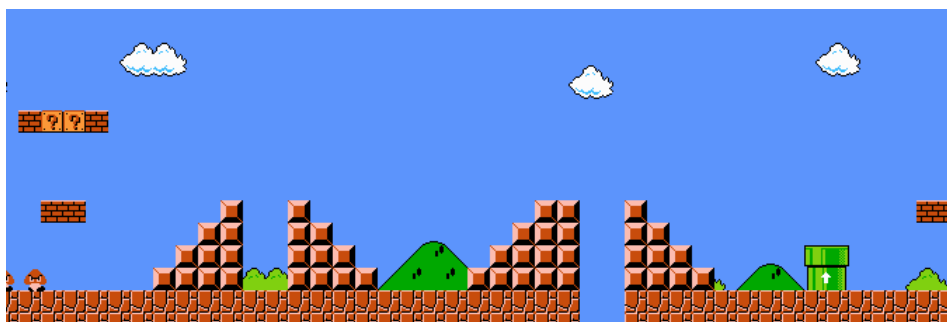
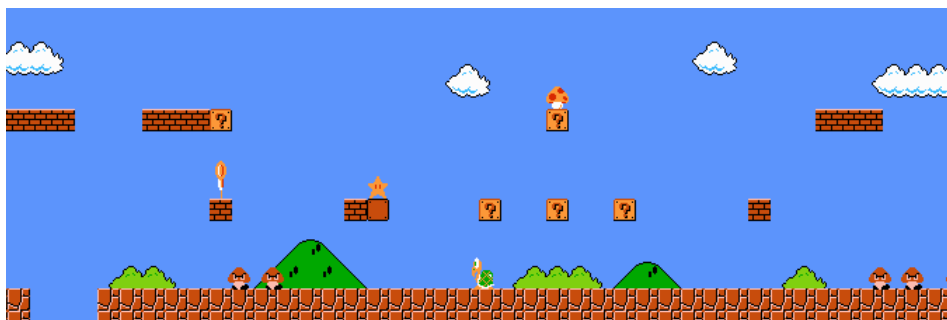
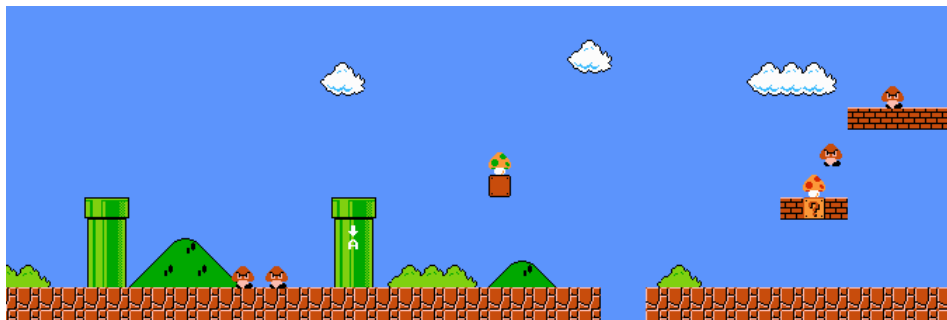
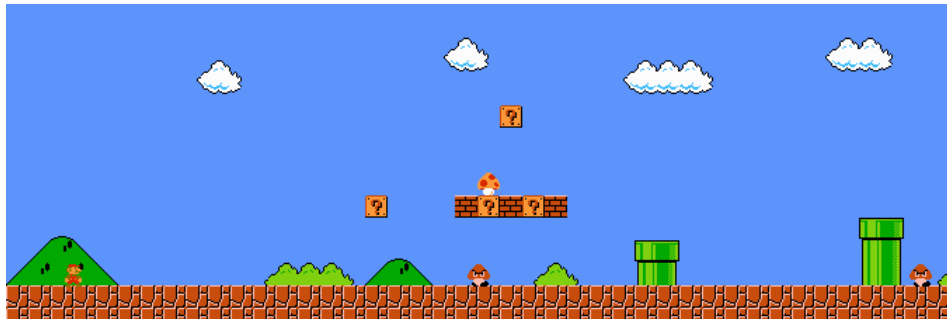
**SUPER MARIO BROS.
DUKE NUKEM FOREVER
FAR CRY BLOOD DRAGON
SAINTS ROW THE THIRD
BRAID
QUAKE 3 ARENA
UNDERTALE
GUITAR HERO
ASS CREED BLACK FLAG
MU ONLINE**

MESTER

Super Mario Bros.

Hai sa in-
cep in forta, cu o veritabila
bucata de vidya history pe care o urasc.
Super Mario Bros. N-am sa inteleg niciodata
de ce e atat de multa lume fascinata de jocul asta,
un platformer super banal si super basit.
Uau, alergi si dai cu capu-n caramizi.
AMAZING. Mai bine iau controller-
ul si mi-l bag in cur.
Nici macar cand
eram mic nu mi-a
placut Super Mario.
Am jucat doua nive-
luri si m-am plictisit.
Poate ca jocurile
mai noi ale seriei
sunt ceva mai
interesante, dar

Super Mario Bros e
cam la fel de incit-
ant ca o farfurie de
ciorba. 0/10 ■



Duke Nukem Forever

Alegerea asta nu e ca sa supar pe cineva sau ca sa ranesc sentimente. Pur si simplu, Duke Nukem Forever a fost cea mai mare dezamagire din viata mea de gamer. Duke Nukem 3D a fost primul shooter pe care l-am jucat si are un loc special in sufletul meu, mai ales ca il juca si taica-miu si imi placea sa stau pe langa el in timp ce juca pentru ca era mult mai bun ca mine si rupea tot. Am avut chiar si jocul in format fizic, cumparat de taica-miu din America, parca, in varianta big box, care era cea mai mare smekerie posibila si pe care, ca un idiot de copil ce eram, am dat-o cadou unui coleg de clasa din generala. O sa regret toata viata chestia asta.



În fine, Duke Nukem 3D a fost un shooter excelent, cu o varietate mare de arme, una mai interesantă și mai mortală ca cealaltă, și cu un protagonist cool, care intruchipa toate clișeele marilor action heroes americani, doar că într-un mod inteligent și amuzant. Un clasic în toată puterea cuvântului.

Apoi, după 20 de ani de coială și development hell, au venit și Gearbox cu borătura asta de joc, care este în mod cert cel mai de cacat FPS pe care l-am jucat în toată viața mea. Efectiv nu are nicio calitate care să-l scoată din mocirlă. Grafica e absolut oribilă, armele-s infecte și poți avea maxim două arme odată, nivelurile sunt plictisitoare, inamicii par făcuți după tutoriale basic de grafica 3D, are niste

porțiuni idioate de platforming și întreg jocul e umplut până la refuz cu glume proaste despre labă și excremente. Iar Duke a devenit un personaj penibil, a cărui singură caracteristică e că zice one-linere neamuzante.

Nenorocirea a făcut ca am fost nevoiți să joc destul de mult mizeria asta pentru că trebuia să îi fac review (parcă lucram la PC Garage în perioada aia), așa că am parcurs mult mai multe misiuni decât mi-aș fi dorit. La un moment dat chiar îl chemasem pe Mafio la mine ca să se mai joace și el, că pe mine nu mă mai țineau puterile.

Un joc îngrozitor de prost și o dezamăgire grosolană, care a terfelit numele de Duke Nukem. Duca-se pe pustii. ■



Far Cry Blood Dragon



Far Cry Blood Dragon este un exemplu nefericit de joc ce abunda de stil, inasa este complet lipsit de substanta. Da, grafica scaldată în culori-neon este minunată, protagonistul Rex Power Colt este un action hero veritabil cu one-linerele la el, titularii blood dragons (niste cyber-tiranozauri care trag cu lasere din ochi) sunt cool, soundtrack-ul compus de duo-ul synthwave Power Glove e hiperantrenant, iar cutscene-urile in stil 16-bit sunt o gaselnita draguta. Totul este construit cu atentie astfel incat sa te gadile la 80s nostalgia.

Din pacate, ca FPS, Far Cry Blood Dragon este o mizerie anosta si monotona, in care tot ce faci e sa calatoresti catre un outpost, sa te bati cu soldatii care-l populeaza, sa-l cuceresti, apoi sa pleci catre urmatorul outpost si tot asa pana-ti vine rau si te doare capul de la neoane. Toate misiunile se desfasoara exact la fel si devine repede plictisitor sa tot ciuruiesti aceiasi soldatei no-name, oricat de interesant ar fi setting-ul. Dupa care realizezi ca a inceput sa te enerveze si grafica, si muzica, si dragonii curului, si faptul ca tot jocul se petrece noaptea si-ti bagi picioarele in el. ■

Saints Row the Third

Cocalareala extrema transpusa in lumea virtuala. Un third-person shooter open-world in care esti incurajat sa te comporti ca cel mai genocidal psihopat care a existat vreodata pe lume. Spulberi pietoni nevinovati pe trotuar din viteza bolidului, ii mitraliezi in rafale nesfarsite, ii bubui cu tancul, le faci scheme de wrestling si-i izbesti cu fata de asfalt, ii obliterezi cu rachete in vapori neverosimili de sange si viscere, faci macel in tot orasul in timp ce esti imbracat ca Alex Velea si asculți Marilyn Manson si Benny Benassi. Povestea nici nu mai conteaza, ca toate misiunile se reduc la acelasi lucru: omoara pe toata lumea si distruge totul.

Jocul perfect pentru toti cocalarii care isi bagau coduri in GTA III ca sa primeasca tancul si mini-gun-ul si sa porneasca la killing spree de pixeli nevinovati, refulandu-si astfel toate frustrarile si tendintele violente din interior. Poate ca Saints Row the Third poate fi privit ca o unealta terapeutica, inducandu-ti, cu fiecare civil masacrat, o stare tot mai apropiata de catharsis. Mie mi s-a parut un jeg care incearca din rasputeri sa fie edgy si smeker, dar nu reuseste decat sa fie penibil pe toate planurile.

Daca fiecare cuvânt din fiecare linie de cod din Saints Row the Third ar fi inlocuit cu cuvântul URĂ, nu ar egala o miliardime din cât urasc jocul asta.

Ce mizerie de doi bani. ■



Braid



Nu-mi plac platformerele astea zany si caraghioase si quirky al caror intreg gameplay se bazeaza pe cate un gimmick basit de doi lei, datul timpului inapoi, in cazul lui Braid. M-a enervat Braid din primul minut in care l-am jucat. Mi se pare plictisitor si pretentios. Grafica e urata si spalacita, cu tot felul de elemente de design furate de prin alte jocuri.

Gameplay-ul e nasol si frustrant. Muzica e o lesinatura monotona care te face sa adormi cu capul pe birou. Jonathan Blow e clar cel mai antipatic personaj din Indie Game: The Movie. Si ma enerveaza cum arata personajul principal. Ce cakat e ala? Un piticot roscat imbracat la costum cu un muian care cere pumni. Besi in plm cu Braid. ■



Quake 3 Arena

65

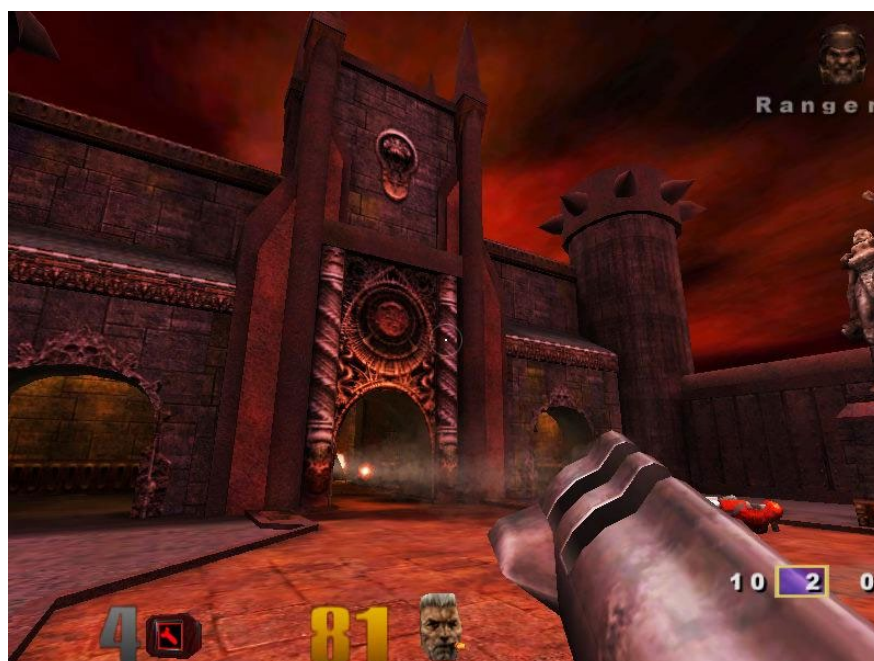
Anul 1999. Un an de referință pentru istoria FPS-urilor, intrucat in acest an s-au lansat doua dintre cele mai cunoscute si jucate shootere multiplayer competitive: Quake 3 Arena si Unreal Tournament. Planeta s-a impartit degraba in doua tabere opuse de fanboys, fiecare gata sa-si apere favoritul si sa oblitereze cu lansatorul de rachete pe oricine ar fi zis ceva naspa de jocul preferat.

Pentru mine, asta a fost intotdeauna o non-dezbatere. Adica, e evident care dintre astea doua este jocul superior. Unreal Tournament avea niste harti foarte smekere care au ramas de referinta pana in ziua de azi (Facing Worlds, Deck 16, Morpheus), un ansamblu de personaje futuriste cool impartite in diverse factiuni, un arsenal super variat de arme cu design-uri interesante si moduri alternative de joc, un soundtrack electro super antrenant, un announcer care-ti dadea fiori reci cand baga un M-M-M-MONSTER KILLLLLLLL si o atmosfera generala SF cu tente distopice - o corporatie malefica ce organizeaza lupte pe viata si pe moarte intre gladiatorii viitorului. FUT DA.

Prin contrast, Quake 3 Arena

este un shooter cacaniu la infatisare, cu niste strambaturi facute la repezeala pe post de personaje, efecte sonore banale si niste arme absolut anoste, care arata toate ca niste tuburi pe ecran. Nu stiu daca mai are si alte arme in afara de rocket launcher, minigun si rail gun, pentru ca toata lumea le folosea doar pe astea 3. Iar hartile sunt absolut nememorabile, ba chiar una dintre ele imi e total antipatica, si anume aia plasata in cosmos cu niste jumping pads si platforme suspendate. Meh as fuck.

Pentru mine, Quake 3 Arena nu s-a apropiat niciodata de feeling-ul dat de Unreal Tournament si mi se pare inferior din toate punctele de vedere si nu ii inteleg pe-aia care il prefera in detrimentul lui UT99. That's whack! ■



Undertale

Uau, cea mai mare tza palina in materie de gaming din ultimii ani. Recenziile de pe Steam sunt overwhelmingly positive si toate site-urile de gaming au aruncat cu note uriase, promitandu-mi o experienta incredibila si in-demandu-ma sa nu mai citesc nimic despre joc si sa ma arunc cu capul inainte si sa fiu pregatit sa fiu OBLITERAT DE CAT DE AWESOME E JOCLU ASTA.

E o p**a. In scurta mea experienta cu Undertale, am facut cunostinta cu o capra bipeda scoasa dintr-un cosmar oribil in rol de mamuca protectoare, am traversat o incapere plina de capcane invizibile care te faceau sa cazi in nivelul inferior si de unde trebuia sa te intorci inapoi in respectiva incapere, m-am "batut" de 10 ori cu aceeasi broasca cu chef de harta care tot aparea in mod random, "lupta" fiind inutila pentru ca puteai pur si simplu sa alegi optiunea "Flee" ca sa abandonezi "lupta" si, mai presus de toate, am fost iritat peste masura de zecile de replici OMG LOL SO



QUIRKY AND RANDOM ale personajelor la fel de quirky si random. Pana si grafica m-a enervat - inteleg si pot aprecia ca e facut de un singur individ, dar exista numeroase exemple de jocuri indie facute de un singur shau cu o directie artistica impresionanta. Nu e cazul lui Undertale, a carui grafica pare produsa de un copil autist folosind exclusiv programul Paint.

Undertale a fost deci o mare teapa pentru mine, inselat fiind de recenziiile pozitive si de promisiunile ca voi experimenta ceva ce ma va sparge la coitza de misto ce e, asa ca de-aia il trec in lista. Partea buna e ca am jucat doar vreo ora si cu ocazia asta am testat si eu pentru prima data optiunea de refund oferita de Steam. A doua zi aveam cei 5 euro inapoi in cont. COOL AND GOOD. ■

Guitar Hero

FOR THOSE ABOUT TO ROCK... WE SALUTE YOU!

3.

2. ...

1...

GO!!!

CLAC	CLAC	CLAC	CLAC
CLAC	CLAC	CLACCLAC	
CLAC		CLACCLACCLAC	
CLAC	CLAC	CLAC	CLAC
CLAC	CLAC	CLAC	CLAC
CLAC	CLAC	CLAC	CLAC
CLAC		CLAC	CLAC
CLAC	CLAC	CLAC	CLAC
CLAC	CLAC	CLAC	CLAC
CLAC	CLAC	CLAC	CLAC
CLAC		CLACAC	CLAC
CLAC	CLAC	CLAC	CLAC
CLAC	CLAC	CLAC	CLAC



NOW GET READY TO SHRED!!!

[illegible]

Super distractie. Sa fie rock! ■

Assassin's Creed Black Flag

Am jucat la viata mea mult prea multe titluri din seria Assassin's Creed, desi nu as fi vrut, asa ca am capatat o sila profunda pentru toate jocurile astea regurgitate de Ubisoft. Singurul cat de cat decent mi s-a parut Brotherhood (ala in care Leonardo da Vinci era anarhist care pune bombe), pe care l-am dus oarecum aproape de final. Am mai jucat si primul Assassin's Creed, care mi s-a parut un joc incredibil de anost, apoi a venit si randul lui Black Flag, care m-a transportat pe noi culmi ale plictisiei.

Nu l-am jucat decat cateva ore, dar fiecare minut petrecut in Black Flag a fost un chin pentru suflet. Este fara indoiala unul dintre cele mai plictisitoare jocuri care au poposit vreodata pe hdd-ul meu, desi la inceput eram destul de entuziasmat de tot setting-ul cu pirati and shit. Dar Assassin's Creed insista mult prea mult pe mecanicile sale tembele de joc si pe lupta lipsita de orice satisfactie, incat se duce dracului si entuziasmul legat de pirati. Poate altora li se pare interesant sa isi cocoate personajul pe acoperisuri si turnuri, dar mie mi se pare o activitate atat de tedious si plictisitoare incat imi venea sa plang jucandu-l. Nu am inteles niciodata cum reusesc oamenii sa joace zeci de ore de Assassin's Creed, mie mi se pare ca e o lume total lipsita de viata (desi arata foarte frumos, nu neg asta) si ca are un gameplay extrem de anost, ca sa nu mai spun ca toata incalceala lor de poveste (ba esti in trecut, ba esti in viitor conectat la nush ce masinarie corporatista) pare ca nu mai are sens nici macar pentru cei care o scriu.

O sa ma opresc aici pentru ca sunt incoerent si pentru ca am scris deja mult prea multe pagini in trecut despre jocurile astea, nu mai vreau sa imi rapeasca timp si in mod indirect. Destul! ■



MU Online

Inspirat din alegerea lui Sebas, am decis sa imi inchei lista cu un giuvaer din tinerețe, si anume Mu Online.

Era anul 2004. Eram tanar, viata era misto. Internetul tocmai intrase in viata mea, multumita unui modem RDS care palpaia vesel si verzui pe coltul biroului. DC++ facea legea, cautam videoclipuri cu Slipknot si le descarcam, puteam in sfarsit sa-mi fac cont pe forumul Level, downloadam pachete de wallpapere din jocuri, cautam cratesuri, luam decizii rapide. Ce mai, o nebunie.

Apoi colegii de liceu au inceput sa vorbeasca in pauze de cel mai smeker joc, Mu Online. E ca Diablo, doar ca online, fratica! Pfaileooooo! Am mers acasa la unul dintre colegi dupa scoala, am imprumutat CD-ul lui cu clientul Mu Online, m-am dus acasa, l-am instalat, mi-am creat cont si m-am pregatit sa fiu ras de pe fata pamantului prin prea mult awesomeness napustit deodata asupra mea.

Mu Online s-a dovedit insa a fi un grindfest absolut



odios. Efectiv nu aveai de facut altceva decat grind. Omorai in prostie monstri banali, iti pica gold, iti mai cumparai o arma basita de la blacksmith, apoi treceai iar la spart monstri. Mai erau si unele event-uri, un fel de raid-

uri, care se petreceau mereu in acelasi dungeon si la care participai alaturi de alte cateva zeci de persoane care de obicei erau de level mai mare ca tine si nu apucau sa omori nimic, intregul event fiind de fapt o goana ca sa aduni loot-ul prost care era ignorat de aia de nivel mare. Cand te plictiseai de grind, puteai sa-ti petreci timpul in oras, spamand chat-ul de trade cu mesaje gen "want to sell jewel of pulancur" si sa astepti sa te contacteze cineva. Scopul suprem era sa devii suficient de smeker sa iti permiti si tu sa-ti cumperi aripi de-alea ca-n screenshot, care iti cresteau viteza de deplasare, iar scopul dumnezeiesc era sa faci level 300 sau asa ceva, cand puteai sa-ti dai reset la personaj ca sa... nu mai stiu de ce. O tampenie, oricum. Mai adaugati la asta si grafica proasta, de inspiratie fantasy coreeana, si aveti reteta perfecta pentru un MMO de doi lei.

M-am distrat oarecum cu el, la vremea aia, timp de cateva saptamani, dar doar pentru ca nu stiam ca exista altceva mai misto. Nu cred ca puteam sa am o introducere mai proasta in genul MMORPG, dar hei, abia imi pusesem internet. Au urmat si vremuri mai bune. ■



DIABLO III
ELDER
SCROLLS IV:
OBLIVION
THIEF
NEVERWIN-
TER NIGHTS
ALIEN: ISOLA-
TION
HEROES OF
MIGHT AND
MAGIC IV
ICEWIND
DALE 2
GAME OF
THRONES
(A TELLTALE
GAME)
RUSTY
HEARTS
GAME DRAFT

DIABLO III
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
THI4F
NEVERWINTER NIGHTS
ALIEN: ISOLATION
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
ICEWIND DALE 2
GAME OF THRONES (A TELLTALE GAME)
RUSTY HEARTS
GAME DRAFT

Matti

Diablo III

Pentru că unii dintre voi vor alege în mod previzibil una dintre primele iterații ale seriei, o să profit de poziția mea fruntașă la rând și o să vă arăt cum se face de fapt.

Diablo 3 a fost o porcărie de joc. A fost o porcărie așa de mare, încât m-a lecuit complet de idei preconcepute precum "Blizzard e companie serioasă, n-au cum să greșească, bro". Ce-i drept, nu jucasem nimic din producțiile lor mai recente, de aceea șocul a fost și mai puternic.

la să vedem:

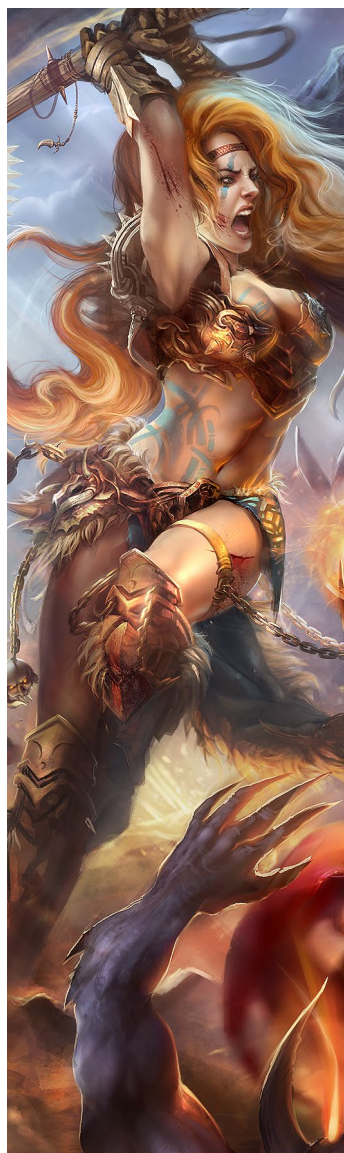
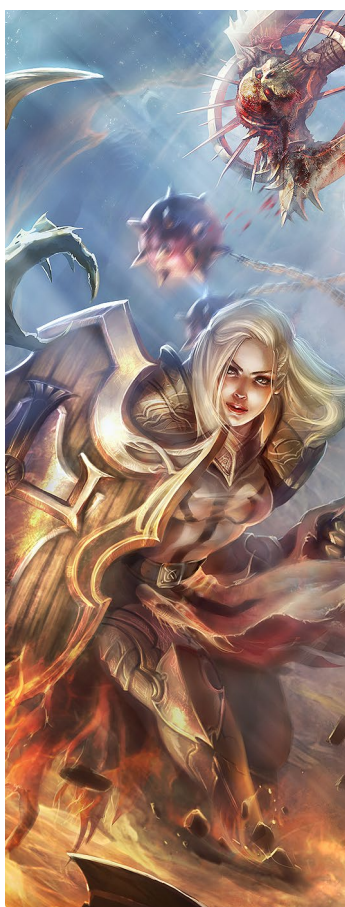
- Jocul cere permanent conexiune la internet, chiar dacă vrei să joci doar single player. La lansare cel puțin a fost un dezastru - timp de o săptămână+ erai lovit de faimoasa eroare 37 - servers busy.

- Poveste incredibil de proastă. Undeva, într-un birou corporatist, cineva a prezentat un powerpoint cu povestea iar managerii au zis

"Da, coaie! De asta avem nevoie în 2012! De o poveste incredibil de bășită, cu voice acting de căcat și plot twisturi previzibile de la 2 poște! Că oricum nu joacă nimeni pentru poveste, hai să ne chinuim să o facem cât mai idioată posibil, cu cutscene-uri cât mai multe!"

- Gameplay mult prea simplificat, bazat pe creșteri tip +1, fără niciun "flavor". Rețeta Diablo era oricum simplificată și foarte accesibilă - în Diablo 3 au simplificat-o și mai mult. Nu există build-uri și combinații interesante de iteme în Diablo 3, totul se bazează pe simple incrementări.

- Toată povestea cu Auction House-ul. Itemele se puteau vinde/cumpăra pe bani reali. De altfel, tot jocul părea construit în jurul acestei Auction House - asta e motivul pentru care itemizarea era atât de meh și sistemul bazat pe +1. După o vreme a fost închisă bursa ("we listened to you, guys!"), dar mecanismele fade ale jocului au rămas. ■



Elder Scrolls IV: Oblivion

Este un joc care mi se pare într-o mai mare măsură responsabil pentru decăderea genului RPG (față de Diablo, cum susține TG). Un apogeu al plictiselii de vanilie. O ceață mâncătoare de ore și suflete. Un simulator de căutat Nirnroot pe sub poduri.

O bună parte din defecte se trag încă de la Morrowind - dungeonuri copy-paste, spații întinse în care nu se întâmplă nimic, and so on. Morrowind are însă scuza de a fi prima iterație a noului model open world (Daggerfall nu se pune). Era ceva cu totul nou față de jocurile care apăruseră până atunci, iar lore-ul bizar și atmosfera compensau din plin lipsurile pe care le avea conținutul. Văzându-se cu sacii în căruță, Bethesda a aplicat aceeași rețetă, fără să se gândească prea mult la lucrurile care au făcut Morrowind un clasic modern.

Rețeta are o scânteie de geniu demonic conatabilicesc. În loc să angajezi o armată de oameni talentați care să îți creeze o experiență detaliată, "custom made", efiicientizezi tot procesul cu un minim de resurse umane specializate. Ai nevoie pentru început de vreo 3-4 artiști - aceștia

crează la foc rapid seturile de piese care vor alcătui nivelurile. Din 10-15 astfel de piese pe set se pot asambla o sumedenie de niveluri - iar aici intră în ecuație 10-20 pulifrici fericiți că pot face overtime lucrând la un joc AAA. Programatorii șterg praful de pe un engine deja existent și se concentrează pe un editor fool proof, folosibil de oricine. Și iacătă, cu un buget minim

obții o lume uriașă de joc, la care poți lucra și tu pe gratis, dragă jucătorule nemulțumit.

Problema e că Oblivion e așa de memorabil încât nu mi amintesc nimic notabil. Doar că apăreau pe hartă din când în când niște porți demonice. Invadai un turn demonic, te băteai cu niște indivizi demonici și la final primeai o biluță de muc demonic pietrificat. Cred că erau importante biluțele, dar nu mai știu ce



faceai cu ele.

Așa că Oblivion rămâne alegerea mea pentru al doilea loc. Sunt puține jocuri la care regret toate orele irosite, iar Oblivion este printre fruntași. E un joc atât de meh încât Skyrim pare un pas înainte față de el. Fără el nu am fi putut evidenția atât de succint cât de neinspirat e Fallout 3. ■

Neverwinter Nights

Neverwinter Nights e o rană veche, cicatrizată bine (pansamentul cu expansionurile a ajutat). A fost o vreme când eram un točilar feroce și jucam RPG-uri cu cifre mari în coadă, precum Might and Magic VII sau Ultima VIII (ba nu, mint, n-am jucat Ultima, dar în schimb știam ce e un THACO sau un saving throw). Pe vremea aia chiar mă ofticam când cineva zicea că Diablo e RPG; nu-i de mirare că mi-a picat greu la stomac pe atunci friptura de talpă de pantof care era NWN.

Mă gândesc că dacă nu-i șuteam alegerea, TG ar fi vrut să scrie aici despre influența nefastă a hack'n'slash-urilor și despre cum s-au botezat cu apă rece străbunele reguli AD&D. Adevăru! e că nici măcar asta nu e buba cea mai mare a lui NWN. Cum s-a adevărit în cele două expansion-uri, Shadows of Undrentide și Hordes of the Underdark, se poate face din rahat bici și din mecanici streamlined un joc ok.

Nu, în goana după muh flashy 3D engine producătorii au uitat că le trebuie o poveste, atmosferă sau orice alt element aducător de satisfacție. Campania originală este una dintre cele mai insipide pe care le-am jucat vreodată, făcând jocurile Bethesda să pară niște capodopere prin comparație. Probabil exagerez, dar cam asta e tot ce îmi amintesc:

Spoiler: o paladină cu țâțe mari te trimite în diverse fetch quests; ulterior, paladina trece în mod previzibil de fața întunecată a forței, reprezentată de o rasă de reptilieni străvechi, dornici să readucă junglesle toride în nordul înghețat.

Am rezolvat fetch quest peste fetch quest,



mințindu-mă că nu e așa de rău, and then it was over.

Și până la urmă nici măcar n-a fost cine știe ce șmecherie 3D-ul ăla. Sigur, magiile și animațiile erau cool, dar restul jocului arăta anost, cu niveluri copy/paste, după conceptul modular care avea să fie ciuma jocurilor 3D pentru multă vreme de atunci înainte. Timpul a favorizat bătrânele jocuri 2D - background-urile predesenate arată acum mult mai bine decât aproximările 3D colțuroase și prăfuite ale lui NWN. ■

Thi4f

O k, bruvs. Țsta o să pară proverbialul "low hanging fruit", dar o să îl aleg pentru că a reușit o performanță rară, încă proaspătă în mintea mea. Dar să nu anticipăm.

Cine îmi citește posturile știe cu siguranță că sunt trezorier la clubul fanboilor Thief (director: Waaagh, director programe artistice: Juve,

restanțier la plata cotizației anuale: Marius Ghinea). Cu toate acestea, mă consider un om rațional și deschis, care nu se lasă copleșit de patimi conservatoare. Am apreciat destul de mult Thief 3 când alți puriști îl renegau și am putut să mă bucur de Dishonored fără să-i filtrez experiența prin lentile mechaniste.



Care a fost treaba cu acest reboot-rebut? Știam că o să sugă și nu mă așteptam la nimic altceva decât la un rahat împodobit - și tot a reușit să mă lase mut de uimire cât de prost putea fi. Deci wow, just wow, numai puțin să ventilez într-o pungă de hârtie. Așa. Ce-mi amintesc din Thi4f? L-am început cu o așteptări. Ok, are un tutorial sub forma unei secvențe liniare, în care te ții după fundul unei adolescente pe acoperișurile unor case. La un moment dat trebuie să sari de pe o casă pe alta sau ceva de genul. E primul moment în care poți să sari în joc, până atunci nu puteai. Și nu poți nici după, numai în momentele când te lasă jocul. Ei bine, n-am putut să sar din prima. Și nici din a doua. Îmi luam avânt și mă opream brusc pe marginea acoperișului. Parcă am reușit să mă și împiedic ca un lache și să cad în gol. Dar de sărit nu puteam să sar. Apăsam

degeaba pe taste și nu se întâmpla nimic. Am dat rage quit și mi-am văzut de treabă (aka am fugit la Waaagh pe steam chat să mă plâng cât de nașpa e).

Am revenit mai târziu, mai calm. După alte câteva încercări nereușite am reușit să sar. Secretul era în timing, tasta trebuia apăsată în sincron cu pulsarul PS B1919+21. În orice caz, toată chestia cu "nu poți să sari decât când consideră jocul că trebuie" mi se pare curat meșteșug de tâmpenie. De altfel, majoritatea acțiunilor sunt contextuale - nu pot fi executate decât în locul și momentul potrivit. E o alegere de design care merge probabil în action adventure-uri 3rd person, dar se potrivește ca nuca în perete într-un joc 1st person. Asta făcând cu totul abstracție de istoricul seriei, renumită pentru libertatea de mișcare în scenarii.

Ce s-a întâmplat până la urmă cu șaveica pe care o urmăream? Ajunseserăm pe acoperișul unei vile, unde mi-a trântit un hissy fit "I'M NOT A KID ANYMORE, GARRETT". Aș vrea să inventez, dar fix clișeul ăsta l-a livrat. Apoi a căzut cu tot cu freza ei emo printr-un acoperiș de sticlă în mijlocul unui ritual care urma să-l sumoneze pe verișorul mai mic al lui Cthulhu. Nu am talentul și răbdarea de a evoca fiecare boabă de porumb din această vomă, de aceea vă invit să vă delectați cu proprii ochi. Mai departe n-am putut să trec. ■



Alien: Isolation



Pe undeva neOlith se lamenta de lipsa de imaginație a puzzle-urilor din SOMA. Mi s-a părut ciudată critica lui, dar apoi mi-am dat seama că eu jucasem Alien:Isolation înainte de SOMA - prin comparație cu el, orice alt joc SF recent e o bijuterie de puzzler. Am fost avertizat de multe ori. Nu juca, bruv, Alien, că-i simulator de tras manete. Ei și? mi-am zis, cât de rău putea să fie? În fond, asta mi se părea o problemă comună tuturor jocurilor horror plasate în spațiu.

A fost rău, dar nu un rău d-ăla total, care te învăluie din prima în damful său căcăniu. A fost un rău d-ăla necinstit, amăgitor. În primul rând atmosfera mi s-a părut excelentă iar întâlnirile cu alienul nu au încetat deloc să mă bage în sperieți. După câteva ore bune de alergat și fofilat prin stația spațială, am făcut rost de lansatorul de flăcări. Îl jucam cu un prieten atunci și i-am zis, hai să mai băgăm o oră, că finalul vine acuși. Trei-patru ore de tras manete și reparat dispozitive mai târziu finalul nu se întrezărea nicăieri. L-am reluat a doua zi, într-o altă sesiune de coop de tip "o viață tu, o viață eu" - ne-a mai luat vreo alte cinci ore până l-am terminat.

Alien: Isolation e cel mai urât exemplu de lăbărțare artificială a duratei de joc pe care mi-a fost dat să-l joc recent. Tot ce părea promițător la început a alunecat încet încet în derizoriu. Ceea ce era palpitant a devenit o corvoadă - soarta oricărui horror care durează mai mult de 10 ore. Hai, Ripley, dă o fugă încă o dată până în celălalt capăt al stației spațiale, e ultima dată, promitem. Ups, ai uitat să treci pe la stația de hidroponice, vezi că și acolo trebuie să tragi o manetă. Ups, nu mai este curent. Vine curentul, monitoarele se aprind: guvernul PSD a trecut ordonanța noaptea pe șestache. M**e! ■

Heroes of Might and Magic IV



Despre Heroes 3 nu cred că este cazul să vorbim. Heroes 4 a avut de împins un bolovan greu pe muntele care erau așteptările create de predecesorul său. Bolovanul a luat-o însă înapoi la vale și l-a strivit.

O dată cu Heroes 4 am avut unul dintre primele exemple de "soft reboot". Adică: "vrem să facem ceva complet diferit, dar vrem să și profităm de numele înaintașilor, așa că o să creăm o impresie de continuitate". Povestea începe cu o bătălie apocaliptică la final de Heroes 3, bătălie în care lumea e distrusă, dar personajele scapă prin niște portale într-o lume nouă. Tadaaa, personaje vechi, o lume

nouă în care producătorii pot să-și facă de cap.

Tot o dată cu Heroes 4 avem și un bun exemplu al bucății de înțelepciune care ne-a parvenit de la japonezi: "dacă vrei să fii considerat la fel de bun ca tată-to, trebuie să devii de două ori mai bun ca tată-to". Asta nu s-a întâmplat deloc cu Heroes 4 - în ciuda câtorva modificări interesante de gameplay (sistemul de skilluri, diversificarea producției în orașe), îl trag în jos rău de tot estetica fadă, spălăcită, și povestea/lore-ul absolut neinteresante. Cu alte cuvinte, este un joc plicticos, care nu își justifică numele. Nu e cu nimic peste Age of Wonders, Warlords și alte clone ale seriei. ■

Icwind Dale 2

Una dintre cele mai triste chestii e să urmărești un meci de box între o fostă glorie și un campion în devenire. "Fostul" își ia un knockout și realizezi că a fost poate ultimul lui meci din carieră. Cu Icewind Dale 2, bătrânul engine Infinity a ieșit în mod rușinos pe ușa din dos a istoriei. Ar fi trebuit să fie un cântec de lebadă al RPG-ului clasic 2D, dar n-a fost să fie decât o ciorbiță reîncălzită și răncedă.

Icwind Dale 2 este dovada că nu este suficient să ai un sistem de reguli complex ca să-ți iasă un RPG ok. Jocul e într-adevăr bazat pe ediția a 3-a a regulilor AD&D - probabil cea mai bună, în afară de 3.5 - dar este afectat de o incoerență generală a poveștii și a design-ului lumii.

În niciun punct nu am avut impresia că ar trebui să îmi pese de ceea ce se întâmplă în joc. E o poveste atât de fadă încât am uitat aproape tot din ea, cu excepția câtorva momente. A trebuit să mă gândesc bine vreo 5 minute ca să-mi amintesc cum s-a terminat. Desigur, nici primul Icewind Dale nu se putea lăuda cu o poveste ieșită din comun. Totuși, exista o anume coerență a firului narativ care nu te făcea să te întrebi în niciun moment ce cauți acolo.



IWD2 a încercat să fie mai dramatic, uitând că de cele mai multe ori "less is more".

IWD1 te plimba prin numeroase locații atent lucrate - exista o varietate surprinzătoare pentru un joc care se desfășura în întregime în nordul înghețat al lumii. Erau însă atent puse cap la cap, nu se făcea nicio trecere abruptă care să te scoată de sub farmec. Nu același lucru îl pot spune despre Icewind Dale 2, din păcate, și asta mi s-a părut cel mai grav defect al său. Deși sunt revizitate o mulțime de locații, sunt puse la grămadă alandala cu o droaie de alte zone care puteau lipsi, iar luptele sunt de multe ori gândite la modul "să aducem la grămadă toate creaturile D&D pe care le-am făcut în jocurile de până acum".

Ce să mai, un castron de joc, singurul Infinity pe care nu l-am rejucat. ■

Game of Thrones (A Telltale Game)

Dacă s-ar fi putut, aş fi ales aici aproape toate jocurile de la Telltale pe care am pus mâna. Mă refer la cele făcute după modelul The Walking Dead. Nu pot să le pun pe toate, așa că mă mulțumesc cu ultimul care a făcut să-mi sară muștarul: Game of Thrones.

În principiu îmi place ideea asta de film interactiv, pe care să-l joci relaxat în fotoliu. Totuși, încă de la Walking Dead Telltale și-a apropiat un gimmick care îmi este cât se poate de antipatic: alegerile "grele", care chipurile

Cum spuneam, Telltale sunt maeștri la creat situații deampulea fără ieșire. Cu Game of Thrones, o serie literară și TV care a generat oricum nesfârșite meme cu "personaje murind, lol!", au nimerit jackpotul. Jocul mi s-a părut atât de stresant, încât pe la episodul al 3-lea mi-am pus legitima întrebare: de ce îmi fac asta? Poate că mai târziu urma să vină și răsplata pentru suferința emoțională îndurată până atunci, dar am decis că jocul nu mai merita niciun minut în plus din timpul meu.



arată un joc matur, cu poveste serioasă. Când am jucat la lansare Witcher 2, am fost sedus de ideea asta. Iată o poveste grea, realistă, lipsită de nuanțele alb-negru cu care eram obișnuiți în trecut! Cu timpul am impresia că industria a început să fetișizeze posibilitățile de alegere în general și alegerile dificile în particular, pierzând din vedere esențialul: joci un joc ca să "câștigi", nu ca să ți se dea o palmă peste guriță orice ai face.

Cred că s-ar putea discuta mai în adâncime despre asta, dar nu e nici locul, nici momentul. E o problemă de "pacing", până la urmă, și nu în ultimul rând, o problemă de maturitate a mediului. Imho, încă nu a venit timpul echivalentului în jocuri al filmului arthouse "slice of life" în care nu se întâmplă nimic bun. Cel puțin, nu cu rețeta vădit artificială pe care o aplică Telltale momentan. ■

Rusty Hearts

Am cam reușit până acum să mă feresc să nominalizez jocuri din serii sau genuri pe care nu le-am prizat niciodată. Aș fi putut să fac bășcălie cu ușurință de GTA, Team Fortress, Minecraft, Dota, orice simulator de fotbal (sau sport în general), orice MMO, ș.a.m.d., dar adevărul este că m-am ferit să le joc, cunoscându-mi limitele și preferințele. Cu atitudinea asta mi-aș fi atins visul să ajung un bătrân gârbovit și zen care nu a atins niciodată în viața lui un MMORPG anime, dar nu a fost să fie.

Povestea mea tragică a început în iarna lui 2011. Crăciunul nu venise încă, dar a venit primul meu winter sale pe Steam, un winter sale care venea cu un meta-joc promițător: în fiecare zi făceai un achievement într-un joc anume ales și primeai fie un joc cadou, fie un cărbune. La patru cărbuni adunați puteai să craftezi ceva care de cele mai multe ori era un cupon bășit de reducere pentru un joc pe care nu îl voia nimeni. Nu doar eu, ci și cumătrul Chester, furăm cuprinși de microbul CÂȘTIGULUI. Am jucat cot la cot toate jocurile indie din library care promiteau CÂȘTIG. Când s-au terminat astea, am trecut la jocurile disponibile gratis. Am jucat împreună o clonă jalnică de Dota, un joculeț cu un cavaler cartoony care bubuia cristale colorate, și câte și mai câte. Nimic nu părea să doboare reziliența noastră inumană la bullshit, dar în curând s-a găsit și kryptonita de cojocul nostru. Se terminaseră toate jocurile cu CÂȘTIG - rămăsese nejucat doar Busty Tarts, pardon, Rusty Hearts.



*N-am văzut niciodată
Un plictis mai perfect
Ca al grinderilor în actul III*

Niciodată nu o să înțeleg cum pot unii oameni îngropa de bunăvoie zeci și sute de ore în așa ceva. Nu cred că am pierdut mai mult de o jumătate de oră în el, dar s-a simțit ca o veșnicie. Ca să luăm PREMIU trebuia să terminăm un

quest low lvl care consta în curățarea unui sewer de urâți. Trebuia să-l cureți o dată, apoi să setezi dificultatea următoare, să-l mai cureți o dată și parcă trebuia și a treia oară, să fie cu noroc. Dungeonul era cât se poate de anost, toate camerele arătau la fel și monștrii erau invariabil de 1-2 feluri. Cine se plânge prea insistent de Skyrim și Diablo ar trebui obligat să suporte o sesiune de Rusty Hearts. Never again. ■



10

Game Draft

A n d
for my last choice I will
go full meta. Game draft-ul e unul dintre
cele mai bășite jocuri ever. Un grup de nerdălai își
fac niște topuri cu jocuri și se votează între ei. Nu ar fi o
problemă cu conceptul în sine, ci cu modul în care se aplică el în
realitate. După nșpe drafturi terminate, iată concluziile:

- Aproape tot interesul participanților se învârtă în jurul etapei de alegere a
jocurilor. După prima rundă de votare interesul scade drastic - mulți participanți
nici nu se oboresc să voteze în rundele următoare, darămite să își justifice voturile.

- "Dar Mahdi, listele cu descrieri sunt așa de frumoase!" - așa e, atunci când există
descrieri. Realitatea ne-a arătat de multe ori că acestea lipsesc. Fiecare dintre noi a zis
cel puțin o dată "revin mai pe seară cu descrierea", ca să revină în cel mai bun caz după
două săptămâni cu două-trei rânduri scremute în târșă. Hate draft e excepția fericită.
(Notă: la ora la care scriu aceste rânduri, mai am de postat 2 descrieri. Revin cu ele mai pe
seară).

- Voturile sunt de multe ori irelevante. Se votează de obicei pentru cele 2-3 titluri fa-
miliare prezente în lista cuiva. Ola și Marvas n-or să câștige niciodată la draft, indiferent
de cât de meșteșugite le sunt descrierile - gusturile le sunt prea diferite față de ale
majorității de pe forum.

- Mereu e cel puțin un șau superentuziasmat la început de draft, care
abandonează pe parcurs, dispărând fără nicio urmă.

- Mereu e cel puțin un șau care simte nevoia să forțeze limitele draft-ului
cu o alegere îndoielnică, deși balta încă are pește. Exemplu: armă ca
personaj, super mario ca role playing game (dacă-mi amintesc
bine, chiar s-a ales la RPG draft), un fragment dintr-un
film vechi românesc ca melodie la music draft, și
nu în ultimul rând game draft la hate
draft. ■



HALO:
COMBAT
EVOLVED
DAY OF THE
TENTACLE
STAR WARS:
KNIGHTS
OF THE OLD
REPUBLIC
II: THE SITH
LORDS
WORLD OF
GOO
SANITARIUM
FINAL
FANTASY VI
GEARS OF
WAR
BEYOND
DIVINITY
CRYSIS 2
OVERWATCH

tHALO: COMBAT EVOLVED
DAY OF THE TENTACLE
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
II: THE SITH LORDS
WORLD OF GOO
SANITARIUM
FINAL FANTASY VI
GEARS OF WAR
BEYOND DIVINITY
CRYSIS 2
OVERWATCH

STOKKOLM

Halo: Combat Evolved

De soundtrack-ul lui Halo se stie ca a fost inregistrat in veceu, ce nu e atat de common knowledge e ca si restul jocului a iesit tot acolo.

E o neintelegere foarte des intalnita legata de Halo, cum ca a revolutionat genul si a adus o gramada de inovatii care eu ajuns standard pentru un FPS modern. Chestia e ca nu a fost imitat pentru ca era bun, ci pentru ca se vindea cacalau, deci era natural ca celelalte studiouri sa urmareasca tendintele in speranta ca se vor umple si ele de bani. De fapt asta cred ca e o situatie destul de des intalnita in istoria industriei, cand un joc mediocru devine influent si imitat doar pentru ca s-a vandut bine.

Iar motivul pentru care Halo a avut asemenea succes financiar e simplu. Consola noua, super hype-uita si promovata de Microsoft, lansata fara mai nici titlu interesant.

Practic principala sa calitate a fost ca era mai interesant decat lista asta de titluri. Lumea il juca pentru ca nu aveau alta optiune si trebuiau sa isi astampere cumva buyer's remorse-ul. Aceeasi oameni apoi au crescut si acum isi aduc aduc aminte cu placere de acea perioada din viata lor, ceea ce ii face sa presupuna eronat ca Halo a fost un joc bun.



Multe din elementele nocive din FPS-urile din ziua de azi isi au originea aici: limita de a cara doua arme, regenerative health, grenazi cu buton dedicat, sectiuni de condus vehicule, AI care se ascunde si fuge de tine in loc sa lupte. Chestiile astea nici nu ar fi atat de rele daca ar fi ramas o abordare de nisa, in schimb cu timpul au devenit standard. Iar pe langa astea Halo a eliminat mai tot ce faceau FPS-urile fun. Armele le primesti de inceputul nivelului sau le iei de la inamicii ucisi, placerea de a explora toate cotloanele dupa niste viata sau munitie sau o arma interesanta nu mai

exista, sau macar pentru a gasi indicii care sa contribuie la cizelarea povestii, nope. In plus, dupa ce ai trecut prin primele doua-trei nivele, ai vazut cam tot ce are de oferit jocul pe plan vizual, in materie de arme si de inamici, restul e more of the same. Chiar un nivel e repetat de doua ori consecutiv, pentru ca why not. Cei drept la un moment dat apar vreo doua tipuri noi de inamici, dar devin boring si ei dupa cateva minute.

Alternative preferabile: Doom 2, Quake 2, AvP 2. ■

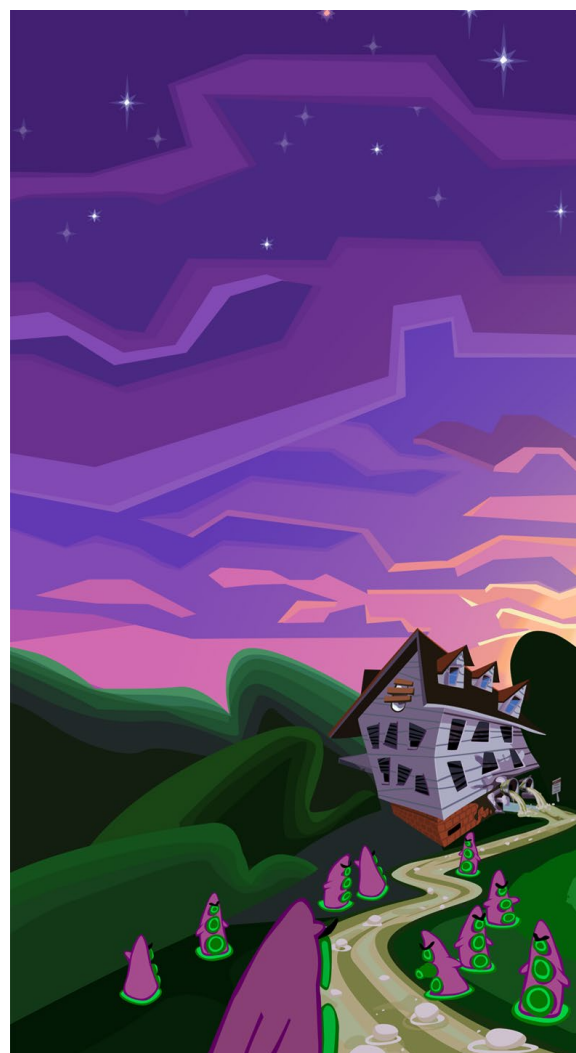
Day of the Tentacle

Cum sa aprinzi un foc in cativa pasi simpli:

1. Fa rost de un trabuc exploziv, o bricheta revolver, si un set de chattery teeth
2. Trimitele cu masina timpului in vremea proclamarii indepentei Statelor Unite
3. Oferă-i lui George Washington trabucul, care ii va exploda in fata si va face sa ii sara proteza dentara din gura
4. Inlocuieste-i proteza cu setul de chattery teeth
5. Thomas Jefferson va observa ca lui George Washington ii clantane dintii si va propune aprinderea focului in semineu
6. Profit

Asta imi place la jocurile adventure ca iti pun mintea la contributie, trebuie sa te bazezi pe inteligenta si logica, nu ca alte jocuri axate doar pe button mashing. Right? Ma rog, se putea mai rau, asta nici nu e de top 10 cele mai ridicole puzzle-uri din istoria jocurilor point & click, dar la nivel de LucasArts, DoTT are cele mai dubioase puzzle-uri for sure. Poate suna amuzant cand vezi solutia, dar orele petrecute incercand sa ghicesc ce giumbuslucuri i-au mai putut trece prin minte lui Tim Schaffer, not that funny.

Am jucat majoritatea titlurilor grele din epoca de aur a genului point & click, anii 90, si as putea zice ca Day of the Tentacle e unul dintre putinele care nu mi-au placut. Mai sunt cazuri de puzzle-uri imposibile, cum ar fi Gabriel Knight: SotF unde nu am reusit sa misc mai nimic fara un walkthrough, dar trecand peste aspectul asta, ramane un joc cu poveste si atmosfera excelente. Heck, titlurile lansate de LucasArts inainte de DoTT au fost printre cele mai bune jocuri adven-



ture ever: Maniac Mansion care adus pentru prima data butoane pentru actiuni in locul interpretatorului de text, gameplay neliniar, mai multe cai de a rezolva puzzle-urile in functie de personaje alegeai; The Secret of Monkey Island si continuarea LeChuck's Revenge; Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

Day of the Tentacle mi s-a parut ca incercarea mult sa fie amuzant si nu ii iese. E un echivalentul pentru anii 90 a rage meme-urilor de pe 9gag, cam pe la nivelul ala. De exemplu intreaga premisa a jocului e construita in jurul unei glume recitate din primul Maniac

Mansion, un tentacul mutant vrea sa cucereasca lumea (asta era gluma), si un grup de adolescenti ciudati trebuie sa il opreasca. Nici soundtrack-ul si design-ul locatiilor nu sunt la fel de memorabile ca in alte jocuri LucasArts. Probabil ce ii lipseste cel mai mult e o latura mai serioasa a povestii, cum au Full Throttle sau Grim Fandango, stiu cand sa fie funny, dar reusesc sa te faca sa iti pese de personaje.

Alternative mai bune: in materie de point & click-uri care parodiaza pop culture-ul, Space Quest III e tot ce Day of the Tentacle a visat sa fie. ■



Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

O alegere foarte personală, un joc care am vrut mult să-mi placă, chiar am încercat. Prima dată l-am terminat când a ieșit, în 2005, și m-a lăsat rece, dar am crezut că poate mi-a scăpat mie ceva. Acum doi ani l-am rejucat cu modul care restau-

rează conținutul tăiat la lansare, sperând să descopăr o nouă perspectivă. Tind să cred tot mai mult că nu timpul scurt de dezvoltare e cauza neajunsurilor lui, problemele sunt mult mai fundamentale, și doar o regândire de la zero l-ar putea face eventual un joc bun.



Povestea lui KotOR 2 se vrea o deconstrucție a universului Star Wars, dar e în schimb e o deconstrucție a unui strawman construit pe baza unor concepții eronate față de acest univers. Ca vezi tu Jedi n-au întotdeauna dreptate și Sith mai zic și câte una bună. Lumea nu e alb-negru, ci nuanțe de gri. George Lucas s-a înșelat, noi suntem mai deștepti! Doar că filmul din 1977 nu încerca mai mult decât să adune un amalgam de influențe din benzi desenate, filme de aventură de tip sword & sandal și filme SF din era Ed Wood. N-a avut pretenția să fie o analiză a naturii umane care să uimească peste decenii.

Deși e construit pe scheletul primului KOTOR, care e un joc excelent, îi lipsește acel strop de magie care face tranziția între o adunătură de nivele, modele 3D, și linii de dialog și o lume virtuală vie, imersivă. Lumea din The Sith Lords se simte stea-rpă, lipsită de viață, artificială. Înțeleg să ai un ton sumbru, dar locațiile sunt pur și simplu urate. Nu e vorba de limitarea tehnologică, sunt destule jocuri 3d din anii 90 care au reușit să creeze lumi 3d memorabile, cu personalitate. Pentru cei de la Obsidian / Black Isle a fost prima incursiune în 3D și combinat presiunea de timp, se vede.

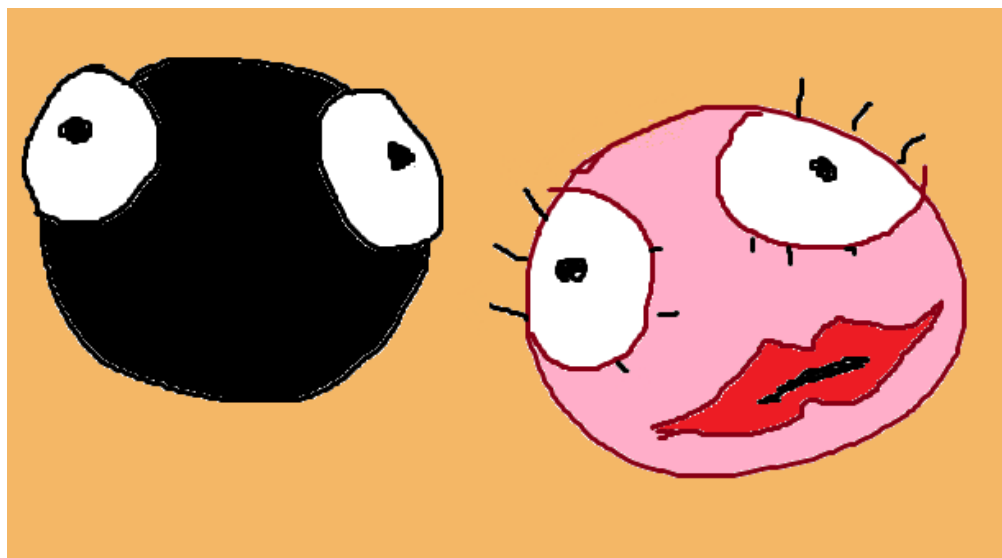
Opțiunile de fete masculine ale personajului principal sunt hidoase, poate tipul cu barbă ce e mai jucabil, noroc că la femei au mai păstrat câteva variante din Kotor 1 care sunt mai decente.

Tovarășii de aventură par interesanți pe hârtie, dar în practică personalitatea lor devine irelevantă pe parcursul jocului când ajung să se muleaze toți pe aliniamentul personajului principal. Tensiunile și neînțelegerile dintre membrii echipei ar fi trebuit să fie partea cea mai interesantă! Kreia e masina de aruncat citate criptice, e un concept original de personaj, dar tot nu mi-e clar care e motivația ei finală, sau dacă tot misterul asta din jurul ei e doar un alt tertip pentru a deruta jucătorul și al face să creadă că are de-a face cu o poveste profundă. Nihilus, la cât de badass arată în screenshot-uri, prezenta pe care o face în joc e cea mai mare dezamăgire. N-ai îndrăzni să zici ceva rău și de HK47, nu? Nu e nevoie pentru că e un personaj bun în KotOR 1, de unde replicile sale bune provin. ■

World of Goo

A sa e ca ati crezut ca va uitati la un art-work din World of Goo? Ha! Ati cazut prada unei farse. De fapt ce vedeti e doar un desen facut de mine in paint. Exista totusi o diferenta majora care ma da de gol: desenul meu n-a luat titluri de Game of the Year sau sa ia primul 10 din istoria revistei Level.

Nu inteleg de ce sunt luate atat de in serios jocurile astea indie simpliste cu tematica abstracta si gameplay care orbiteaza in jurul unui gimmick. Poate la nivel de joc casual pentru telefon mobil, ok, l-as juca pe buda daca as fi genul care sta pe telefon in buda. In orice alta situatie posibila as prefera sa imi petrec timpul jucand un joc adevarat, nu jocuri flash glorificate. ■



Sanitarium

Există un articol interesant despre dezvoltarea lui Sanitarium care explică de ce jocul a ieșit cum a ieșit. Dreamforge erau un dezvoltator de jocuri third party care doar lucra la ideile altora și Sanitarium a fost conceput în momentul când câțiva angajați s-au adunat și au zis "hai să facem un joc care să fie al nostru". Articolul mă face să-mi fie mai greu să urasc jocul, pentru că raportat la ambițiile modeste din care s-a născut, a ieșit destul de impresionant ca și complexitate și tehnologie.

N-ai zice același lucru despre poveste. Dacă jocul ar fi fost o serie de episoade supraréaliste deconectate și ar fi lăsat concluzia deschisă, interpretabilă, mai ca l-aș fi considerat un succes. Asta dacă ar fi avut un voice acting mai decent, măcar pentru personajul principal, și dacă scriitura dialogurilor nu ar fi dat atât de des în cringe. Dar cel mai mare păcat al său e că încearcă să lege povestea cu cel mai cliseic plot device posibil, luat parca dintr-un film cu Steven Seagal. Mai lipsește doar ca villain-ul să arunce la un moment dat replica "I'm gonna take over the world, muahahaha!" și kitsch-ul era complet.

Sanitarium are momente când grafica și soundtrack-ul se aliniază pentru a crea niste experiențe destul de memorabile, recunosc asta, dar de obicei magia e distrusă în momentul când cineva deschide gura și vorbește. În particular capitoul al doilea cu orasul orfanilor, cam oricine a parcurs jocul e de acord că e partea cea mai reușită. Dar chiar și acolo felul cum sunt portretizați copiii e inspirat din clisee hollywood și nu reușesc să creeze impresia de personaje autentice. Iar finalul nivelului nu e deloc o idee

interesantă, e cheesy și dezamăgitor. Capitoul care mi-a plăcut probabil cel mai puțin e cel cu cirul. Din nou un copil care gândește și vorbește cum are impresia Hollywood că copii se comportă, de data asta e personajul controlabil de jucător, și în tot nivelul

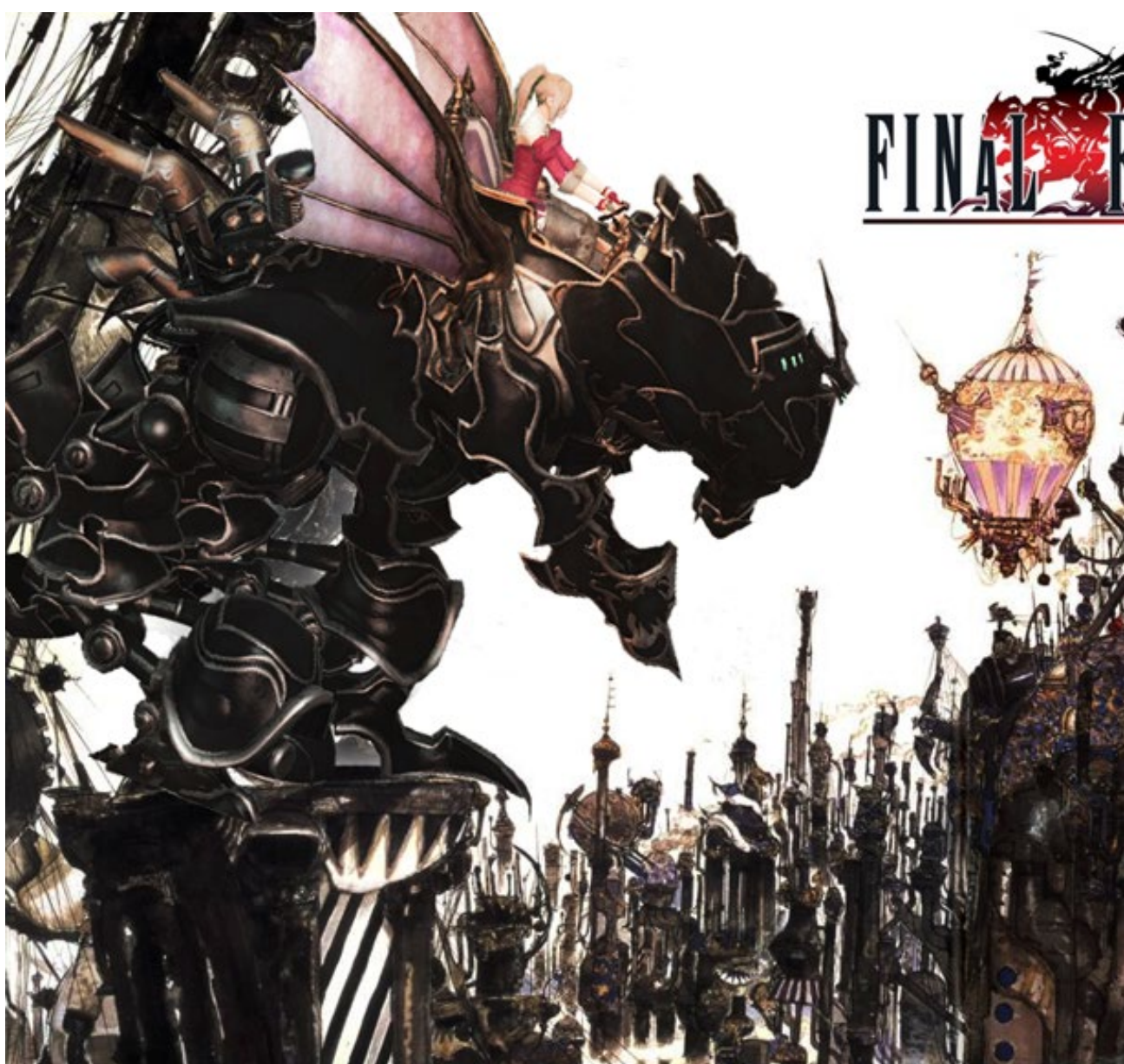
e un amalgam format din cele mai neoriginale idei posibile (clowns = creepy, n-am mai auzit-o pe asta...)

Ma enervează cum Hollywood a creat o perspectivă fictivă și foarte eronată asupra bolilor mintale (și nu includ aici One Flew Over the Cuckoo's Nest), care e mai apropiată de un cum un trip cu droguri psihedelice funcționează (banuiesc) decât de realitate. Sau faptul că nebunia e folosită ca scuza ieftină pentru personaje și situații care nu au sens. That's not how it works. Faptul că Sanitarium perpetuează aceste mituri, încercând să pară că transmite un mesaj serios, profund, nu-i ajută deloc cauza. ■

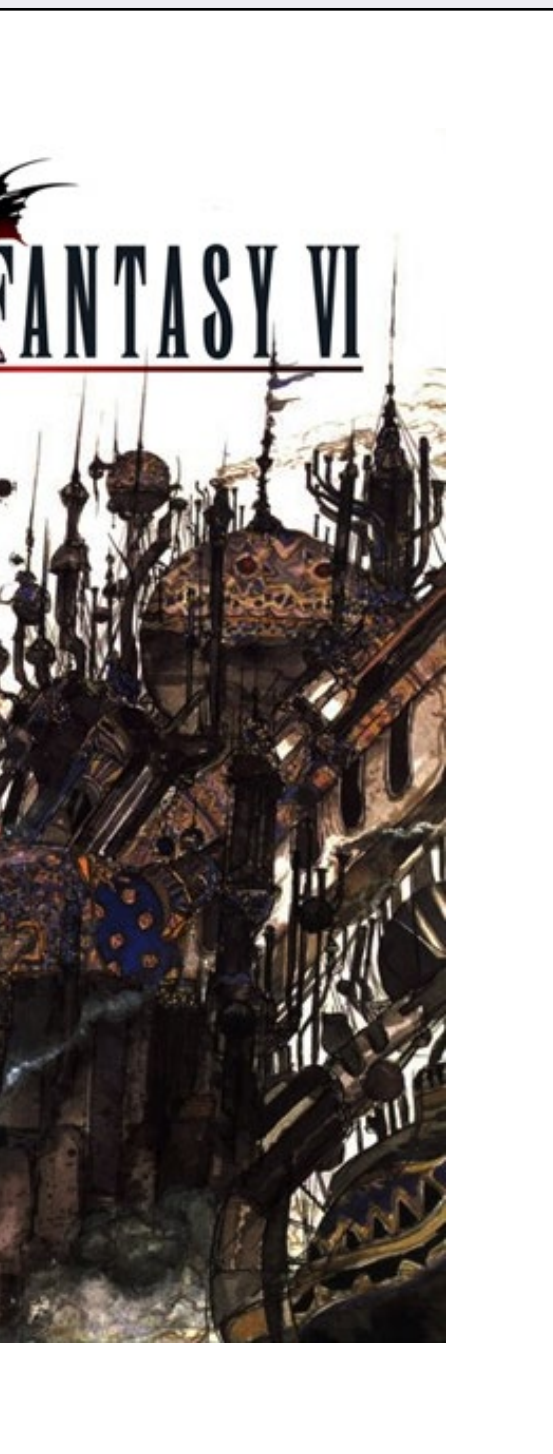


6

Final Fantasy VI



Acum vreo 10-12 ani eram pe val cu JRPG-urile de SNES. Final Fantasy IV, Chrono Trigger, Lufia. Puteti sa-i multumiti lui Final Fantasy VI ca m-a facut sa abandonez acest gen si sa nu am o lista la hate draft umpluta de confrati ai sai. Nu e singurul JRPG care contine problemele pe care am sa le mentionez, dar a fost ultima picatura, momentul cand mi-am zis too much is too much, mai ales ca e un joc atat de aclamat. La inceput mi s-a parut interesant sa vad un gen care nu se teme sa combine concepte distante cum ar fi tematica fantasy medievala cu elemente de sci-fi, dar la Final Fantasy VI a inceput sa mi se para ca a ajuns un terci de idei eclectice aruncate la gramada fara nici o coerenta. De parca



la un moment dat in timpul developmentului un scenarist s-a uitat la un western cu Clint Eastwood si a decis "hai sa avem in joc si un ninja care isi face intrarea pe o tema muzicala care e o parodie ridicola dupa creatiile lui Leone din trilogia dolarilor". Cred ca amalgamul de clisee care formeaza povestile din JRPG-uri pot impresiona pe cineva tanar, care n-a avut de-a face cu multe opere artistice la viata lui, dar odata ce te dezmeticesc si observi cat de superioare sunt ideile in mediul lor original fata de imitatiea ieftina... You can never look back.

Nu inteleg cum japonezii pot sa realizeze creatii foarte inteligente si profunde cand chiar vor, dar in mare parte jocurile video sunt tratate ca un mediu pentru copii si adolescenti. Si nu in sensul cum Pixar sau Disney isi fac filmele care desi sunt adresate copiilor, reusesc sa fie captivante si relevante pentru orice varsta.

Si pana la urma, unde e RPG-ul din JRPG? Nu iei absolut nici o decizie care sa afecteze decursul povestii, nici macar nu influentezi in vreun fel cum creste personajul si ce abilitati dobandeste la level-up. Practic singura decizie care poti sa o iei e cu ce arma sa ataci sau ce vraja sa castezi. Nimic mai RPG decat felul in care alegi cu ce arma impusti inamicii in Doom sau Quake. N-am o problema in principiu cu sistemele de lupta turn based simpliste, vezi Disciples 2, unul dintre jocurile mele favorite, dar acolo toata smecheria e ca iti construiesc componenta party-ului si complexitatea e data de deciziile luate la nivel strategic. La JRPG-uri, FF6 in particular, combat-ul mi se pare complet neinteresant si problema cea mai mare e ca ocupa cel putin trei sferturi din durata. Nu e ca la Planescape Torment unde combat-ul e slab dar il poti trece cu vederea pentru ca e o parte minora.

Totusi trebuie sa recunosc ca soundtrack-ul e in mare parte excelent, Uematsu nu se dezmente. Probabil asta e si una dintre dezamagirile mele crunte fata de joc: faptul ca are o bucata atat de iconica de muzica cum e Terra's Theme, si nimic din ce se intampla in joc nu ii face dreptate magnitudinii si ambitiei melodiei, nici pe aproape. ■

Gears of War

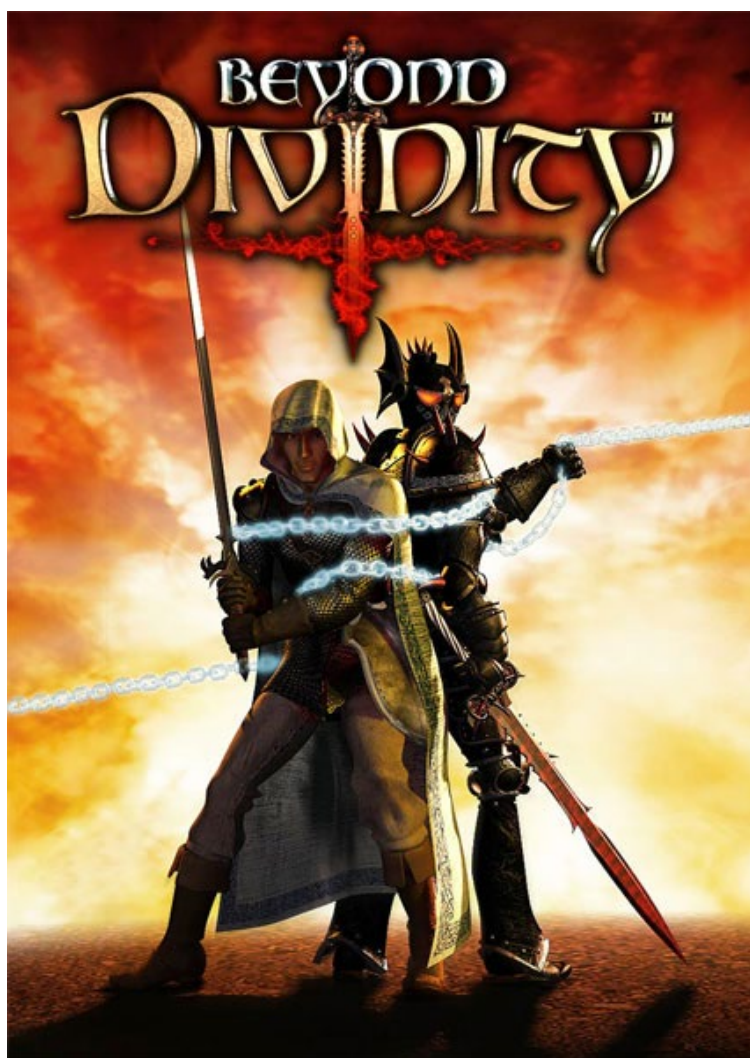


Ziceti ce vreti de Dota sau NFS, nu exista nimic mai manelist decat cliseul the 'murican military tough guy, iar Gears of War il duce la un nivel hiperbolic cu o gasca sa de protagonisti cocalari cu cefe groase. Niste barbati in toata fierea, plini de muschi, cu voci adanci dar cu niste replici de adolescenti teribilisti care fac de rusine si intruparea penibila a lui Duke Nukem din Forever.

Prea multe nu am de spus despre joc pentru ca am renuntat la el destul de devreme. Ce stiu ca m-a suprins e ca desi credeam ca genul FPS oricum e destul de accesibil, Gears of War a considerat ca trebuie dumbbed down la un nivel la care mai ca se joaca singur. Nu se simte nici macar ca un shooter linear de duzina gen Doom 3, ci mai degraba ca un fel de Virtua Cop 2 glorificat. ■

Beyond Divinity

Greu sa gasesc un RPG care sa chiar nu imi placa deloc. Daca povestea e prastie si realizarea mediocra, atat timp cat ai inamici de omorat si echipament de upgradat nu e totul pierdut. Beyond Divinity a reusit sa ma surprinda neplacut. Datorita ideii inexplicabile de a controla doua personaje in acelasi timp in real time, orice lupta e opusul la fun. Iar fata de Divine Divinity care avea loc intr-o lume deschisa, cu orase, sate, npc-uri, quest-uri, lumea din Beyond e un fel de iad, dar e o serie interminabila de dungeon-uri repetitive si neinteresante. Si e lung rau. Un test de duranta titanic. ■



9

Crysis 2

Un FPS mediocru care în general e recunoscut ca un FPS mediocru, dar e considerat (alături de celelalte titluri din serie) un punct de referință pentru fidelitatea grafică în mediul 3D. Can't disagree more. Primul Crysis, hai să zicem că avea un setting de insula tropicală care arăta cât de cât ok. Dar al doilea se simte ca rezultatul care îl obții când pui cel mai puternic motor grafic de pe piață în mâna unor graficieni care de-abia au învățat să folosească 3D Studio max, și a unor level designeri care au lucrat ca tiristi la job-ul anterior. Obții un joc care pare că arată bine la suprafață, în screenshot-uri, dar esuează să creeze macar un dram de atmosferă, de autenticitate. M-am simțit mult mai imersat în Liberty City-ul din GTA 3 decât în New York-ul din Crysis 2. Level designul parca e făcut pe principiul "hai să umplem locul asta cu obiecte ca să nu para gol". Aceleași obiecte, aceleași texturi, aceleași clădiri, repetate again and again tot jocul. ■



Overwatch



Uite un joc pentru care sentimentul e chiar de ura, nu doar dezamagire ca e un slab sau sub asteptari. Overwatch e destul de bine facut pentru ce se vrea, doar ca ce se vrea reprezinta tot ce e gresit cu industria din ziua de azi. Stiu, o sa sun ca un grumpy old man care nu poate suporta ca tinerii se distreaza altfel decat obisnuiam eu la vremea mea.

Una dintre probleme e... cartoony shit man. Nu pot inghiti tematica. Nu e are un setting cu vreo directie sau coerenta, e... Cu Pharah mai inteleg, are o aliura de Cathode din UT 2004. Dar ce cauta fucking Velma din Scooby Doo?! Cred ca e un trend care a pornit din MMO-urile coreene si chinezesti de duzina, a fost popularizat de League of Legends, iar acum

2016 e deja premiat cu GOTY.

In al doilea rand, matchmaking-ul si on-line-ul au facut experienta jocurilor PvP mai comoda, mai facila, dar a si dezumanizat-o putin si a transformat-o intr-o rutina. Una era cand jucai intr-un internet cafe si incercai sa-l depsesti la scor pe tipul ala foarte bun, si alta e cand te lupti mereu cu adversari anonimi. E unul dintre motivele pentru care coreeni sunt atat de dominanti in e-sports, la ei internet cafe-urile n-au disparut si latura competitiva e mai personala. Still, si jocurile comode, de rutina isi au locul lor, dar ca au ajuns sa fie considerate apogeul gaming-ului si toate companiile se inghesuie sa faca titluri multi-player only, mi se pare deranjant. ■

EVE ONLINE
DWARF FOR-
TRESS
HEROES OF
THE STORM
GOTHIC 3
POKEMON GO
WARHAMMER
ONLINE
DARKEST
DUNGEON
SUNLESS SEA
DRAGON AGE
2
MASS EFFECT
3

EVE ONLINE
DWARF FORTRESS
HEROES OF THE STORM
GOTHIC 3
POKEMON GO
WARHAMMER ONLINE
DARKEST DUNGEON
SUNLESS SEA
DRAGON AGE 2
MASS EFFECT 3

ROXMAN

EVE Online



Nu pot sa spun ca am jucat multe MMO-uri in viata mea. Runescape, WoW, Lineage II, MU Online, Warhammer Online si EVE. Dintre toate MMO-urile listate mai sus, singurul care mi s-a parut per total o pierdere de timp si de bani a fost EVE. As fi vrut sa-mi placa jocul, mai ales pentru ca mi-as dori mai multe MMO-uri sandbox, sau macar cu mai multe elemente sandbox.

Jurnalul capitanului incepe cu un spawn in imperiu, unde totul e safe si cozy. La timpul respectiv (si nu era in beta, era scos de mult) cam singurul lucru de facut in imperiu era sa fac misiuni sau sa minez. Am dat sa fac misiuni sa vad cum e combat-ul. Combat-ul nu e nimic ce s-ar asemana cu Freelancer sau X sau orice simulator spatial care sa se respecte. Dai click pe inamic, intri in range, pew pew. Click pe urmatorul. Tot ce faci e management de resurse gen scuturi sau munitie. Jocul se joaca singur. Nu trebuie sa tintesti sau sa faci dodge la proiectile pentru ca n-ai efectiv cum, in afara miscarilor gen ai iesit din range sau te-ai bagat in cloak. Misiunile erau fix aceleasi. Aceleasi drone, sarit dintr-o parte in alta, alta mana de drone identice. Era, de fapt, o singura misiune care isi randomiza de fiecare data locatia si isi schimba numarul de drone.

Am zis sa explorez. EVE se lauda ca are cel mai mult spatiu ever, numai ca e doar spatiu. E o tona de spatiu gol. Iti deschid un Notepad si iti spun acum, "un univers mai imens decat EVE" pentru ca poti da scroll la infinit pe foaia aia alba din Notepad. Notepad bate EVE la spatiu, I'll tell you that. Centurile de asteroizi sunt fix aceleasi (nema discutand de neverosimilitatea lor). Doar ce e in ele poate sa difere. Plimbandu-ma prin spatiul gol, am ajuns la marginea "safe zone"-ului, unde niste tristi fara viata s-au hotarat sa-mi bubuie nava de noob si sa-mi tina capsula ostatic, daca nu le dau nush cate catraliarde de space credits. Le-am zis ca le-a cazut untul de pe biscuite pentru ca eu eram mucea cacacea, si

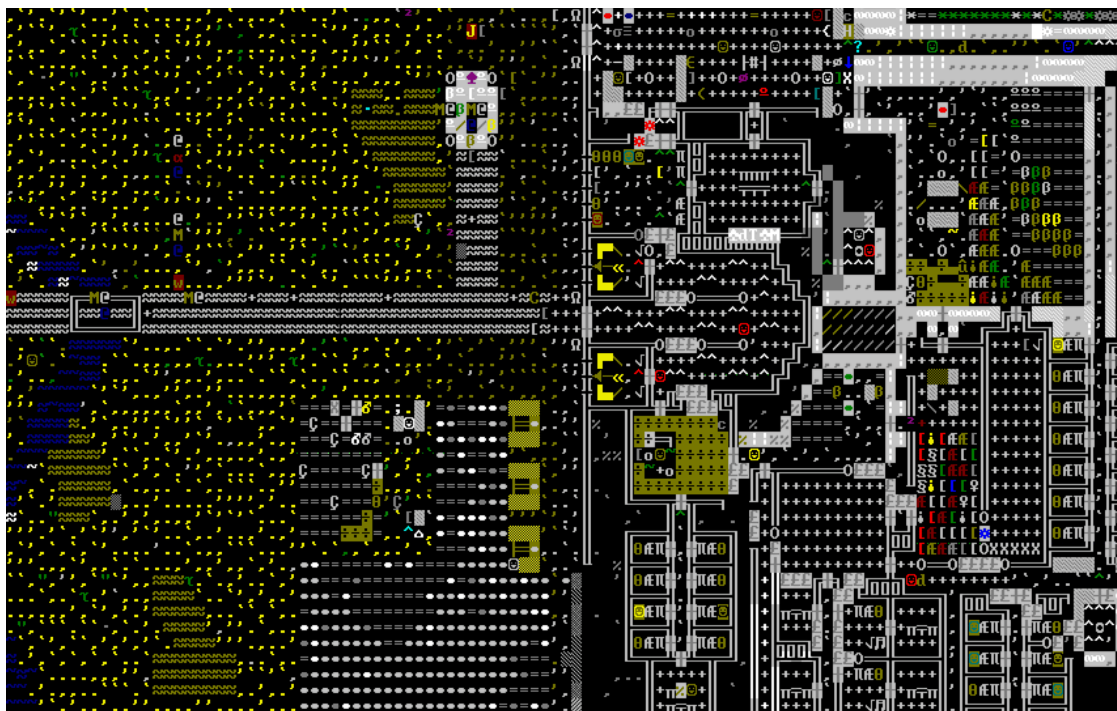
mi-au spart si capsula. Ce-am avut si ce-am pierdut.

Sistemul de progres iti da voie sa inveti cat timp esti offline. O idee buna, pana vezi ca iti ia 2 ani jumate sa ajungi la endgame stuff. Imensa majoritate a echipamentului era inchisa sub luni si luni de frecat manganul, pentru ca minatul era si mai oribil de plictisitor decat misiunile. Dai click pe un asteroid, te uiti la bara. Nu, nu craftezi nimic de la inceput, te-ai dilit la sursa? Pentru aia iti tre nush cate luni sau ani sa stai degeaba, sa freci motanul si sa astepti sa iti creasca bara de research. Nu ai cum sa accelerezi procesul decat marginal, cu implanturi, unde o sa-ti salveze doua zile la o asteptare de 30 de zile pt. nush ce research.

Jurnalul capitanului se incheie cu intrarea mea intr-o corporatie, unde am fost ademenit intr-o centura de asteroizi cica sa pazesc un transport si executat sumar de colegi sub pretextul ca eram spion. Banuiesc ca luni intregi de nejucau jocul, repetat misiuni ad nauseam si uitat la bara de progres a research-ului fara a o putea impacta oricat ai juca au avut un efect de dilire a capshorului jucatorilor, de-aia ii si vad ca find unii dintre cei mai aprigi fanboys, de parca ar fi toti victimele unui choice-supportive bias. Si mai sunt sigur ca, dupa doi ani de frecat manganu', bai nene cand intri in zero si iti faci o baza si te apuca o batalie de-aia de 2 FPS unde stai si faci management de scuturi, se merita. Deja ai dat doi ani jumate bani pe un MMO sa nu-l joci, si daca iti servea un rahat pe tava il papai cu lingurita si luai restul la pachet. ■

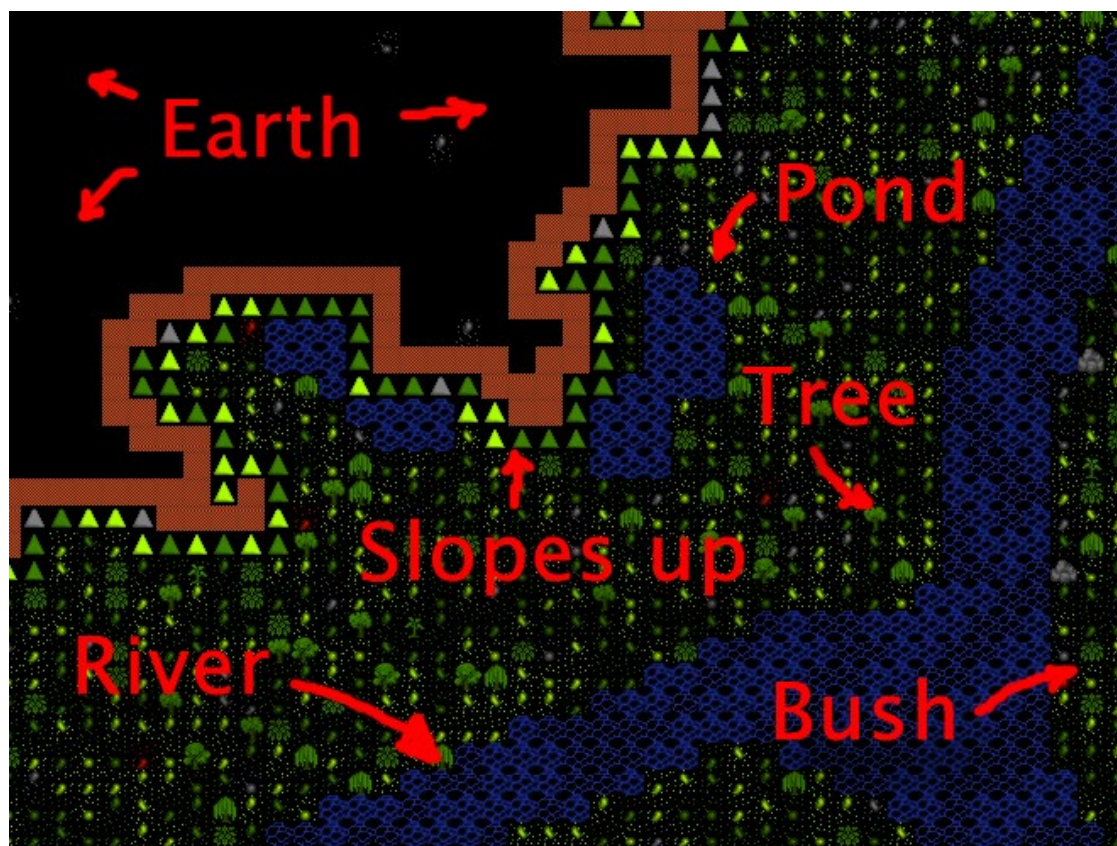
Dwarf Fortress

Sunt un snob cand vine vorba de gameplay versus grafica. Fac parte din grupul ala de neckbeards care considera ca grafica si eye candy au omorat industria jocurilor, iar jocurile au devenit din complexe dar minimaliste grafic in omg fiecare frunza e pictata manual dar jocul e o malahie. Pentru ca inainte aveai cat timp voiai sa scoti jocul si acum ai un an pan' la craciun sa-l scoti si jumate din echipa sunt designeri si graficieni. Pentru ca, intre timp, the filthy casual peasants s-au prins ca joacele-s cool si acum ei sunt publicul tinta.



Avand in vedere background-ul prezentat, si normal ca atunci cand am auzit de Dwarf Fortress, cat de complex e si ce emergent gameplay scoti din el, am zis, clar, frate, asta-i pentru mine. Creat de un autist care lucreaza la el de cand haul si o sa mai lucreze pana moare, precum un GRRM al jocurilor, era

clar ca nu e plamadit din acelasi lut precum triple-A money grabs for the plebs. Problema mea insa era ASCII, ca nu stiu daca J verde inseamna jumari sau jaguar sau Jagdpanther si in cazul asta nu stiu daca-i bine mai inspre J sau mai departe de el. Un graphic pack mai tarziu, arata asa:



Si aventura a inceput! Am creat o harta, istorie, loc de pornit, totul era brici! Si apoi sa incep sa dau comenzi la dwarfi sa-mi creeze fortareata de autism total. Numai ca n-are suport de mouse si orice actiune trebuie facuta trecand prin 7 submeniuri. Ewww, ce scarbosenie, numai basement dwellers joaca rahatul asta. ■

Heroes of the Storm

Coborand in jos in iadul jocurilor mele, ajungem la al treilea cerc, cercul unei deficiente viziuni asupra pietei jocurilor. Acest joc nu numai ca are un gameplay, mecanici care incita la ura. Jocul asta are o istorie care incita la ura.

Acu mai mult de un deceniu, Dota facea ravagii in salile de net si nu numai, aducand inapoi Warcraft III in lista celor mai bine vandute jocuri. Trei oameni au lucrat la Dota, Eul, Guinsoo si Icefrog. Cei de la Blizzard au vazut ca le merge bine, s-au frecat pe burta satis-

facuti, dar n-au dat un os modderilor. Guinsoo a plecat sa faca League of Legends si acum se tavalesce in bani. Ani buni au trecut si Blizzard nu s-a gandit niciodata ca urmatoarea vaca de mulș se afla fix sub nasul lor, doar trebuie sa intinda o mana. Apoi a plecat si Icefrog care, impreuna cu Eul, s-au dus la Valve si au facut Dota 2, si acum se tavalesc in bani.

Si Blizzard-ul s-a prins precum un Slowpoke ca aoleu stai ca MOBA e o chestie si am putea sa facem bani. Si au facut cel mai prost MOBA ever™: Heroes of the Storm.



In stanga, Icefrog sta relaxat. In dreapta, Eul se uita dragastos la el.



Heroes of the Storm mi s-a parut un MOBA foarte debalansat dpdv al eroilor. XP-ul este shared intre eroi, asadar daca joci cu unul prost in echipa o sa te traga si mai mult in jos, nu numai ca o sa-i feedeze pe ailalti, dar nici n-o sa ai cum sa cresti tu de capul tau independent sa ai vreo sansa sa reбалансиezi situatia. Nu exista obiecte sau gold, tot ce conteaza e un gank bun si gata. Jocul prezinta cateva optiuni de build al eroilor, dar prea putine incat sa conteze. Asadar, devine plictisitor rapid daca n-ai bani reali sa cumperi alti eroi sa vezi ce-i cu ei, si chiar si dupa asta devine plictisitor rapid pentru ca e fix acelasi lucru repetat in prostie. Da, si Dota si LoL au aceeasi problema, dar macar acolo mai faci alt build, si cu obiecte ajunge sa difere destul

feel-ul unui erou. Si fragurile sunt shared, adica orice posibilitate de a straluci ca individ (chiar daca joc un joc de echipa, vreau sa fiu recunoscut pentru aportul individual si nu-mi pasa atat de mult ca a castigat echipa cat imi pasa daca eu am facut diferenta sau nu) este complet stearsa. E jocul perfect pentru comunisti vs. comunisti.

Sa recapitulam. Blizzard a avut MOBA in mana un deceniu, nu le-a dat un cartof modderilor. Modderii au plecat, si-au facut jocul lor, s-au umplut de faima si bani. Au zis Blizzard ca-si fac ei MOBA-ul lor, with blackjack and hookers, si a iesit un rahat sinistru. Atata prostie si incompetenta mai rar gasesti si de-aia HoS isi are locul lui in shitlist-ul meu. ■

Gothic 3

Un cerc de iad mai jos, dam de abominatiile din categoria "QA is for losers". Acest joc reprezinta un punct important din viata mea, pentru ca de atunci am incetat sa mai join the hype train si sa mai iau

Grafica, pe vremea aia, era top notch, fiind batuta doar de Morrowind, care si venea la pachet cu ultimele placi video. Mai avea si multe alte inovatii in lumea jocurilor, cum ar fi NPC-uri cu program zilnic (se duceau sa doarma, se duceau la piata etc.). Al doilea Gothic,

desi doar o ciorba reincalzita, a fost privit de mine ca un expansion al primului si se terminase ca nuca-n perete, lasand loc de o continuare care se intrevea a fi epica.

Cred ca stie toata lumea cum se continua povestea. Bug-uri peste bug-uri, dintre care unele din ele foarte frustrante, gen stunlocking boars, lens flare de la soare in pesteri, gauri prin harta si, ca sa imi strice de tot experienta, progression block. Eu am avut mult mai putina rabdare ca un prieten care a luat unofficial patch dupa unofficial patch, pana l-a facut un Frankenjoc in care mai sarea un NPC cu cate un text in rusa, care lipsea din jocul original.

Lucrurile astea se intampla mult mai des in ziua de azi pe Steam, unde early access e first alpha, release e beta si abia dupa doi ani primesti jocul intreg (cu cateva DLC-uri), dar pentru vremea aia

era o blasfemie. Cand am luat Rome 2 acum 2 saptamani de pe Steam si am putut sa ma bucur de el fara bug-uri pentru ca l-au testat deja fraierii, mi-am adus aminte de lectia importanta pe care mi-a dat-o Gothic 3. ■

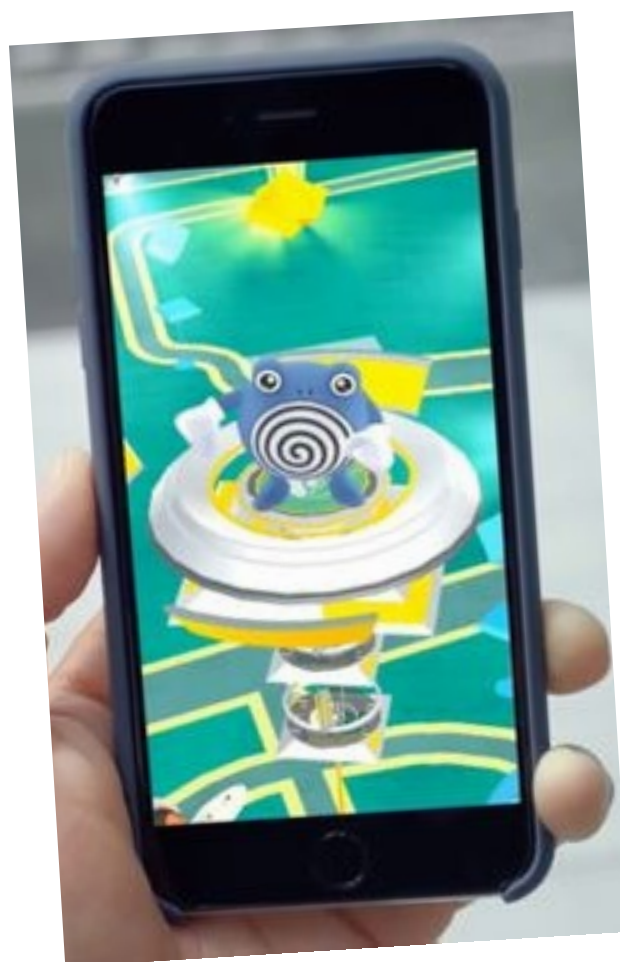


jocuri cum au aparut. Am facut prostia de a lua Gothic 3 imediat dupa release, avand in vedere ca eram un fan al seriei Gothic. Primul Gothic a fost primul RPG 3rd person pe care l-am jucat, toate RPG-urile pana atunci fiind isometrice.

Pokemon GO

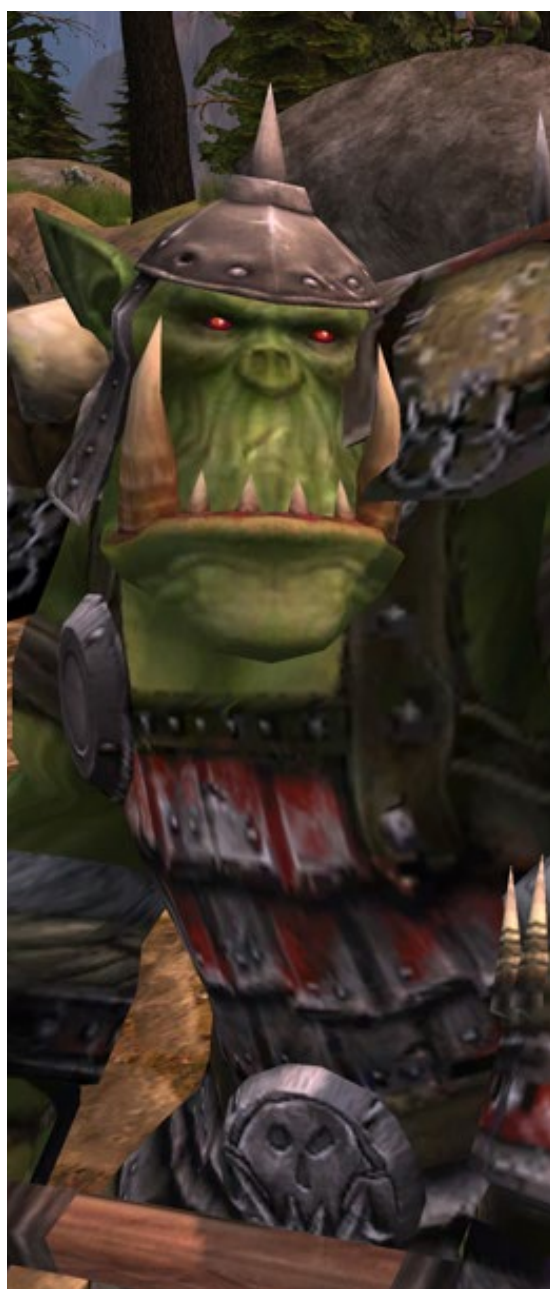
Ce ati si uitat deja? Baaaai, asta-i jocul pe care credea toata lumea ca o sa-l joace minim doua eternitati si-un sfert! Nu se facusera servicii de taxi care te plimbau incet sa-ti coaca ouale, si mai era si ala care si-a dat demisia sa se joace Pokemon GO full-time? Nu au facut unii pokestop-shop-uri? Hai ma ca a fost... anu' care tocmai ce-a trecut, ce naiba! Nu mai e 9gag-ul full de oratanii penibile, facute de oligofreni pentru copii? Nu mai aflu din 5 in 5 minute care echipa e mai retardata in viziunea celorlaltor echipe? E oare pentru ca jocul in sine e prost rau, bug-uit in draci si foarte, foarte rudimentar? E oare pentru ca harta cu punctele importante e luata dupa Ingress si deci punctele de pokemoneala sunt biserici sau te-miri-ce?

Oameni in toata firea, care de decenii intregi au par pubian, se plimbau ca cretinii pe strada, picau in gauri de canal, faceau accidente, pentru a juca un joc execrabil din punct de vedere al executiei si calitatii, pentru ca de aceasta perla la care cica au slefuit douj de ani a fost atasat un franchise facut sa vanda niste jucarele, care contine una dintre cele mai puerile si infantile premise existente vreodata: animalute caraghioase si niste negrese se bat pentru amuzamentul si faima unor personaje care nu cresc niciodata, ca sa ramana la nivelul intelectual al consumatorilor. Aceasta dejectie mentala este Fig.1 in demonstratia faptului ca umanitatea nu are viitor. ■



6

Warhammer Online



Nu sunt fan Warhammer. Nici nu aveam habar cine sunt Skaven, ce-i aia End Times si de ce Games Workshop si-au dat cu IP-ul de pamant pana de curand, cand am luat Vermintide. Warhammer Online l-am primit moca pentru ca la vremea respectiva lucram pentru compania care a cumparat Mythic, si anume EA.

Pornesc eu jocul, toate bune si frumoase. Imi fac un char de tip Squig Herder, ca e ca un hunter si stiu eu ca hunter-ii se descurca cel mai bine la PvE solo. RPG-ul se simtea foarte asemanator cu WoW. Zonele erau impartite pe bucati de cate 10 nivele, gen pentru 1-10 zona 1, 11-20 zona 2 etc. Zona 1, bucurie. Quest-uri simplute, PvP in battlegrounds cat cuprinde, am crescut mai mult din PvP. Apoi am intrat in zona 2, unde nu mai erau muritorii cu conturi de trial. Pustiu. Chel. Quest-uri care necesitau multi oameni, lasate abandonate. Abia daca mai gaseam un alt jucator aliat ratacit, nemaivorbind de inamici. Daca nu erau nici inamici, nu mai faceam xp din PvP. Trageam zilnic de bara de XP si ma luptam cu hoarda de monstri fara sa vad jucatori ore in sir. Cand am ajuns in zona 3, deja ziceai ca mi-a luat tata server. Eram un fel de I Am Legend al zonei 3, umbland prin wasteland singur, doar eu si cu pet-ul. Quest-urile globale, chiar si cele vazute ca fiind "verzi" adica low-level, nu mai puteau fi facute pentru ca nu mai faceam fata, erau monstrii prea grei si trageam prea multi, erau clar gandite zonele sa fie pline de jucatori. As fi putut face PvP doar daca ma omoram singur. La un moment dat chemam GM-ii doar sa le arat bug-uri si sa am cu cine sa vorbesc, si ei veneau instant pentru ca nu era ca si cum aveau altceva de facut, gen "alti jucatori" de servit. Masiv multi-player online, m-a coplesit. ■

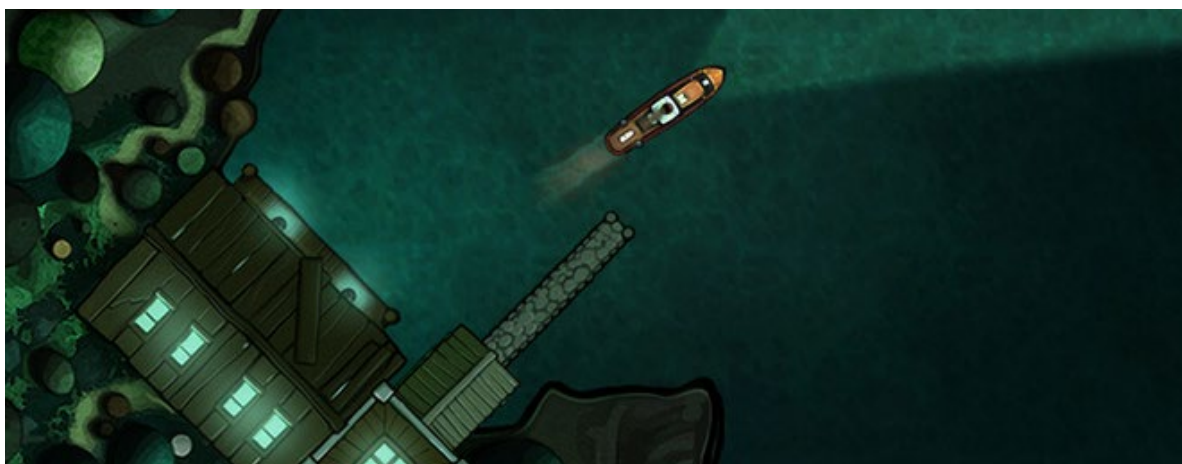
Darkest Dungeon



Sa nu combini niciodata ROGUELIKE cu GRIND, mai ales daca poti sa mori pentru ca plmRNG. Jocul asta ia 6 ore de gameplay bun si mai tranteste inca 120 de ore de chin doar pentru ca e punishing aiurea. Nu ma intelegeti gresit, imi plac jocurile challenging, dar cele challenging, nu punishing. Imi place cand un boss ma omoara pana-i gasesc eu punctul slab, nu ca ma omoara pentru ca (un)lucky crit 10000k you die. Try again, dar de la inceput si mai intai farmeaza astea douazeci de dungeon-uri identice, generate random. Ai farmat? Mai ia o sansa la boss. Pishing shot 10000k din nou ti-ai luat bataita? Ia-o de la 0, mai baga niste farm, ca deja ti se lungesc ochii ca la chinezi si asta-i semn ca-ncepe sa-ti placa. ■

8 Sunless Sea

Sa nu combini **NICIODATA** ROGUELIKE cu GRIND, mai ales cand premisa jocului tau este sa stea lumea sa citeasca povestioarele tale. Un joc anost si incet in draci, fara vreo esenta in afara fitzelor de genul "ia uite cat scris avem noi bueeeei scris egal cult egal arta". Simplu si tembel facut dpdv mecanic, e doar povestea de el, si apoi mori si o iei de la capat ca sa mai citesti o data povestea. Oops, am murit, o luam de la cap. Un joc anost si incet in draci, fara vreo esenta in afara fitzelor de genul "ia uite cat scris avem noi bueeeei scris egal cult egal arta". Simplu si tembel facut dpdv mecanic, e doar povestea de el, si apoi mori si o iei de la capat ca sa mai citesti o data povestea. Oops, am murit, o luam de la cap.



Un joc anost si incet in draci, fara vreo esenta in afara fitzelor de genul "ia uite cat scris avem noi bueeeei scris egal cult egal arta". Simplu si tembel facut dpdv mecanic, e doar povestea de el, si apoi mori si o iei de la capat ca sa mai citesti o data povestea. Oops, am murit, o luam de la cap.

Un joc anost si incet in draci, fara vreo esenta in afara fitzelor de genul "ia uite cat scris avem noi bueeeei scris egal cult egal arta". Simplu si tembel facut dpdv mecanic, e doar povestea de el, si apoi mori si o iei de la capat ca sa mai citesti o data povestea. Oops, am murit, o luam de la cap.

Un joc anost si incet in draci, fara vreo esenta in afara fitzelor de genul "ia uite cat scris avem noi bueeeei scris egal cult egal arta". Simplu si tembel facut dpdv mecanic, e doar povestea de el, si apoi mori si o iei de la capat ca sa mai citesti o data povestea. Oops, am murit, o luam de la cap.

Un joc anost si incet in draci, fara vreo esenta in afara fitzelor de genul "ia uite cat scris avem noi bueeeei scris egal cult egal arta". Simplu si tembel facut dpdv mecanic, e doar povestea de el, si apoi mori si o iei de la capat ca sa mai citesti o data povestea. Oops, am murit, o luam de la cap.

Un joc anost si incet in draci, fara vreo esenta in afara fitzelor de genul "ia uite cat scris avem noi bueeeei scris egal cult egal arta". Simplu si tembel facut dpdv mecanic, e doar povestea de el, si apoi mori si o iei de la capat ca sa mai citesti o data povestea. Oops, am murit, o luam de la cap. ■

Dragon Age 2

Dupa ce primul Dragon Age a bagat Bioware in faliment, pestele mai mare numit EA a papat Bioware si a transformat-o in abominatia care e fortata sa-si bata joc de propriile IP-uri. Ca intr-un circ absurd, nume de pe lista Bioware sunt luate si date prin cacat, lasate la copt 3 minute repede-repede, trecute rapid prin fata testerilor si apoi impachetate frumos, impreuna cu plicurile aferente pentru piscotarii de revieweri, spre distributie asupra consumatorului cateodata nestiutor, impreuna cu hype, video-uri cu content care nu apare in jocul final, dlc-uri day one si uite cum devin Jim Sterling.

Oricine a jucat ambele Dragon Age poate sa isi dea seama de imensa lobotomizare a Dragon Age-ului in sequel.

Spoiler: Facut tranquil inca din fasa, Dragon Age 2 ne ofera placerea de a juca undeva pe langa povestea principala o poveste de imbogatire, urmata de "the devil made me do it" - one of the cheapest tropes ever, si in acelasi timp

suntem supusi la o reducere mai mult decat substantiala in ceea ce priveste optiunile de customizare ale caracterelor. S-au dus armurile pe piese si bonusurile de set, cautati-n cufere sa gasesti niste token-uri cu care iti



upgradezi magic armura. Au facut o caverna, sunt sigur ca sunt foarte mandrii de ea, ca e aceeaasi caverna de fiecare data cand intri intr-o caverna. Din vraji a ramas un sfert, din tactici AI nu mai zic.

Au bagat totusi ceva care face legatura cu alegerile facute in Dragon Age: Origins, in afara de 3 linii de dialog schimbate.

Spoiler: Daca l-ai lasat pe Avernus sa-si continue experimentele, gasesti o potiune pe un deal. Depinzand de experimentele pe care l-ai lasat sa le faca, primesti un bonus permanent mai mic sau mai mare la stats. Yup, that's it.

Ca un joc de sine statator, ar fi fost doar submediocru si atat. Dar faptul ca poarta numele de Dragon Age e fix parada unui cadavru. ■

10

Mass Effect 3

This is it, boys! Capatul de linie. Al zecelea cerc din iad, credeai ca erau doar noua dar au sapat recent inca un nivel special sa tina prizonier aceasta bijuterie, fmm.

Mass Effect 3 reuseste sa le faca pe toate: sa fie un joc cu mecanici slabe, sa aiba un lore prost, sa aiba o istorie (de development) de facepalm si sa mai dea un sut cadavrului de mult in putrefactie numit Mass Effect.

Aait, aait, de unde sa-ncepem? Recapitulare. Bioware fusese de mult cumparat de EA, au scos Mass Effect 2 care era un joc prostut si goofy si acum se dorea deznodamantul final. O tona de hype, de spectacol, de preorders. Mmmm, preorders. D'apai, daca tot ia lumea jocul inainte sa fie gata, ce-ar fi sa ii dam o bucata din joc ca DLC la lansare, sa scoatem 80\$ in loc de 60\$? Si asa, dam de un monstru sacru, un adevarat alien scarbos:

DAY ONE DLC

Niste fraieri s-au prins dupa aia ca acel content era pe cd-url original si fusese efectiv tinut ostatic de catre EA, basca faptul ca acel personaj adaugat in DLC e cam miezu' asa, avand in vedere contextul. Indiferent, lumea l-a luat si s-a bucurat ca a luat jocul cu un parazit extra 20\$ cat si un parazit SecurROM DRM, a carui singura lauda e ca, spre deosebire de DRM-ul folosit in Dragon Age: Inquisition, asta macar nu-ti fute hardul. Bineinteles, totul prin acel minunat sistem de distributie digitala, al carui nume nu-l voi scrie, doar voi spune ca e

un eufemism pentru "p**da ma-tii".

Intrati in joc, jucatorii au avut deliciul (sau supliciu) de a da de acelasi cover-based shooter penibil si simplist. Nu stiu cine le-a zis ca ala-i miezul jocului. Oricare a fost viziunea originala a producerilor si developerilor Mass Effect, demult plecati din Bioware, aceasta a fost scofalcita precum un picior de chinezoaica intr-un papucel de-ala imposibil de mic, intoarsa pe toate partile si violata in toate gaurile. S-au lasat pagubasi sa mai dea o urma de ambiguitate morala alegerilor posibile ale



lui Shepard, oricum se vazuse dinainte ca orice actiune luai in Mass Effect nu conta in Mass Effect 2 sau 3 (l-ai pus pe Udina in consiliu? El e! L-ai pus pe Anderson? Udina e acum!), tot ce era peste doua linii de dialog schimbat fusese aruncat pe fereastra cu retconnuri de toata jena (daca lasai consiliul sa moara dupa aia noul consiliu nu mai voia sa te vada - chestia asta e un copout ca sa nu creeze un alt consiliu si inca 5 amarate de linii de dialog diferite), mesajul initial nationalist si un pic xenofob (uneori pe buna dreptate) a fost si el transformat in ceva mult mai digerabil pentru gloata, si anume cretinatatea aia de polaritate sintetic-organic, personajele care aveau ceva dark side sau macar o latura mai anti-hero se duc full white knight hero, personajele vag rele cu idealuri sau obiective mai complexe au fost transformati in niste cartoon villains a caror scuza e ca, ghici ce, "the devil made me do it". Sa mor, cred ca au luat-o pe aceeasi grasa feminista care citeste Twilight si au mutat-o peste tot sa scrie ineptiile la tot Bioware-ul, ca pare ca e aceeasi mana peste tot (si dupa ce au tarat-o sa scrie scursurile de continuari la

Mass Effect si Dragon Age au vandut-o la Blizzard ca sa scrie Starcraft 2 si Diablo 3). Ca sa punem bombonica cea mai putreda pe coliva precum un musuroi de mucegai, sfarsitul ala cu aquafresh in trei culori nici macar n-a fost debitat de vaca aia - au dus-o in tarc cat timp managerii oligofreni de la EA s-au strans intr-o camera de sedinta, au supt pixul pana s-au facut albastrii pe limba, si-au potrivit cravatele pentru extra deprivare de oxigen si au trantit ei finalul ala, un final atat de revoltator incat au trebuit (si cred ca li s-a uscat mana cand au facut asta!!!) sa scoata DLC gratis in care sa mai dea un pic de deznodamant fanilor deja dezolati peste masura, pentru ca, nu-i asa, ce rahat stiu scriitorii aia, las' ca sunt ei manageri EA si fac cacatu' praf!

Exemplul de prima presa cum poti sa strici si mai grav ceva stricat deja, in asa fel incat sa-l deformezi fara sansa de reparare. Universul ala a murit cu canonul prezent, si pana nu-l vand la Disney sa-i faca un retcon cu Mickey Mouse, nu pot sa vad cum ar putea sa pice si mai rau. Hai totusi sa ma bat peste gura, apare Andromeda si in iad inca n-am dat de fund. ■



BIOSHOCK
INFINITE
DARK SOULS
HALF LIFE 2
DEAR ES-
THER
SOMA
TRESPASS-
ER
RAINBOW
SIX VEGAS
HEARTH-
STONE
WITCHER 2
PORTAL 2

BIOSHOCK INFINITE
DARK SOULS
HALF LIFE 2
DEAR ESTHER
SOMA
TRESPASSER
RAINBOW SIX VEGAS
HEARTHSTONE
WITCHER 2
PORTAL 2

NEOLITH

Bioshock Infinite

Bioshock Infinite sucks more balls than my ex. Ceea ce, conform presei, trebuia sa fie a doua venire lui Iisus s-a tradus intr-un tur de forta al penibilului rar egalat chiar si in zona blockbusterelor. Daca multe productii de acest gen isi recunosc statutul de "pop-corn games at best", Bioshock Infinite vine cu pretentii basite pe care nu reuseste sa si le sustina nici in cele mai frumoase vise.

E greu sa decid de unde sa incep, din moment ce jocul e prost in atatea moduri incat nici nu mai tin minte toate modurile in care e prost. Povestea e de departe cel mai notabil cacat din veceul numit Bioshock Infinite, iar faptul ca a atras atatea laude ramane unul din marile mistere ale omenirii – recenziiile platite nu mai sunt de mult un secret, dar scara neobisnuit de larga vazuta aici ma face sa cred ca a inselat sincer unele persoane. Felul in care sunt scrise dialogurile, personajele, evenimentele, twisturile, toate astea sunt scrise intr-un stil incompetent ce as fi fost convins ca nu poate fi ascuns sub scuza gusturilor.

Bioshock alege sa jongleze cu idei moralizatoare si evidente, clisee de filme B si alte mizerii stupide intr-un mod cat se poate de serios, nerealizandu-si propriul ridicol in nici

un moment. Pe langa faptul ca jocul pune accentul pe cateva teme care sunt la mintea cocosului, in multe cazuri nu exista pic de clasa sau subtilitate in ceea ce priveste executia. Jocul te fute la cap cu mesaje gen "rasismul e naspa, bah" si "no segregation plz" pana iti spui "Gata, opreste-te, nu mai pot!! I'm gonna adopt 3 niggas right now, just stfu!". Pacat ca nu a ajuns si la Hitler jocul asta.

La scara larga, Bioshock mizeaza pe una din cele mai lenese, dar de succes retete pentru a isi masca lipsa de substanta: universurile paralele. Avem astfel o lume narativa in care aproape orice merge, in care orice inadvertenta este vazuta ca un imbold spre gandire – inca mi-aduc aminte vag discutiile aparute, gen "Oare chestia aia o fi fost reala? In ce ordine credeti ca s-au intamplat chestiile alea? Cum a trecut ala din lumea asta in lumea ailalta?". Needless to say, it was all pointless, pentru ca si dupa ce faceai o astfel de laba intelectuala, piesele puzzle-ului formau tot un cacat in cele din urma. Nici macar twisturile nu au scapat de blestemul unor scriituri jenante, majoritatea osciland intre telenovele mexicane si SF-uri ieftine.

Personajele sunt, in cel mai bun caz, fade.



Aici as incadra-o pe Elizabeth, un NPC de care nu am reusit sa ma atasez deloc, in ciuda faptului ca te insoteste mai tot jocul. Ba chiar am experimentat situatia rara in care nici nu doream sa imi bag benisul in ea. Nu lipseste insa nici penibilul, intrucat personajul principal, Booker, pare desprins din filmele cu Steven Seagal – batut in cap, fan al replicilor cringe-worthy si nici pe departe badass, desi se screme, reprezinta cam tot ceea ce e in neregula cu scriitorii si producatorii jocurilor AAA.

Ca gameplay, jocul este mult mai liniar decat primul Bioshock (pe care nu l-am jucat foarte mult, ce-i drept): inamicii si armele au o varietate mai mica, senzatia oferita de arme este nesatisfacatoare, dificultatea este mult prea scazuta chiar si pe nivelele mari, iar put-

erile speciale (vigors) devin inutile ca atare.

Singurele merite pe care i le pot recunoaste e realizarea tehnica a lumii – pana si aici, partea artistica o gasesc discutabila. Cert e ca intre lumea atmosferica si intunecata din Rapture si aspectul de circ din Infinite, as alege-o pe prima fara ezitare. Sa nu mai zic ca lipsa de libertate e resimtita mult mai puternic cand te plimbi pe strazi, in aer liber, si vezi ca aproape toate rutele sunt inchise. Nu-ti ramane decat sa contemplezi cum de un asemenea cacat a beneficiat de unul din cele mai mari bugete din istoria jocurilor. Mizeria asta nu poate fi numita decat un Inception pentru mediul sau; o tristete pseudo-intelectuala menita sa ia fata unui public cu standarde narrative aproape inexistente. ■

Dark Souls



Înainte de a ști prea multe alte lucruri despre Dark Souls, întâlneam des afirmații precum "difficult, but fair". Îmi imaginam un joc care își stabilește un set complet de mecanici devreme, provocarea venind strict din inabilitatea jucătorului de le utiliza în modul corespunzător. Speram la o experiență în care moartea nu te lăsa cu senzația "that was so cheap", în care îți analizezi atent abordările esuate în loc să te întrebi "de unde dracu puteam să știu asta?".

Din pacate, m-am inselat. Nu mica mi-a fost surpriza sa descopar ca un joc laudat pentru originalitate mizeaza adesea pe unele din cele mai vechi, lenese si artificiale metode pentru a isi construi dificultatea. Fundatia lui Dark Souls este in primul rand construita pe formula simplista a checkpointurilor ca modalitate de a-ti controla progresul. Obsesia rara pentru repetitie se reflecta in absolut fiecare aspect al sau.

In primul rand, Dark Souls este un joc care te forteaza sa mori. In loc ca esecul sa vina exclusiv ca urmare a propriilor greseli, aici este adesea impus prin game design. Schimbarile de reguli de la o zona la alta se traduc in penalizari pentru faptul ca nu ai citit gandurile producatorilor, urmate de retinerea abordarilor corecte si reluarea jocului de la ultimul bonfire. In acest sens, vei descoperi adesea ca inamici aparent firavi pot avea atacuri devastatoare ce trec prin orice fel de block sau miscari "ghidate" ce iti intrerup orice incercare de roll in apropierea lor. Alteori, te vei trezi prins in ambuscade sau capcane ce nu lasa timp realist de reactie pentru o prima incercare, devenind fix definitia unui reload fortat. Din moment ce particularitatile astea variaza si nu pot fi ghicite, vei fi nevoit practic sa realizezi teste de genul "la sa vad, la inamicul asta merge cu block? Ah, am murit". Reload. Jocul devine astfel un exercitiu de trial and error dus la extrem, bazandu-se dezamagitor de mult pe memorarea zonelor si a inamicilor.

In Dark Souls, nu am simtit niciodata ca rezultatul actiunilor depinde exclusiv de abilitatea mea (i did suck, dar nu asta e motivul criticilor); am simtit in schimb ca trebuie sa invat ce vor producatorii de la mine. Faptul ca am retinut momentele in care iti pica bolovani in cap nu are trebui sa fie un skill relevant in nici un joc.

Desi inteleg perfect necesitatea surprizelor intr-un joc de acest gen, felul in care se leaga de save-uri si respawnul inamicilor ca urmare, devine aici un exemplu clasic de fortare a duratei de joc. De mentionat aici ar

fi si cele mai stupide si lenese mecanici ale jocului: unii inamici pot lasa un efect nociv permanent asupra jucatorului, irosindu-ti timpul prin necesitatea unor vizite la unele din foarte putinele locuri din joc unde poti gasi leacuri. Din nou, penalizari excesive se datoreaza faptului ca nu ai ghicit ce urmeaza: felul in care afli despre aceste debuffuri este, desigur, explorarea unei zone cu inamici necunoscuti, pana cand realizezi ca atacurile lor te-au afectat de un blestem ce iti scade viata la 50% sau ca ti-au distrus echipamentul. Because fuck you, magic numbers to force the difficulty and waste your time. Desigur, multi vor spune ca leacurile alea le poti cumpara preventiv, dar asta e hindsight thinking. Avand in vedere toate tipurile de atacuri existente in joc si resursele limitate, e nerealist sa ai pretentia ca jucatorul sa se echipeze pentru fiecare posibilitate.

Luptele cu bossii au fost o alta parte nesatisfacatoare per total – daca la inceput aveam o oarecare satisfactie in urma reusitelor, la final am pierdut sirul celor care necesitau aceeasi strategie. Poate ar fi fost mai ok daca existau mai putine creaturi cu coada in universul asta.

Design-ul lumii nu m-a impresionat nici el pe cat speram – desi jocul are unele zone superbe (special mention to Crystal Caves, asta pana cand cazi in gol pentru a 13-a oara si iti bagi picioarele), o portiune semnificativa din timp am petrecut-o prin zone plicticoase, neinspirate ca design, semanand cumva cu beciul bunicii – nu pricep ce ar trebui sa evoce caramizile interminabile din Depths, mlastinile sau restul zonelor joase, unde trebuie sa cresti brightness-ul la monitor.

Cand adaugam si faptul ca aspectul narativ este minimalist si construit pe clisee fantasy nedigerabile cand decizi sa ii acorzi atentie, Dark Souls ramane o experienta goala pentru mine. Am ramas cu amintirea unui joc in care am omorat un grup de monstri doar pentru a progresa spre urmatorul, fara a avea satisfactii deosebite pe parcurs. Un fel de Serious Sam ca efect. ■

Half Life 2

Daca primul Half Life il consider un exemplu perfect al unei realizari de exceptie, cu adevarat importante in industrie, succesorul sau nu a reusit nimic altceva decat sa ma lase perplex. O imitatie goala, superficiala, ce a renuntat la multe din calitatile originalului in favoarea unei expozitii tehnologice lipsite de substanta, a servit doar spre a-mi provoca repulsie prin includerea in topuri ce nu contin cuvantul "cacat" in titlu.

Departa de a avea o problema cu faptul ca nu a imbatranit frumos, experienta mea a fost dezamagitoare si frustranta inca din vremea lansarii. Diferenta de abordare era evidenta. Primul Half Life aducea o lume verosimila, intunecata si atmosferica, in care elementele SF se imbinau armonios cu laboratoare, depozite, fabrici sau baze militare credibile, nu mult indepartate de ce am putea vedea in vremurile noastre ca aspect. Evenimentele narative aveau o justificare solida, atent construita si un parcurs logic, jucatorul simtindu-se cu adevarat prins intr-un dezastru impotriva caruia era nevoit sa lupte din pozitia de outsider.

Half Life 2 a avut insa grija sa calce toate lucrurile astea in picioare. Daca e sa vorbim din punct de vedere narativ, existenta sa e departe de a fi necesara. In loc sa avem o continuare directa, logica, imediat urmatoare a evenimentelor din primul titlu, producatorii au ales un cop-out ieftin pe baza caruia ai putea construi sequel-uri la infinit: Gordon Freeman se trezeste dupa o hibernare indusa de n ani, intr-un oras din Estul Europei, departe de locatiile primului joc, numai pentru a vedea lumea controlata de extraterestri. Nu ca ar conta distanta - am fi putut avea la fel de bine protagonistul deschizand ochii intr-un

tomberon din Ferentari, intrucat abordarea lenesa a producatorilor nu impune regulile specifice unei continuitati inteligente.

Lumea prezenta iti lasa o senzatie de artificialitate, jocul incercand in mod teatral sa convinga in privinta distopiei – din primele secunde, avem ecrane enorme cu discursurile villain-ului ce controleaza orasul, politisiti ce cara nestingheriti bastoane pe spinarile cetatenilor, postere de propaganda, plus o sumedenie de aparate ce vor sa iti atraga atentia ca e un joc SF, te afli in viitor bah baiete, nu oriunde. Credibilitatea si subtilitatea lumii face numerosi pasi inapoi aici, lucru ce se extinde dincolo de mediul inconjurator.

Intr-o antiteza directa cu primul titlu, Gordon Freeman este o vedeta, un supererou ridicat in slavi de fiecare NPC prieten – vei auzi adesea de faptele tale legendare, de admiratia pe care ti-o poarta lumea, de abilitatile tale inegalabile si speranta pe care o aduci omenirii. Imi imaginez ca echipele de la Bethesda au fost senzibilizate pana la lacrimi.

Nu e deloc surprinzatoare afirmatia ca parcursul intregii povesti e un fas la fel de mare, motivatia de a dobori un conducator malefic intr-o lume caricaturala fiind practic inexistentă pentru mine.



Ca gameplay, jocul a reusit sa inscrie o noua dezamagire puternica – cu un AI surprinzator de slab, arme cu o senzatie pe care nu as putea-o numi decat “plata” si numeroase secvente incredibil de monotone (momentele din buggy sau luptele cu insecte fiind doar cateva exemple), nu exista prea multe calitati ce il pot salva. Gravity Gun-ul, desi interesant, nu e nici pe departe suficient pentru a face un intreg joc.

Astea fiind zise, Half Life 2 nu e slab doar pentru ca vine ca urmare a unui titlu de referinta. Povestea neinspirata, lumea neconvingatoare si gameplay-ul fad nu reusesc sa stea in picioare nici daca facem abstractie de trecutul seriei. Uitandu-ma la el, pare doar o etalare tehnica, fara suflet a abilitatilor celor de la Valve – un amalgam de fizica realista, decoruri de o frumusete superficiala si momente “epice” fortate. De aici pana la altceva decat un mic jeg e cale lunga. ■

Dear Esther

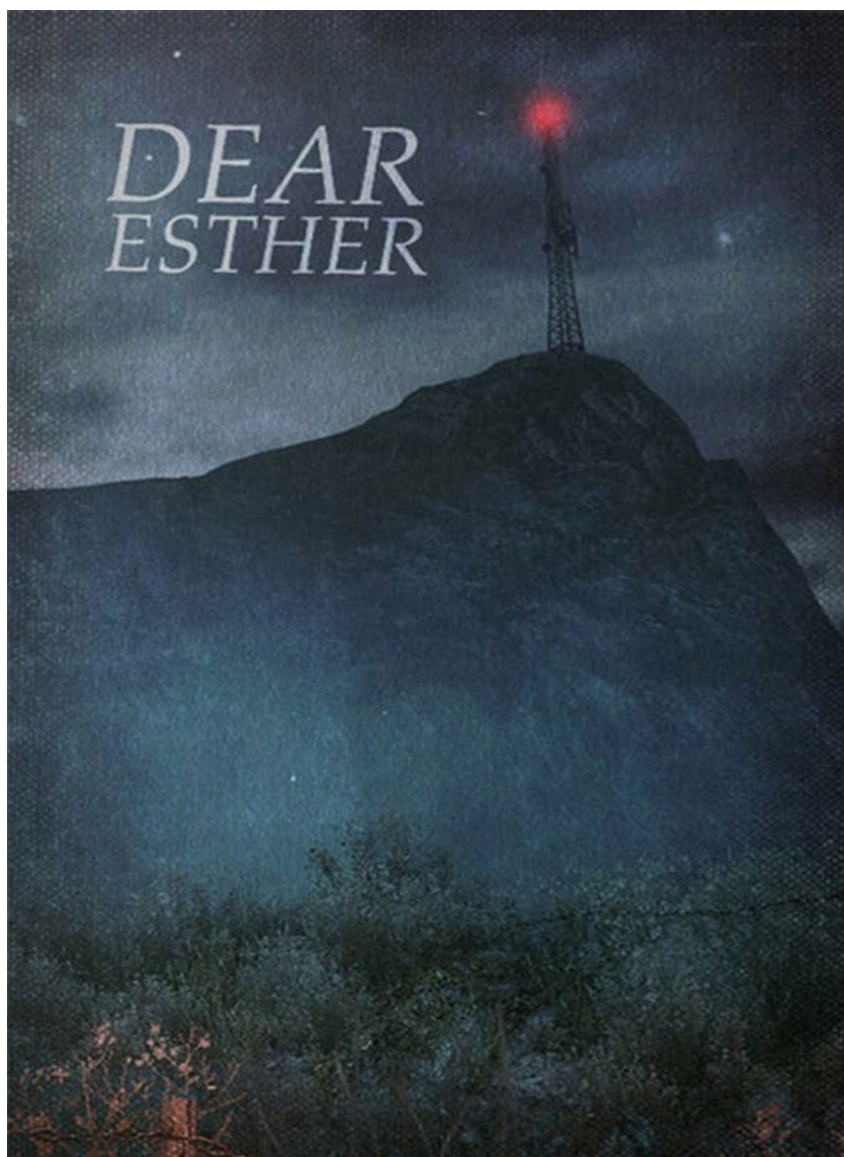
Dear Esther este una din cele mai pretentioase mizerii pe care le-am jucat vreodata – constient ca statutul sau de joc era discutabil, as fi fost perfect multumit cu un scenariu decent si o atmosfera imersiva care sa-i compenseze lipsurile. Ce am primit, inasa, a fost o tentativa fortata de a crea un produs artsy, profund, ce pretinde sa impinga mediul in fata fara a contientiza numerosii pasi inapoi facuti.

Daca lipsa gameplay-ului este justificata aici prin crearea unei experiente narrative, am ramas cu atat mai surprins sa constat ca jucatorul nu are vreun aport nici macar in aceasta privinta. Dear Esther se joaca singur, apasarea butonului de walk forward si intoarcerea mouse-ului facandu-te un simplu spectator la orice intentie a jocului. In timp ce o buna parte din titlurile axate pe naratiune macar incearca sa construiasca un univers cu posibilitati interactive si niste personaje prin care sa isi expuna ideile, aici intreaga experienta consta in plimbarea prin mijlocul unor imprejurimi aratoase, dar goale, si activarea unor monologuri ale protagonistului pe masura ce parcurgi traseul pana la final. Senzatie de impotenta (huehue) continua si in astfel de momente, jocul

povestindu-ti anumite evenimente din trecut, fara a-ti oferi posibilitatea de a schimba mersul lucrurilor in vreun fel.

Toate astea ar fi putut duce la un titlu slab si uitabil, inasa stilul scriiturii a reusit sa imi creeze o repulsie memorabila. E o raritate sa gasesti nivelul de pretentiozitate prezent aici, sa faci jucatorul sa isi dea ochii peste cap cu fiecare paragraf – mai ca ai crede ca e cu intentie. Am incercat sa mai ascult din monologurile cringe-worthy spre a aduce critici ceva mai elocvente, punand pauze dese pentru incurajare, gandindu-ma ca voi rezista jenei, dar am sfarsit mereu tremurand in pozitia fetala si spunandu-mi ca totul va fi in regula.

Ideea de profunzime si valoare literara a producatorilor consta in expuneri narrative ce nu implica jucatorul in nici un fel, incalcarea flagranta a regulei "show, don't tell" si metafore fortate, indesate in unele monologuri pana la refuz, totul lasandu-te cu senzatia unui scriitor ce incearca mult prea din greu sa convinga. Protagonistul va veni cu analogii jenante in genul: "Sufletul meu e la fel de extenuat ca oceanul ce ma inconjoara, oasele imi sunt ca rocile astea, incapabile de a ma proteja de pericole mistice. Testiculele imi sunt ca doua bile



de biliard ce se indreapta spre buzunarul etern al mortii." Just fuck off, m8.

De altfel, intregul scenariu al jocului nu este, pana la urma, nimic altceva decat visul umed al unui hipster – imi si imaginez scriitorul cum trece creionul prin ascutitoare, subliniaza cateva cuvinte pompoase din dictionarul greoi ce il poarta in permanenta in rucsac, dupa care iese la o dezbatere despre postmodernismul din

cinematografia mongoleza cu prietenii. Nu la o cafea, ci la o bautura mult mai obscura, de care n-ati auzit voi.

Cand adaugam faptul ca intregul joc ar fi trebuit dus in spate de naratiunea asta simplista si plata, nu mai ramanem cu mare lucru – Dear Esther ar fi trebuit sa fie doar un filmulet pretentios pe youtube. Or maybe it's just too deep for me, man. ■

SOMA



Soma e atât de stupid, superficial și in-your-face prin felul în care își abordează temele încât ai crede că asisti la una din scremerile lui Christopher Nolan. Deși ideea unui viitor în care oamenii au creierul scanat și transpus în prajitoare de pâine e departe de a fi nouă, punctul de plecare ar trebui să rămână solid pentru orice scriitor competent. Frictional Games nu au nici o treabă cu asemenea persoane exotice.

Jocul te pune in pielea unui protagonist sters, al carui singur rol este sa exclame: "Baaa...ce se intampla aici?", "Auzi, oare nu este imoral sa facem asta?" sau "Coae, de ce traim?", oferind scuza necesara producatorilor pentru a-si expune intentiile intr-un mod mult prea evident si lipsit de clasa. Am avut adesea senzatia dialogurilor gen: "- Ce faci, fratele meu? Mai tii minte cand eram mici si eram tot frati, ca si acum? – Da, intr-adevar, avem aceiasi parinti." din filmele de cacat, numai ca extinsa pe o durata frustrant de mare.

Naratiunea din Soma nu mizeaza pe situatii ce iti comunica indirect temele, nu te lasa pe tine ca jucator sa iti pui singur intrebarile urmarite, sa ramai pe ganduri. Protagonistul si dialogurile sale cu indrumatorul vin aici sa faca toata munca pentru tine, sa iti toarne cu palnia in cap fiecare dilema a unei situatii. Spre exemplu, distrugerea unui robot ce cara mintea digitala a unei persoane ar fi trebuit in sine sa fie ceea ce iti lasa senzatia unei crime, ca urmare a unei constructii atente pana in acel punct, fara interventii fortate. In schimb, jocul vine sa iti spuna el ce ar trebui sa contemplezi – vei auzi intrebari gen "Ah, dar cu ce era diferit de mine? Si eu sunt o minte umana scanata si plasata intr-un corp de robot." In-tregul joc urmeaza aceasta reteta, nelasand loc comunicarii indirecte ce ar trebui sa fie fundatia oricarei creatii cu pretentii artistice.

Transpunerea umanitatii in roboti am gasit-o ca fiind neconvingatoare, reusind sa creeze fix opusul atasamentului urmarit fata de NPC-urile maltratate. In primul rand, jocul te pune in general sa chinuiesti persoane despre existenta carora nu stiai in urma cu 30 secunde, avand grija sa iti mentioneze ulterior cat de

rau ar trebui sa te simti. Ca si cum ai impusca un pulete random pe strada in GTA pentru a ti se spune: "Baaaa, era om ca si tine, cu emotii si ganduri proprii."

In al doilea rand, exista anumite chestii inexplicabile si fortate in scop dramatic, scanarile digitale lasandu-te mult mai mult cu senzatia unei bucati de software decat a unei persoane reale de care te poti atasa.

SUPER SPOILER!!! N-am inteles cum e posibil sa ai realizarea monumentala de a scana creierul uman si a-l stoca in totalitate digital, insa pentru a accesa o anumita informatie e nevoie sa o auzi verbal de la posesorul sau, dupa ce il torturezi :lol: Imi imaginez ca intelegerea creierului uman ar fi la un nivel mai avansat. De altfel, intregul fapt ca poti da reset si incerca de cate ori vrei, plasandu-l in diferite medii, fara ca individul sa tina minte incercarile anterioare ma face sa privesc totul ca pe o simpla simulare tehnologica a unei persoane – greu sa imi pese de tragediile fortate asupra sa. **GATA SUPER SPOILER!!!**

Lipsa de armonie intre gameplay si poveste e o alta mare problema, din moment ce intrebarile despre natura umana nu prea merg in timp ce stai sa dai la 50 manivele. Jocul e o secventa interminabila de apasat butoane, pornit generatoare, deschis usi blocate si umblat prin calculatoare, intrerupte la tot pasul de probleme "neprevazute" ce sunt mereu tratate ca o surpriza. Cand ti se spune pentru a 100-a oara ca a esuat ceva si trebuie sa mergi prin n coridoare sa activezi un sistem care, la randul sau, va esua de 3-4 ori dupa pornire, iti vine cam greu sa nu iti bagi p**a asa, macar un pic. ■

6

Trespasser

Trespasser este probabil prima dezamagire serioasa ce am avut-o in materie de jocuri, primul exemplu de promisiuni marete urmate de o implementare dezastroasa. Inca mi-l amintesc ca a unul din cele mai anticipate jocuri ale copilariei, ca urmare a unor previewuri fascinante din revistele de profil. Jocul promitea fizica realista (o raritate la sfarsitul anilor 90), un AI competent, randarea unor harti mari pline de vegetatie fara scaderi de framerate si multe alte inovatii. Plus ca venea cu tot ceea ce voiam la varsta aia frageda: dinozauri, impuscaturi si tzatze.

Rezultatul a fost insa cat se poate de trist. Cu un AI atroce, un control incredibil de awkward, probleme severe de performanta si buguri interminabile, Trespasser

cu greu putea fi numit jucabil. Luptele, explorarea si puzzle-urile erau dezamagitoare in egala masura, demonstrand un produs grabit situat la cativa ani distanta de promisiunile facute. Pe langa problemele tehnice, jocul venea cu unele decizii de design de-a dreptul bizare.

Armele erau de unica folosinta, oferindu-ti doar cateva secunde de utilitate inainte de consumar-



ea singurului incarcator disponibil - intrucat nu avea optiune de reload, jocul te forta sa le arunci si sa folosesti orice altceva aveai sa gasesti in continuare. Senzatia oferita de lupte era o alta sursa de frustrare – pe langa controlul oribil cand tinteai, armele erau neobisnuit de ineficiente la o distanta mai mare de cateva zeci de metri, spre a forta apropierea de inamici. Abordarea melee era complet inutila, servind doar ca un spectacol penibil in care rareori reuseai sa faci damage – chiar si cu o bata de baseball impotriva unui dinozaur de mici dimensiuni, senzatia era ca lovesti un inamic facut din kevlar.

Puzzle-urile nu ofereau nici ele satisfactii, servind mai mult spre a etala fizica intr-un mod re-

petitiv. Mare parte din ele constau aruncatul cu pietre spre a doboră cutii si a le muta in locuri convenabile pentru a capata acces in noi zone. Demne de mentionat ar fi si sectiunile incredibil de plictisitoare ce te puneau sa cauti cartele electronice prin cladiri mari si lipsite de pericole, o simulare realista a frustrarii resimtite cand nu-ti mai gasesti cheile in realitate.

Cand adaugam si bucuriile serioase, ce variau de la blocatul jucatorului in cutii pana la decolarile subite ale dinozaurilor in interactiunea cu obiectele din nivel (astea macar mi-au adus un amuzament teribil la vremea aia), am ramas cu una din cele mai dezamagitoare si frustrante experiente avute in mediul asta.

Trespasser e printre putinele jocuri pe care le-am abandonat intr-o perioada in care ma incapatanam sa termin

mai toate titlurile pe care puneam mana. E cu atat mai trist esecul cu cat, in spatele dezastrului tehnic, se ascundea ceva ce ar fi putut fi cu adevarat special. Daca sunteti curiosi sa aflati cate ceva despre istoria jocului, [recomand un LP interesant](#).

The game looks nice tho. ■



Rainbow Six Vegas



Shooterlele tactice au fost o mare pasiune de-a mea in copilarie – orele petrecute in diferitele SWAT-uri sau, preferatul meu, Rainbow Six: Raven Shield imi provoaca si acum un puternic sentiment de nostalgie. Imi amintesc cum parcurgeam fiecare nivel de nenumarate ori, incercand diferite arme si abordari, folosind editorul jocului pentru a studia harta si a planui fiecare aspect, de la intrarea echipelor prin mai multe puncte pana la sincronizarea actiunilor si reducerea riscurilor. In Raven Shield, cand trebuia sa intru intr-o camera, tremurau chilotii pe mine - cu toate dispozitivele high tech si armele excelente din dotare, stiam ca totul se poate termina intr-o secunda, ca un singur inamic putea sa imi doboare lejer jumătate de echipa inainte de a trece el insusi in lumea celor drepti.

Mega laudatul Rainbow Six Vegas, in schimb, [e ceva de genul asta](#).

Chiar si tutorialul incepe in forta cu avantarea de pe o franghie precum Tarzan intr-o incapere in care habar n-ai ce se afla, impuscaturi ca intr-un shooter de duzina, sistem de cover ce trece camera la persoana a 3-a pentru a vedea ce e dupa ziduri fara nici un risc, sistem de regenerare a sanatatii, dispozitive de care nu ai nevoie si cam orice altceva ti-ai putea imagina intr-o viziune hollywoodiana a fortelor speciale. Te-n plm de joc. ■

Hearthstone

Nu mi se intampla des sa dezvolt o ura puternica fata de titluri ce nu o sa le joc vreodata – chestiile gen Fifa, Lol sau Cod le consider mizerii de neatins, insa e usor sa le desconsider de la distanta, aproape indiferent. Hearthstone reuseste totusi sa ma racaie intr-un mod aparte, sa apese niste butoane ce imi declanseaza o stare de repulsie semnificativa.

Regulile sale sunt atat de banale incat prima reactie e sa privesti bulversat si sa te intrebii: "The fuck, is that it? Pentru mizeria asta se agita lumea?". Imi si imaginez designer-ul planuind vreo 5 minute ideea, numai pentru a fi tras de urechi: "Lasa regulile, mai bine bagam carti multe.". Lipsa de profunzime reala este "acoperita" doar prin numarul generos de carti cu iconite din Warcraft si abilitati generice precum "Daca dai 3 dmg tura asta, primesti o p**a-n c*r", dar nu numai. Totul intr-un cadru in care norocul are un cuvânt important de spus.

Stilul artistic este si el cat se poate de kitsch, Blizzard mizand pe un look pueril si mega colorat, la fel de infect precum in MMO-urile alea japoneze pentru baietii de 12 ani, insa fara tzatzele aferente.

Mergand mai departe de atat, Hearthstone nu doar ca e un gunoi cand il privim izolat, dar a avut o contributie importanta si la accentuarea prostiei din industrie. In ciuda simplitatii excesive si importantei norocului, Blizzard i-au fortat transformarea in ESPORT aruncand orbeste cu bani in el. Nu conteaza ca vorbim de un skill cap scazut si mecanici mult prea simpliste pentru a permite jucatorilor sa se diferentieze serios unii de altii, jocul asta mai banal decat septica are TURNÉE. Daca in trecut, sa fii juca-



tor profesionist insemna sa stapanesti Quake precum cel mai adevarat barbat, acum esti premiat pentru ca stii sa iti legi sireturile.

Hearthstone este si primul joc ce a convins Blizzard ca succesul poate veni si din titluri cu buget si efort redus, dand rapid startul altor mizerii precum Heroes of the Storm, Overwatch si cine stie ce ni se mai pregateste – toate venind cu aceeasi manelizare a jocurilor online, cu aceleasi mecanici stupide si lejere pentru un public lenes. Asta de la o companie ce obisnuia sa aiba lansari la scara larga, o data la cativa ani. Nici macar in trecut n-am fost mare fan, insa Blizzard-ul de acum pare fix ca o companie din aia coreeana cu MMO-uri dubioase pentru segmentul casual.

Totul plecand de la jocul asta de carti, o mizerie ce trebuia postata pe miniclip, dar ajunsă cumva in mainstream, pe cat de ridicol ar fi parut acum cativa ani. Din simplul motiv ca scrie Blizzard pe el, lucru suficient pentru ca lumea sa se ingramadeasca la el ca la pungile de orez din preajma alegerilor. ■

9

Witcher 2

Witcher e una din putinele serii nasale in care m-am incapatanat sa dau sanse fiecarei parti, in care am incercat sa ignor gandurile de genul "Wow...this is shitty" ce apareau chiar de la inceput. Recenziile pareau sa vorbeasca despre altceva decat vedeam eu – citeam despre o lume intunecata si matura, despre decizii dificile, personaje fascinante si alte asemenea, gandindu-ma ca poate se va imbunatati ceva pe parcurs.

Witcher 2 este, in schimb, prost. Acest Praslea cel Voinic al jocurilor nu e nimic mai mult decat o caricatura fantezista ce a reusit cumva sa atraga laude pentru maturitate in ciuda unui univers cat se poate de neconvingator. Vorbim de un joc in care "dilemele morale" consta in faptul ca o mare parte din NPC-urile pe care le ajuti la un moment dat se dovedesc mai tarziu a fi pedofili pasionati sau criminali sau fani Antena 3. Jucatorul este astfel nevoit sa priveasca la o lume in care senzatia de macabru este fortata continuu, in care orice alegere are repercursiuni negative ridicol de frecvente doar pentru ca "dark fantasy world". Degetul moralizator arata spre consecinte la modul "Iti place mah? Iti place ce-ai facut??", de parca ai fi avut vreo alternativa sanatoasa sau suficiente informatii pentru a cantari riscurile. Hindsight is 20/20, methinks.

Utilizarea sexului in cut scene-uri este un alt exemplu al modului stupid prin care jocul urmareste sa isi demonstreze maturitatea. In The Witcher, producatorii par sa considere ca afisarea unor tzatze e suficienta pentru a-l cataloga drept joc serios, pentru oameni mari, neacordand importanta modului pueril in care

se ajunge acolo. Avem un joc in care, la 10 secunde dupa intalnirea unei gagici ce trece printr-o mare drama personala, ajungi sa bagi magarul in beci pentru ca, nu-i asa, "u so hot bb".

Acum, e departe de mine ideea ca m-ar deranja nuditatea in jocuri (de fapt e un aspect



ce as dori sa il vad explorat mai mult (ಠ_ಠ)), dar utilizarea sa in modul asta nu serveste nimanui. De altfel, intregul joc mi-a lasat mai degraba senzatia unei perceptii de adolescent asupra a ceea ce inseamna "intunecat si matur" decat ceva ce isi poate sustine in mod credibil scopul.

In ceea ce priveste personajele, Geralt e mai putin carismatic decat un prajitor de paine. Asta n-ar fi o problema daca nu i s-ar acorda multe linii de dialog, dar aici vei fi nevoit sa asculți aceeasi voce monotona cand e vorba de chestiuni de viata si de moarte precum ca atunci cand comanzi beri prin carciuni. Protagonistul reuseste lejer sa fie cel mai plictisitor personaj din joc, asta in conditiile in care nici alte NPC-uri nu mi-au ramas in memorie.

Povestea in sine m-a enervat si ea – deloc surprinzator, avand in vedere universul neconvincator. SPOILER!!! Ignorand faptul ca firul principal merge pe unul din cele mai obosite clisee ever, acuzarea de o crima pe care nu ai comis-o, jocul nici nu are curajul sa mearga prea departe cu deciziile ce ti le pune la dispozitie (Triss nu poate muri, de exemplu), asa ca totul se reduce la: "Cam ce ai vrea sa vezi in continuare? Ramura asta sau aialta?", fara a iti oferi o putere reala. SPOILER!!!

Ca gameplay nu as zice ca jocul m-a enervat, dar nici nu mai tin minte nimic in afara de rolluri, bombe si vreo 2 spelluri. Faptul ca a fost ok sa schimb echipamentul doar de vreo 2 ori in tot jocul a fost totusi o dezamagire.

Astea fiind zise, in afara unei lumi incredibil de aratoase, Witcher 2 ramane o prostie ce isi rateaza complet intentiile de profunzime. ■



10

Portal 2

Portal e unul din jocurile mele favorite – ceea ce ar fi putut fi lejer “doar” un puzzler bun, lipsit de implicari emotionale, a devenit o experienta cu adevarat memorabila datorita scriiturii. Jocul reusea cumva sa atinga un echilibru armonios intre replici dragute si replici malitioase, intre subtilitate si momente de un umor negru evident. Villainul, singurul ce avea o voce, reusea sa iti provoace simpatie si empatie chiar si cand incerca sa iti aduca sfarsitul.

Portal 2, in schimb, a reusit sa distruga bine de tot magia ce o vedeam la parintele sau. Comedia de aici am gasit-o ca fiind de-a dreptul cringeworthy, copilaroasa si in-your-face. Primul Portal avea



un pacing atent construit, iti oferea momente de respiro si replici usurele inainte de a te surprinde cu momente extrem de inspirate. Aici, intr-o incercare fortata de a mari amuzamentul, jocul inlocuieste echilibrul fin al primului si pacingul atent construit cu glume previzibile si personaje jenante, distrugand abordarea subtila ce state la inima primului.

Portal 2 prefera sa te bombardeze cu o cantitate surprinzatoare de glume fortate pe

minut, mentinandu-le cat se poate de banale pentru a-si asigura vizibilitatea. Wheatley, in particular, este unul din cele mai enervante NPC-uri cu care am avut de-a face; nu credeam ca voi intalni un robot la fel de enervant precum Claptrap intr-un Portal, insa chiar peste asta am dat. Dincolo de atentie mult prea generoasa ce i se acorda in conditiile in care rolul sau este sa irite jucatorul, insasi existenta sa e impotriva spiritului ce facea originalul diferit

de alte jocuri umoristice pentru mine. Portal nu ar trebui sa aiba nevoie de personaje ce insista in penibilitati fatise, ce nu mai tac si stau in spatele defenisei de genul: "Ahaha, ai nervi cand il asculti? Asta e SCOPUL! E asa de CRAZY!". Asta ar trebui sa vezi in GTA sau in Borderlands, nu intr-o serie ce si-a castigat o buna parte din apreciere datorita unei abordari mai rezervate si originale decat vedem aici.

Jocul adopta in acelasi stil dezamagitor si evident si cand vine vorba de alte NPC-uri, din ce-am vazut. Inca din primele minute am simtit o senzatie de cringe pe care nu o asteptam, n-am regasit naturalitatea scenariului din primul – aici mi s-a parut ca se incerca prin greu. Singurul plus al jocului ramane lumea aratoasa, dar asta nu e nici pe departe suficient pentru a-i ierta schimbare directiei in ceea ce priveste scriitura – ceea ce facea originalul special a devenit aici principala cauza a frustrarilor. Dupa vreo 30 minute de glume rasuflete, mi-am dat seama ca nu pot face fata jenei, ca nu asa ii faci cinste unei prime parti admirabile. ■



KALONLINE
ACHAEA
DREAMS OF
DIVINE LANDS
MIGHT AND
MAGIC IX
COUNTER
STRIKE: GLOB-
AL OFFENSIVE
BIOSHOCK RE-
MASTERED
GRAND THEFT
AUTO IV
ULTRA STREET
FIGHTER IV
DRAGON AGE:
ORIGINS
X: REBIRTH
KING'S BOUN-
TY: WAR-
RIORS OF THE
NORTH

KALONLINE
ACHAEA, DREAMS OF DIVINE LANDS
MIGHT AND MAGIC IX
COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
BIOSHOCK REMASTERED
GRAND THEFT AUTO IV
ULTRA STREET FIGHTER IV
DRAGON AGE: ORIGINS
X: REBIRTH
KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH

SEBAS

Kalonline

Se face că eram în anul I de facultate când scăpasem de netul prin dial-up. De săptămâni mergeam zilnic la "ISP-ul" din cartier și cerșeam un contract. ISPul ăsta era firmă de-aia de tranziție cu sediul într-o boxă dotată cu masă de iarbă verde, două scaune din plastic de cocacola și o canapea ruptă din care curgea buretele ca mațele în doom. Puțea și a stăut înăuntru, iar pe perete aveau o hartă mare a Clujului în care înfingeau ace din loc în loc. Mă gândesc că la fiecare ac mai turnaseră și ei câte-un rutăr. Nu erau ace pe strada unde stăteam dar de-acum se sictiriseră să ne tot vadă în ușa lor zilnic așa că până la urmă ne-au lăsat să ne tragem singuri net. Zis și făcut. Am pus mâna cu gașca și am tras cabluri peste blocuri, de la cel mai apropiat ac până la căminul unde stăteam.

După chinurile astea ale facerii pentru a trage net nu am dormit deloc două zile. Drogul era maxim: de la 2KB/s cu care downloadam prin dial-up înainte, trecusem la 20MB/s. (În contract aveam doar 2MB dar împărații netului uitaserăm să pună dop la țeavă așa că ne dădeau net cu găleata)



În toată frenezia asta am descoperit eu MMOurile. Dar nu DaoC sau WoW sau Lineage sau EQ care erau parfum. Nu, eu am descoperit maneaia mmourilor, acest jeg infect numit kalonline.

KAL avea DOUĂ questuri, ambele buguite. Și trei clase deși în reclamă zicea că au patru. În rest doar ghilde și grinding: nu aveau pvp, sau raiding sau altceva.

Iar grindingul? Păi fusese orchestrat de directorul unui gulag. Dacă mureai pierdeai 30% din exp, iar ca să nu mori nu făceai altceva decât button mashing pentru că skillurile și poțiunile nu aveau cooldown. Deci când plecai la grinduit aveai minim 10000 de health po-

tions în dotare, cared evident costau bani. Singura metodă de a face bani era grinduit mobs pentru drops, drops pe care apoi le vindeai noaptea în somn. Nu aveau Auction House, în schimb puteai să îți lași personajul AFK în shop mode. Puteai să te îmbogățești peste noapte, ca în cea mai de vis manea.

După ceva timp au adăugat în joc un ou, pe care-l cloceai rămânând non-stop online. Și promiteau că dacă-l cloceai vreun an, din el va ieși un dragon maiestuos. Sau un tigru. Nu am aflat niciodată ce, dar KALonline încă există, ba chiar este pe Steam. Mă gândesc că în cei 13 ani care-au trecut de atunci s-au clocit ceva ouă. ■



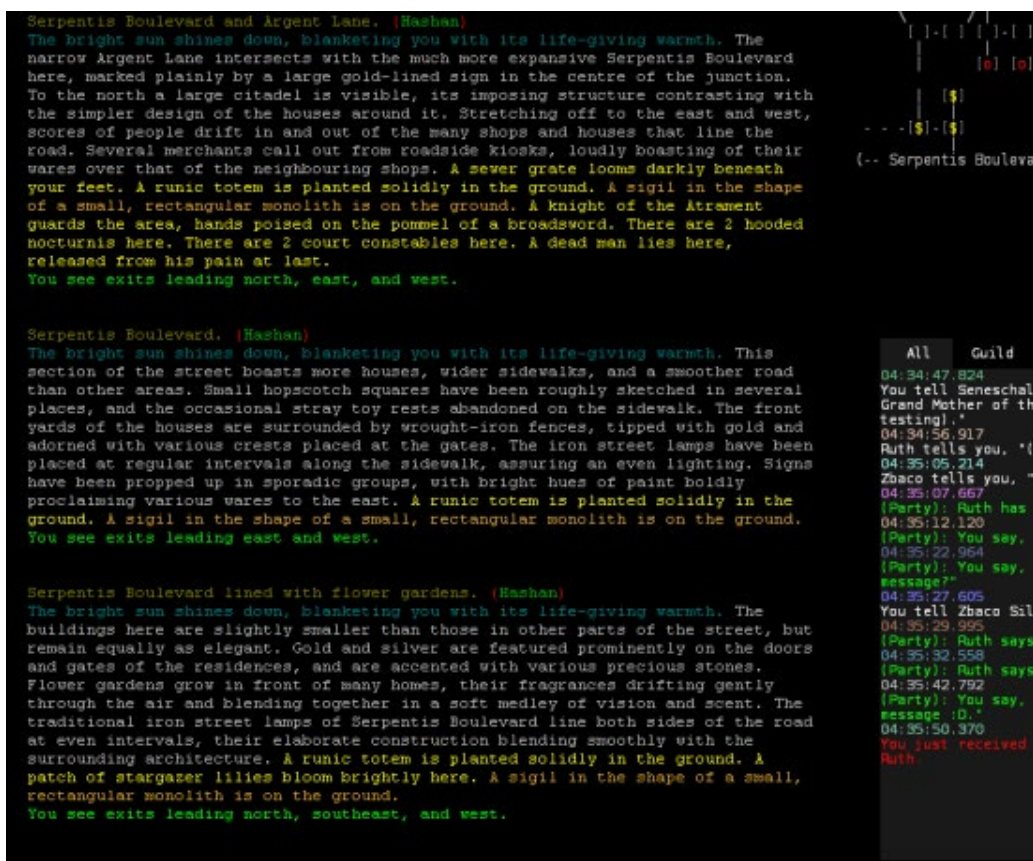
Achaea, Dreams of Divine Lands

MUDurile de obicei sunt o relicvă a unui trecut fără poligoane și bandă la net, un fel de facebook game pentru geeks. Însă nu Achaea. Jocul ăsta are suficientă complexitate și dinamică încât să bată la fund mmoruile mai moderne și pretențioase.

De unde să încep? De la faptul că în spatele tuturor zeilor din joc se află un GM activ, GM care poate se trezește într-o zi că are chef să crash the prayer party a altui zeu omorând toți jucătorii prezenți? Totul petrecându-se

“in character” binențeles. Zeul ocuților o să țină întruniri cu players în ceva spooky forest, cel al apei o să mai tragă câte-o inundație pe ici și colo etc.

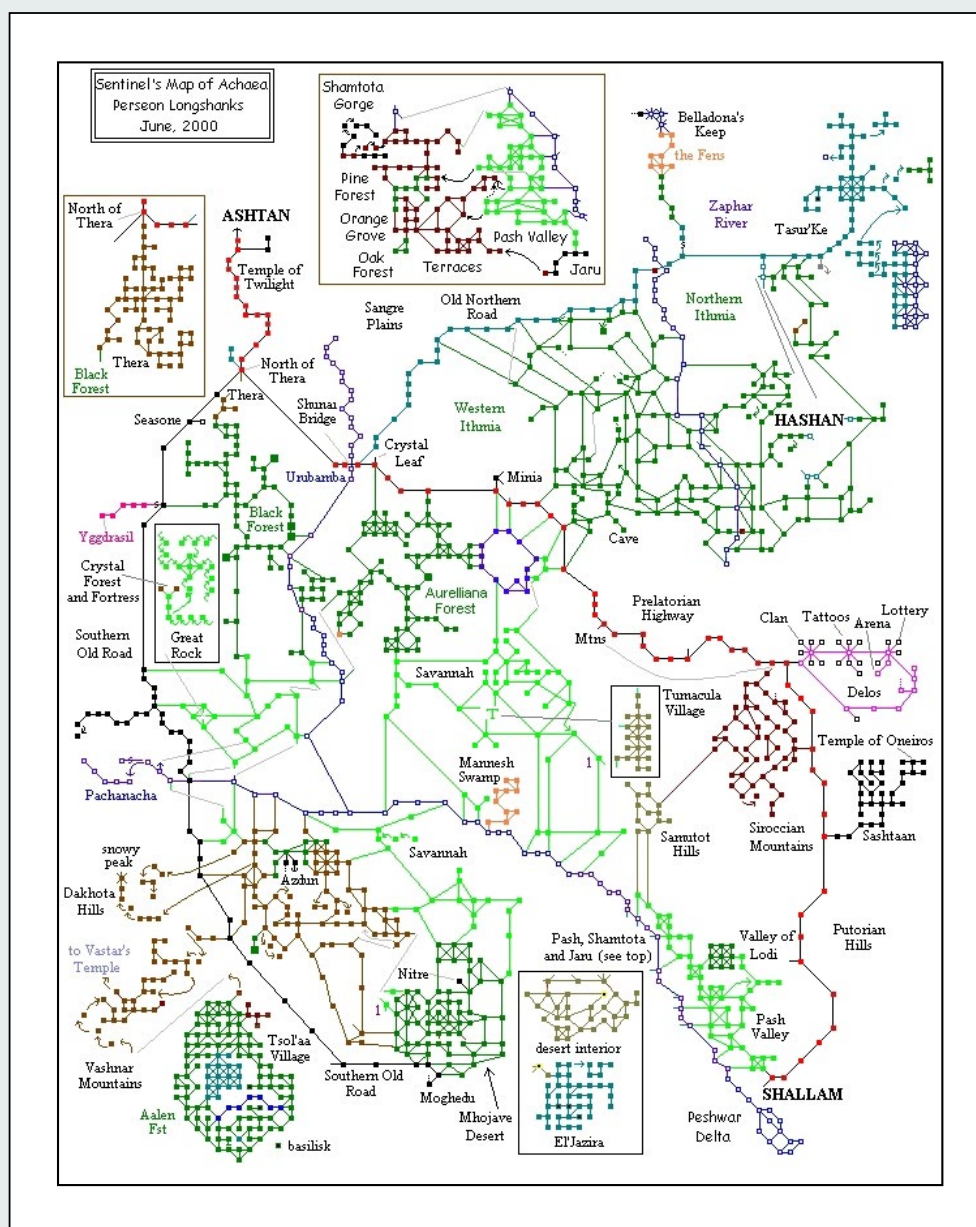
Orașele sunt conduse de jucători, există sistem politic, de housing, poți să fii jurnalist și să scrii la gazeta orașului, sau să intri în ghilde, să fii croitor și să compui descrieri lungi și stufoase pentru piesele vestimentare pe care le creezi, sau să fii un bard recitând propriile balade la han pentru câte-un bacșiș, să faci parte din city watch etc.



Multe clase, multe skilluri, la level maxim ești demi-dragon, când mori pierzi nivele întregi (când jucasem eu chiar era un scandal monstru cu un GM god care răsesse o gașcă de high level players care-i călcașeră în ceva

templu, jucători care mai apoi erau disperați pentru că pierduseră o grămadă de nivele) etc.

Evident, nu există hartă deși lumea este IMENSĂ. Iată o mică porțiune din wilderness:



Când jucasem, orașul din care făceam partea avea un public debate foarte aprins legat de ținuta vestimentară obligatorie și dacă te poți dezbrăca sau nu lângă nush ce râu. Evident, the public RP secs was on the table.

Aș putea continua, dar ideea este că jocul ăsta nu e joc. E o închisoare plină de ciudați cu prea mult timp la dispoziție.

La început părea interesant și apetisant prin complexitate. Am renunțat însă repede la el în momentul în care mi-am dat seama că trebuia efectiv să studiez o săptămână, ca în sesiune, pentru a putea trece examenul de ucenicie în gilda magilor. Unde mai pui că examinatorul îmi făcea cu ochiul în timp ce recita lista de taskuri. ■

Might and Magic IX



Jocurile din universul M&M erau unele din cele mai savuroase în momentul în care a apărut MM9. Mi-am petrecut o bună parte din copilărie jucând seriile Heroes și M&M și deși după MM8 și HMM4 era clar că barca se clătina și avea nevoie de un suflu nou în pânze, greața asta de joc m-a luat prin surprindere. Nici nu merită să scriu multe despre, tot așa cum nu merită nici voi să vă petreceți mult timp citind. Pe scurt:

- este hâd, plictisitor și complet decouplat de universul Enroth din care chipurile, face parte

- este PLIN de buguri, care de care mai gamebreaking

- povestea este atât de forțată și insipidă încât sunt convis că a fost scrisă pe veceu în momente de constipație maximă

- gameplayul, adică singurul aspect al jocurilor mai vechi din serie care trebuia revitalizat, este același.

Bine, hai, muzica este decentă. ■

Counter Strike: Global Offensive



CSul era un joc mișto de felul lui, doar că un magnet pentru gherțoi. Și știți ce mai prinde bine la gherțoi? Păcănelele!

Ei, acum cum ar fi să combini CSul cu păcănelele? Uite, ar ieși fix CSGO.

Valve a dezvoltat în CSGO o microeconomie la sânge și a închis ochii la felul în care ea era exploatată în mod pervers de betting sites. Să fim înțeleși, timp de ani de zile ORICE stream de CSGO care avea mai mult de 100 de viewers era cu și despre skin betting. Canalele de CSGO pe YT cu milioane de subscribers aveau ca temă, exclusiv, skin bettingul.

Iar ca mârănia să fie completă, păcăneaua CSGO nu are age limit așa că puștimea poate să fie prostită la liber.

Dacă cineva nu știe exact despre ce vorbesc, [iaca un video](#) care explică bine ce s-a întâmplat.

Mișto joc.

Într-un final însă s-au sesizat și Valve și au trimis ceva mailuri de la avocați către site-urile de betting "cmon guys, stop it!"

...iar mai apoi au introdus [PAY2SPRAY](#).

This is some mobile freemium level of ass-fuckery. ■

Bioshock Remastered

Din seria de jocuri care n-ar trebui să existe vreodată vine acest "remaster", care nu este de fapt altceva decât un jeg de marketing coy (new gen console release \$\$\$) betonat în incompetență.

Bioshockul original are hibe serioase pe OSurile noi, hibe cu sunetul, rezoluția și random crashes. În plus câteva features enervante

gen mouse accel sau low fov care necesită .ini tweaking pentru a fi corectate. Este astfel destul de simplu să înțelegi ce așteptări poți să ai de la un remaster Bioshock: să meargă pe OS moderne, să îți ofere mai multe opțiuni grafice și de gameplay în meniuri, să nu crape sau fie buguit și, dacă tot îi zice remaster, să arate și să se audă mai bine.



Bioshock Remastered nu face NIMIC din toate astea. Absolut NI-MIC.

Este plin de buguri și crashuri, nu are texture mai bune sau suport pentru rezoluții moderne, are în continuare probleme cu controalele și, colac peste pupăză nu se aude mai bine ci mai rău. Cât despre cum arată? Nah, aruncați și voi un ochi pe imaginea de mai sus și spuneți-mi dacă vă dați seama care este originalul și care este remasterul. ■

Grand Theft Auto IV



Andreea Raicu cică e motivational speaker acum.

Că s-a dus un an în India în pelerinaj și a învățat esența vieții și a fericirii, pe care acum o împărtășește fanilor. Andreea Raicu se vrea profundă și serioasă, plină de înțelepciune și maturitate.

Andreea Raicu e GTA IV.

Un joc în care îți tunezi mitraliera înainte de a ucide câteva zeci de pietoni, în care furi prima mașina de pe stradă care-ți face cu ochiul și cu care mai apoi mergi la curve, un joc în care

te dai cu capul de stâlpi și arunci cu grenade în poliție.

Iar toată nebunia asta simplă, prostească și atractivă îți este întreruptă de cutscene serioase care descriu o poveste matură despre imigranți, psihologia războiului, fuga de un trecut zbuciumat și clădirea unei noi vieți și identități în America tuturor posibilităților.

Iar Niko imediat ce termină cutsceneul în care spune cum s-a săturat de sânge și crime, pornește într-un nou rampage prin Liberty City încheiat printr-o urmărire de 5 stele cu poliția și o partidă de bowling cu văr'su. ■

Ultra Street Fighter IV



Pe când la noi încă se umbla cu 286 sau HCur mai era și câte-o sală de arcade-uri pe ici și colo. Am rupt monede și stickurile la ele suficient cât să fiu convins la bătrânețe că merit un arcade fight stick. Mi-am luat unul și e minunat.

Doar că stă în dulap.

Stă în dulap pentru că Capcom sunt cretini cu spume când vine vorba de SF4 (și 5, dacă tot e să zicem). Au lansat un joc online cu un netcode de rahat în care nu am avut niciodată conexiune măcar decentă. Nu vorbim de parfum gen latency mic, nu frate, doar suficient de bună cât să pot juca un meci fără să fie powerpoint slides sau să îmi iau disconnect.

La început spuneau că nu e nicio problemă. După chinurile facerii s-au trezit că, nah, poate o fi ceva. Apoi au promis că o repară și, evident, n-au făcut-o. Iar mai apoi au lansat USF4 ca standalone expansion game, cu același netcode de rahat. Și același sistem de game lobbying.

Adică hai să jucăm Street Fighter pentru plot și lore, că altceva oricum nu merge. ■

Dragon Age: Origins

Hai sa vorbim despre RPGuri si asptetari. BioWare a inceput anii 2000 cu BG2 si i-a incheiat cu Dragon Age: Origins. Printre ele NWN a fost o baleza, dar asta nu a surprins pe nimeni care urmarise procesul de dezvoltare a engine-ului Aurora si toate problemele pe care le intampinasera pe parcurs. Si, oricum, multe companii se zdruncinasera serios in trecerea din 2D inspre 3D.

Apoi a urmat KotoR care dupa Star Wars: Racer a fost primul joc din univers care sa nu merite stampila de baleza, ba chiar a fost excelent!

Jade Empire a aparut de nicaieri si a surprins din nou foarte placut.

Mass Effect avea multe hibe, inclusiv liniile de design si marketing care vor reprezenta in viitor BioWare-ul sub EA, dar sa fim seriosi poti ierta multe unui SF IP nou avand in vedere cat putine sunt, mai ales unul care reuseste intr-un mod ciudat si absolut intamplator sa nimeasca atat de bine feelingul de space exploration combinat cu space opera.

Apoi ar fi trebuit sa urmeze:

At E3 BioWare Boss Hails Dragon Age as Spiritual Successor to Baldur's Gate

He also details spell and combat systems

Electronic Arts promised that the E3 trade show would be the place where more details regarding Dragon Age would become available. BioWare, which is now a studio fully owned by EA, has made good on the promise and offered some very interesting information regarding the role playing game.

The first interesting tidbit of information we were offered was the fact that the game now has a complete title. It's called Dragon Age: Origins and the developers say that the game will most likely create a new world and tell the beginning of a story that will span multiple games.

Dar de fapt ne-am ales cu:



Dezamagirea fata de DA:O este si a fost crancena.

In sine DA:O nu este un joc asa prost. Are lore fain, plot bun si un RPG game-play decent. Dar el reprezinta finalul BioWare-ului din anii 2000 si inceputul BioWare-ului pe care-l avem astazi. Nu pot decat sa ma intreb unde este the transex black guy din lista de shaggable companions. ■

X: Rebirth



Jocul asta este un DEZASTRU tehnic. Este un joc lansat in 2013, pentru 50Euro, cu grafica de 2005 dar care nu reus-este sa tina 30fps constant pe un GPU de varf.

Are sisteme obtuze, laudate ca fiind pline de depth de ceata de trogloditi care il butoneaza de zor, o interfata atat de proasta ca nici macar nu pot s-o critic zicand ca-i de console, ca si pe-alea ar fi praf. Evident nu poti conduce decat o singura nava, urata si prezentata tot la 30fps instabili.

Dar ceea ce ma racaie cu adevarat este ca, get this, "zborul" prin spatiu se face stand pe interstellar highways. Pe SOSELE! Negrule ce? Cum plm sa ma pui sa merg prin SPATIU tot pe alde A1 Bucuresti-Pitesti?! ■

King's Bounty: Warriors of the North

Mai tineti minte King's Bounty: The Legend? A luat GotY in LEVEL, joc superb. Cu linii grafice si de storyline simpatice si un gameplay care m-a tinut lipit de ecran pana l-am gatit.

Ei, dupa el a urmat Crossworlds, o alta Marie cu alta palarie. Un pic cam dezamagitor datorita lipsei de inovatie sau oricarei alte modificari considerabile de engine/sunet/interfata. Dar fiind cladit pe o baza atat de solida, tot a iesit un joc bun.

Ei, duuuuupa el a mai urmat ceva. De la un

alt studio de developers si din nou fara modificari considerabile de gameplay, cu acelasi engine etc. Dar cu un storyline nou. Un storyline nou despre VIKINGI, storyline imi imaginez scris de doi manelisti. Cu vikingi d-aia parosi si la pieptu gol, care beau de rup si apoi dorm si dupa iau o pauza si isi dau cu maciucile in cap! Si au coarne si banuri. Vikingi coae, ce nu ti-i clar?

Rar mi-a fost dat sa fiu atat de scarbit de un storyline. Reprezentarea mitologiei nordice este atat de superficiala si proasta incat efectiv cand treci prin ea ti se face greata. ■



BIOSHOCK IN-
FINITE
FALLOUT 3
SPORE
RAGE
PLANESCAPE:
TORMENT
DUNGEON
KEEPER
CARMAGED-
DON TDR 2000
CALL OF
JUAREZ: THE
CARTEL
STARCRAFT 2
CHASER

BIOSHOCK INFINITE
FALLOUT 3
SPORE
RAGE
PLANESCAPE: TORMENT
DUNGEON KEEPER
CARMAGEDDON TDR 2000
CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
STARCRAFT 2
CHASER

DARTH/ZOMBIE

Bioshock Infinite



Poza de mai sus este ceva ce ar fi facut jocul suportabil.

Li multumesc lui Neolith pentru ca a spart gheata cu minunatia asta de joc, a reusit sa-mi readuca in memorie cantitatea industrială de vitriol pe care am produs-o de-a lungul timpului pe aceasta tema.

Primul Bioshock a fost un joc extrem de fain. Avea o lume bine construita, o poveste buna pusa la punct, gameplay interesant si variat si ii oferea jucatorului o libertate mare de miscare, lucru paradoxal avand in vedere ca toata actiunea are loc intr-o conserva din fundul oceanului. Bioshock 2 nu l-am jucat, dar din cate am inteles a fost more of the same si asta nu m-a atras suficient ca sa-l iau la butoneala. Cand am aflat de Infinite pare sa fie o progresie interesanta a seriei, cu o lume noua mult mai deschisa. Nu am holbat prea mult ochii prin press release-uri si trailererele de "gameplay" super scriptat care acompaniaza mai orice joc AAA, eu am asteptat cuminte sa apara

jocul si sa vad singur ce-i de capul lui.

Gameplay-ul e cel mai frapant aspect al jocului in opinia mea. Primele minute ale jocului iti arunca minunatia [asta](#) de puzzle si primele temeri si-au facut aparitia. Nu e ceva nemaivazut ca developerii sa faca referinte la trenduri penale din industrie, dar macar in situatii precum [penibila campanie de single-player a lui Battlefield 3](#) treaba e facuta sub forma de bascalie [kinda falls flat on its ass cand toata componenta de SP a jocului in cauza e jenibila, though]. Dar nu, dev-ii lui Infinite nu au lasat nici un semn ca ar fi facut o glumita. Oamenii astia au considerat intr-o sedinta ca asa ceva va imbogati experienta jucatorului si ca atare trebuie bagata in joc.

Ce a urmat a fost oribil. Gameplay-ul nu e doar "mai liniar" decat Bioshock 1, este atat de liniar incat uneori cred ca ar fi fost un joc nemaipomenit daca in loc sa-l faca FPS l-ar fi facut Rail Shooter sa-l joci in arcade-uri dubioase. Limitarea armelor accentueaza si mai tare senzatia asta. Duse sunt zilele in care te strecurai prin nivelurile deschise ale lui B1 si planificai ambuscade, ca nu mai ai cu ce [si nici sa te strecuri nu mai poti, AI-ul e la fel de profund precum cel din Doom]. Armele nu doar ca sunt nesatisfacatoare, sunt de-a dreptul frustrante, rar mi-a fost dat sa ma enervez la un joc de o asemenea superficialitate din cauza exasperarii cauzate. De multe ori senzatia pe care o ai cand tragi in inamici este echivalenta cu cea pe care o ai atunci cand tragi intr-un perete, fara exagerare. Dev-ii au vazut totodata ca Half-Life iti oferea munitie foarte limitata, asa ca de ce nu sa faca si ei acelasi lucru? Ce conteaza ca ti se cer resurse grele pentru a-ti upgrada armele la tonomate, nu mai misto este sa faci tot acest mecanism de upgrade inutil fortandu-te ca la fiecare 5 minute sa arunci o arma pentru ca nu mai ai munitie la ea? A, si mai tineti minte plasmidele si cat de faine erau in B1? Ce-ti trebuie atatea efecte variate, cand poti sa le faci pe toate variatii de damage/knockdown/stun?

Sa mor io, astia au facut tot ce le-a stat in

putiinta pentru a lua cele mai proaste elemente din shooterele lansate in ultimii 20 de ani si sa le promoveze la rang de arta in abominatia asta de joc. Va plac sectiunile in care controlul personajului tau este rapit de catre joc pentru un pseudo-cutscene? Avem! Va plac sectiunile in care personajul vostru merge la pasul melcului pentru ca scriitorul vrea sa iti arate ceva care i se pare tare dar de fapt e lame? Avem si asta! Si colac peste pupaza, treaba asta vine de la aceeasi echipa care a facut Bioshock 1, un shooter superior din orice punct de vedere! Efectiv nu pot sa inteleg cum o echipa poate sa regreseze atat de vizibil in calitatea a ce ofera de-a lungul timpului. Daca Infinite ar fi fost lansat cu cativa ani inainte de B1 am fi vorbit despre un exemplu pozitiv in materie de progres si invatare in industria jocurilor.

Povestea este si ea o porcariie, iar modul in care se foloseste de "mecanica" universurilor paralele este absolut penibil. Eu sunt un fan al povestilor care se folosesc de asa ceva cu conditia ca scriitorul sa stie ce face. In schimb avem un joc al carui final contrazice absolut tot ce ti se spune de-a lungul intregului joc. SPOILER Moartea lui Booker nu are absolut niciun sens si nu ajuta situatia cu nimic. A vrut Levine un final "dramatic" si a ramas in pana de idei? What the fuck! /SPOILER Ken Levine cred ca a auzit ca unora le plac universurile paralele si omul s-a apucat sa incropeasca ceva in jurul acestui concept fara sa aiba habar de cum sa se foloseasca de asa ceva. Si apoi se masturbeaza pe seama a cat de profund este scriind porcariile astea de povesti, ca un boss ce este el.

In 99% din cazuri expresia de "overrated" este folosita aiurea, cel mult ca o forma mascata de "joc popular care nu-mi place atat de mult". Dar din punctul meu de vedere, Bioshock Infinite merita cu prisosinta aceasta eticheta, pentru ca este cel mai prost joc laudat de atat de multi oameni. Efectiv singura sa parte pozitiva este directia artistica, iar asta valoreaza fix pix. Un cacat cu costum Armani tot cacat este. Fuck Ken Levine! ■

Fallout 3

Nu sunt marele RPG-ist de pe forumul asta, dar simpatia mea pentru Fallouturile originale este destul de mare. Poveste bine scrisa, gameplay extrem de variat si practic orice nebunii iti erau permise. In schimb Bethesda face ce stie sa faca mai bine: un ocean cu profunzimea unei balti pe toate planurile.

Povestea principala a jocului nu e doar plictisitoare, este un gunoi. Pe alocuri sunt o mana de questuri secundare simpatice si dialoguri care iti trezesc un pic de amuzament dar cam atata. Sistemul de alegeri este o gluma proasta la adresa a ce ti se oferea in primele doua Fallouturi. Ironia face ca povestea din jocul asta este una din cele mai putin imersive pe care le-am vazut vreodata. Tu nu controlezi un personaj care face chestii misto, tu controlezi un individ care culege 3 cartofi pentru niste neica-nimeni care sa te lase apoi sa te uiti la alte NPC-uri cum fac chestii misto. Uneori cred ca povestea jocului asta s-ar putea desfasura in intregimea sa si daca tu n-ai exista in acel univers, atat de prost gandita este povestea. Iar dialogul este nu doar penibil, dar masacrat fata de ce aveai in primele Fallouturi. Acuma vezi toate optiunile pe care le ai la indemana [toate prost scrise, desigur] alaturi de procentajul de succes al unei anumite replici. Dar nu te teme, daca dai fail la dialog

poti face un quick load si repeti la infinit pana-ti iese asa cum iti doresti. Yay!

G a m e p l a y - u l este si el fad, doar nu degeaba i se spune "Oblivion with guns". Cel mai mare pacat este insa ca in intelegiunea lor, Bethesda au castrat cam tot ce facea

Fallout un RPG si l-au transformat intr-un FPS cu niste elemente de progresie a caracterului. Adio traits, de exemplu. Totodata lumea din joc este facut astfel incat sa poate fi accesata imediat, deci adio zone cu inamici dificili care te violeaza daca nu ai caracterul de nivel mai mare si cu echipament mai bun. Asta e realizat in parte cu imbecila lor decizie de a scala inamicii, facand progresia mai mult sau mai putin inutila. Asta afecteaza si progresia prin povestea principala. Ti se spune de the main baddies ca sunt inspaimantatori si tu ii poti bate la level 1 cu un pistol cu laser amarat, ca asa s-a gandit marele Todd Howard sa faca jocul mai placut pentru jucatori. No dissonance there! A, v-am spus despre cat de imbecil este implementat compasul in joc? Tot jocul urmaresti obiectivul care ti-e afisat pe compas, acelasi lucru il faceai si in Oblivion si la fel faci si in Fallout 3. Iar tot rahatul asta e glazurat cu gunoiul de engine pe care pana si acum Bethesda insista sa-l foloseasca desi era prost chiar si in 2008. Crash-uri, bug-uri, personaje care se misca precum niste roboti constipati

Literalmente Bethesda este cea mai proasta companie care putea sa ia franciza asta in grija. Macar Bio-ware facea jumătate din personaje transsexuali poliamorosi. ■



Spore

Au fost multe jocuri de-a lungul anilor care au dezamagit, dar asta e tatal lor pentru mine. Spore este jocul care m-a transformat intr-un cinic, lecuindu-ma de hype asa cum nicio alta lansare fasaita n-a reusit.

Tot ce a fost promis a fost livrat partial. Ceea ce parea propus initial ca si o unealta pentru creativitate fara limitari a devenit "evolueaza creatura asta in acest fel daca vrei +1 la vreun atribut si nu -1 precum vei pati daca alegi varianta astalalta". Cand esti in faza de animal terestru totul se rezuma la "omoara tot sau danseaza cu ei pentru a primi puncte de evolutie". Apoi ajungi in faza tribala in care ai probabil cea mai penibila forma de Populous, in care la fel, ori ii omori pe toti ori dansezi cu ei. Apoi ai faza de civilizatii in care esti delectat cu inca un snorefest in care ori ii omori pe toti, ori le canti niste muzica ori ii convertesti la religia ta asupra careia nu ai avut niciun control si exista doar in nume, fara atribute speciale atasate ei. Do you see a pattern here?

[illegible]

EA outdid themselves with this one. Dintr-un joc foarte interesant l-au transformat intr-un joc de copii prescolari. Mai rau de



atata, ce ni se prezentase initial putea chiar sa fie educativ, dar varianta finala este la fel de educativ precum o sesiune de Tom si Jerry cu doar o zecime din amuzament. Sunt sigur ca este foarte interesant sa faci creaturi in forma de penis, niste mechs si nava spatiala cu care explorezi galaxia, dar toate lucrurile astea sunt reduse atat de mult in complexitate si relevanta incat nu-si au rostul dincolo de "hai sa ne jucam cu editorul un pic". Fuck you EA, you killed Will Wright's dream! ■

Rage



id software-ul care ne-a dat senzatii de tari din anii '90 si inceputul anilor 2000 au fost compania mea de jocuri favorita. id software-ul care ne-a dat plictiseala asta de jos in mod cert nu!

Cand lumea vorbeste despre efectul nefast al lui Skyrim asupra industriei jocurilor, se refera la jocuri precum Rage. Mai precis ma refer la abordarea open world care e implementata ca sa dea bine la lista de feature-uri dar care nu ajuta jocul deloc, ba chiar din contra. E simpatic initial sa scoti bolidul prin harta si sa faci niste pac-pac Mad Max style, dar problema e ca inamicii se spawneaza in mod

repetat in aceleasi locuri pe care le tot cureti in timp ce gonesti de la un punct la altul, cam cum se intampla si in Far Cry 2. Devine atat de penibila treaba incat de la un punct incolo pur si simplu ii ignori, transformand drumurile tale intreorase/puncte de comert si punctele de intrare in nivele/dungeon-uri in pierderi de vreme in care tu stai cu degetul infipt pe W. Si mai ironic este ca au mers pe calea open-world si jocul iti ofera doua hub-uri mari si late dar complet disproportionale in materie de ce faci in ele. In primul hub ai jde chestii pe care trebuie sa le faci pentru quest-ul principal pe langa misiunile secundare. In al doilea

hub faci o mana de misiuni si pe urma te duci la misiunea finala. What?

Plictiseala nu se opreste aici, pentru ca ai tot felul de quest-uri care-ti cer sa intri in aceleasi dungeon-uri de mai multe ori. Ati inteles exact, dungeon-urile se repeta! Intr-o incercare penibila de a simula varietatea, devii schimba punctul de intrare in nivel, poate-poate nu te prinzi ca tu pasesti prin aceleasi culoare pentru a 3-a oara. Rar mi-a dat sa fiu atat de exasperat de un joc si de previzibilitatea sa. Mergi un pic prin nivel, ti se spawnneaza niste inamici in fata. Apoi ti se mai spawnneaza altii si in spate. Apoi altii in laterala. Apoi mai multi in fata si 1-2 in spate. RINSE. AND. REPEAT. Ca sa faca lucrurile mai rau, in mare parte din joc te lupti cu mutanti care sunt practic niste zombies rapizi care urla si se reped in directia ta.

Intr-o incercare de a emula lucrurile de care erau capabili inamicii din FEAR, devii le-a dat abilitatea alora cu arme de foc de a-si tot schimba pozitiile de aparare in functie de pozitia jucatorului. Asta nu ar fi un lucru rau daca AI-ul nu ar fi penibil. Nu o singura data m-am trezit in situatia in care am flankat pozitiile defensive ale inamicilor numai ca sa ma trezesc ca aia se uitau secunde bune in pozitia in care ma aflam atunci cand ei s-au baricadat. Si nu e ca si cum eram vreun ninja, alergam, trageam in inamici, saream de colo-colo, si eram in vazul lor pe tot parcursul curselor mele catre unghiurile de flancare. E ca si cum AI-ul se bloca si ignora complet ce facusem in ultimul minut, ramanand fara reactie.

Dar chestia care m-a iritat cel mai tare a fost finalul, o doamne cat m-am enervat. Te duci frumos in cladirea alora rai si te lupti cu jde inamici pe culoare. La un moment dat pui mana pe BFG. Ai mai jucat jocuri id, stii de ce e capabila arma asta si stii ca o rezervi pentru luptele dificile, nu pulificii cu care ai avut de-a face in tot restul jocului. Apoi ajungi intr-o camera mare si ai misiunea de a activa o antena parabolica cu scopul de a trimite mesaj. Cam cliseu de la id, in Quake 2 faceai treaba

asta de cel putin 3 ori daca imi aduc eu bine aminte, dar treaca. Cliseele nu se opresc aici, nu apesi un singur buton si ai terminat, o nu. Intai apesi un buton, vine un val de inamici. Dupa ce ai terminat cu aia ti se da accesul la un nou buton si un nou val de inamici. Pana acum salvezi BFG-ul, pentru ca tu il pregatesti pentru boss-ul final care in buna traditie id va fi o monstruozitate cu viata multa. Asa ca apesi al treilea buton, asteptandu-te la ce e mai rau. Nope, mai vin niste inamici, pac-pac si ii omori si pe astia. Ok, ai activat antena, ai trimis mesajul pe care trebuia sa-l transmitsi, baietii buni te felicita pentru o treaba bine facuta. Tu iti freci mainile, acum e momentul confruntarii finale, sigur baietii rai vor fi furiosi din cauza a ce ai facut si vor trimite Mecha-Hitlerul dupa tine! Asa ca scoti BFG-ul si...

CREDITS!

FUCKING CREDITS!!

Sa-mi bag ceva in ei, asta e cea mai penibila coada de peste pe care am vazut-o intr-un joc vreodata. Nici macar pentru povestea basita la care au bagat atata efort si atatia bani in voice acting nu are sens. Asta este de departe cel mai anost si enervant joc facut de id software. Commander Keen este de jde ori mai satisfacator iar ala e un platform basit a carei singure calitati a fost minunatia tehnica facuta de Carmack. Omul a incercat sa faca un pic de magie si aici cu Mega Textures care a dat ca rezultat final niste texturi super pixelate in interior. Nu stiu daca-ti trebuia o racheta de sistem ca sa ai parte de pereti care sa arate mai bine decat cei din No One Lives Forever dpdv al rezolutiei sau nu, but that's still a fail. Probabil la fel de exasperat de Rage ca si mine, Carmack a decis sa-si vanda sufletul sa plece la Facebook si sa lucreze la Oculus Rift. Fie-i tarana usoara acestei minunate companii. Fuck you Bethesda, yet again!

A, si sa nu uit. Jocul are sistem de regenerare a health-ului, ca sa fie un rahat pana la capat. ■

Planescape: Torment

Joaca-l, e super tare, e un clasic, nu stii ce ratezi daca nu-l butonezi!"... minciuni! Toate alegerile din draft de pana acum sunt idei bune puse prost in aplicare. P:T in schimb reuseste incredibila performanta de a esua atat de tare ca si joc incat sa ma faca sa spun fara ezitare ca producatorii au gresit genul atunci cand l-au facut RPG.

Nu, serios! "Joaca-l pe easy ca are combat prost" este un sfat dat de oameni care sunt mult prea iertatori cu gameplay-ul de duzina care se ascunde in spatele scriiturii de calitate. Am jucat Alpha Protocol cap-coada de doua ori, deci stiu cum este sa fii masochist. P:T in schimb m-a dat gata in cateva ore, absolut tot ce nu implica interactiuni cu NPC-uri era un jeg sinistru, control vai de mama lui, combat executat in ultimul hal. Daca ar fi sa esuez pe o insula in Pacific cu un laptop si as avea de

ales sa raman acolo o eternitate cu Planescape: Torment sau cu Alpha Protocol instalat, l-as alege pe al doilea fara sa clilesc. Macar la AP ma amuz facand un personaj bulangiu care-si baga ceva in ailalti, in P:T ai un snore-fest interminabil. Ok, I get it, you is good story and all that, dar ce-i prea mult strica. Sunt personaje care au mai mult de spus decat ce mi se cerea sa scriu la examene. Sfinte Sisoe, dupa ce am suferit prin gameplay-ul oribil pe care-l ai de oferit acum trebuie sa stau juma de ora sa citesc ceva ce contine doar 2-3 randuri esentiale si in rest doar material de laba pentru ala care a scris dialogurile? Fuck off!

Sa-mi bag picioarele, mai bine mergeam la sigur si bagam un Baldur's Gate 2 daca tot aveam chef sa iau la joc un RPG clasic. This shit should've been something made out from Twine, yo! ■



Dungeon Keeper

Cum Pokemon Go tocmai a fost luat, vin cu o alta bijuterie venita din universul jocurilor de pe mobil.

Va mai aduceti aminte de vremurile bune de odinioara in care jocuri precum Dungeon Keeper 2 ne faceau zilele mai frumoase? Din pacate prim-necrofilul industriei jocurilor isi aduce si el aminte, asa ca biciul sau a tunat si fulgerat pana cand a iesit... asta.

Dungeon Keeper-ul asta este reteta de cosmar pentru un sequel. Se ia una bucata IP adorat de fani si se adauga niste munca in dorul lelii pe principiul "lasa ca astia oricum il vor juca din nostalgie!" este duetul cu care EA ne obisnuieste de atata amar de vreme. Din si mai mare pacate, EA a considerat ca asa ceva este prea plictisitor pentru ei, asa ca au adaugat un nou ingredient menit sa transforme experienta din una dezamagitoare intr-una de-a dreptul jenanta chiar si pentru standardele lor joase. Faptul ca e exclusiv pentru mobile e din start o dezamagire, dar paleste in fata deciziei de-a dreptul diabolice de a baga cele

mai groaznice elemente specifice platformei la pachet cu statutul de free-to-play. Si toate astea pompate masiv cu steroizi.

Jocul are micro-tranzactii. Ok, asta nu e deloc surprinzator in sine, dar ce ma uimeste in continuare este faptul ca fara microtranzactii ti se blocheaza gameplay-ul total. Cum asa? Pai simplu! Ai de ales intre ori sa platesti cu

bani reali grabirea procesului de minare a patratelelor ori sa astepti zeci de ore pentru saparea fiecarui patratel in parte. Ati inteles bine, daca nu esti dispus sa-ti vinzi rinichii pentru a grabi gameplay-ul [exagerez doar pe jumatate, micro-tranzactiile din DK sunt al dracului de scumpe] interactiunea ta cu jocul se va limita la 2-3 click-uri pe zi. Asta e jenant pentru orice gunoi de mobile game, daramite pentru un

joc care se vrea urmasul minunatelor jocuri Dungeon Keeper facute de Bullfrog. Fuck you EA! Si pentru ce ai facut cu Bullfrog, huo!

Cand cel mai bun lucru asociat unui joc este [aceasta melodie](#), e destul de evident ce dezastru ne-a fost oferit. ■



Carmageddon TDR 2000



Motivul pentru care alegerea lui Carma 2 de catre Juve m-a surprins atat de tare este existenta acestui joc, un joc care este fara doar si poate un gunoi. Este un gunoi atat de mare incat pe pagina sa de Steam gasim [aceasta bucatica de adevar](#) absolut din partea publisherului.

In jocul asta nu simti ca esti la volanul unui bolid care imparte moarte si suferinta, ci ca esti la bordul unei conserve care sa ciocneste de alte conserve. Pietonii sunt rari si rezista instinctelor tale criminale de parca ar fi rude cu Robocop. Ca sa fie treaba si mai amuzanta, cronometrul este cel mai mare inamic al tau, irosesti 10 secunde sa omori un pieton si primesti doar 2 secunde pe cronometru, iar daca esti un pampalau care vrea doar sa treaca prin checkpoint-uri pierzi nivelul in doi timpi si trei miscari. Hartile arata ca naiba si sunt gandite ca naiba. Designul masinilor este infect. Engine-ul de damage e penibil, cade tabla de pe masini si atunci cand lovesti bordura. Misiunile intermediare sunt de toata jena si-ti cer sa faci niste lucruri exagerat de complicate pentru cat timp ti se ofera si cum functioneaza fizica din joc, care nu este amuzanta precum in Carma 2 ci frustranta. Al-ul ar putea la fel de bine sa nu fie, oponentii te ignora in marea parte a timpului. Adio vendete precum in Carma 2 cand unuia i se pune pata pe tine si te urmare pe toata harta!

Jocul asta a reusit sa omoare franciza de unul singur, o performanta legendara. Fuck this piece of hot garbage! ■

Call of Juarez: The Cartel

Cred ca am fost singurul masochist de pe forum care a avut curajul sa se ia la tranta cu aceasta bestie. Sper din toata inima asa, pentru ca sufletul meu a ramas pe vecie marcat. Eram un om optimist, priveam spre viitor cu incredere si stiam ca totul va fi bine dar m-a pus dracu' sa joc Call of Juarez Cartel si aceste daruri au fost pierdute pe vecie.

Asta a fost primul screenshot pe care-l vazusem dupa ce jocul a fost anuntat si... o, doamne, poza asta face nu cat o mie de cuvinte, ci cat un triplu exemplar al Stapanului Inelelor editia originala hardcover. Rar mi-a fost sa mi se faca o prima impresie atat de proasta legat de absolut orice, nu doar in materie de jocuri. Asa ca atunci cand a venit acea zi blestemata in care am decis sa-l iau la butonat, asteptarile mele erau minime. Dar nu va temeti, Call of Juarez Cartel a reusit performanta de a fi mai penibil decat ma asteptam!

Incepem cu chestia cea mai evidenta, setting-ul. Mutarea asta mi se pare una din cele mai ridicole si neinspirate din industrie. Pai tu ai o serie care a spart o extrem de lunga perioada de seceta in materie de FPS-uri Western pentru ca apoi sa scoti un sequel cu cea mai plictisitoare premisa posibila? Trei politisti murdari formeaza o brigada speciala pentru combaterea cartelurilor mexicane de drzzzzzzzzzzzzzzz- CINE DRACU A DECIS TAMPENIA ASTA?!?!? Dar nu va temeti, jocul a ramas adanc ancorat in lore-ul seriei. Uite, de exemplu avem pe tipul ala cu armura si ghiul la piept, e fii-su lu' fii-su lu' fii-su lu' McCall! Ba chiar mai tare, mai tranteste citate biblice in timp ce masacreaza mexicani in ciuda faptului ca Ray McCall avusese un development care implica renuntarea la violenta inutila! Wow, so cool dude! Si apoi avem locul de desfasurare a actiunii, care e...ăăăă, pe langa Juarez, sau... in? I dunno, ma doare-n cot.

Gameplay-ul este o combinatie trista intre generic si facut prost. Imaginati-va un Call of Duty in care armele sunt de 3 ori mai plictisitoare. SMG-uri, pusti semiautomate si mitraliere care trag precum laserul fara niciun recul, diferenta de damage este modica, si bonus folosesc acelasi tip de munitie! Ai si niste shotgun-uri, dar sunt d-alea de tipul tragi un foc si alicele dispar in neant dupa 2 metri asa ca sunt complet inutile. Asa ca mergi un pic, tragi cu laserul in niste mexicani, te ascunzi dupa o cutie ca sa ti se regenereze health-ul si o iei de la capat. E atat de incitanta treaba incat developerii au gasit propice sa bage si niste niveluri in care trebuie sa conduci o masina si sa tragi dupa o alta masina intr-o urmarire la fel de incitanta precum un episod de Midsomer Murders. A, si masinile se conduc de parca ar fi niste barcute din hartie, super.

Un jeg atat de mare incat componenta sa de co-op cu "agende secrete" [aka unul fura portofele, altul fura droguri, altul fura bani si atentie sa nu te vada cineva ca pierzi XP, TENSUONE MOAMA FRATE!] ar putea la fel de bine sa nu fie. De fapt, acest joc ar fi putut la fel de bine sa nu fie, nu a adus nimic bun pe aceasta lume creerea acestui joc. Nici macar sa-i hraneasca pe dezvoltatori nu cred ca a reusit, karma i-ar face sa se ineece la fiecare inghititura din mancarea cumparata cu banii obtinuti din producerea si vanzarea acestei abominatii ■



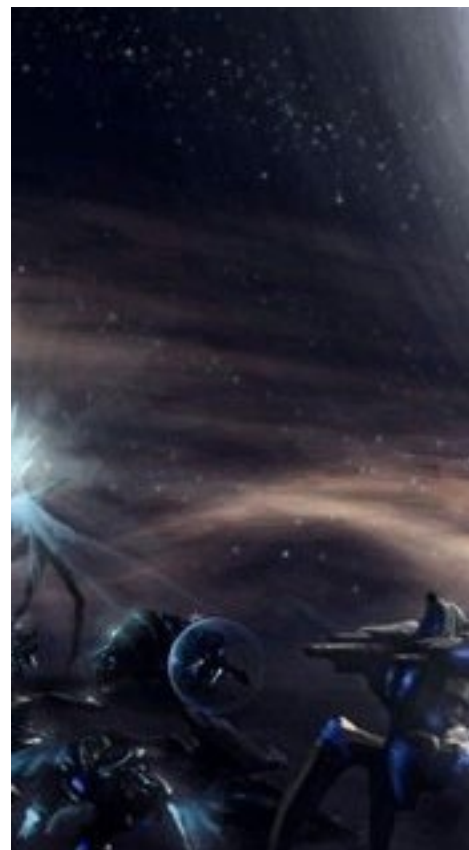


Starcraft 2

Mie personal mi-au placut Starcraft si Brood War. Campanie destul de faina, poveste suficient de interesanta cu twist-urile de rigoare, niste personaje nu mare branza de profunde dar suficient de distincte incat sa nu para generice. Si gameplay-ul mi-a placut, dar avand in vedere ca nu-s nici corean si jucam doar vs AI, aici se va opri ce am de spus despre acest subiect, idem si pentru Starcraft 2. Nu gameplay-ul e motivul pentru care am facut alegerea asta pana la urma.

Dar de departe ce ma enerveaza la campaniile din Starcraft 2 este povestea. Chris Metzen e sinonim cu Blizzard, dar eu am fost nemaipomenit de fericit atunci cand si-a anuntat retragerea acum cateva luni. Spun asta pentru ca in ciuda entuziasmului pe care-l are pentru lucrarile sale, omul este complet incapabil sa scrie o poveste care sa iasa din niste tipare. In cazul lui tiparul este ceva de genul personaj bun -> putere intunecata care corupe -> personaj bun corupt de catre aceasta putere -> toti ailalti trebuie sa se uneasca in ciuda diferentelor pentru a infrange acea putere intunecata. In Starcraft acel personaj bun a fost Kerrigan. In Warcraft 3 acel personaj a fost Arthas. In Starcraft 2 acel personaj e cam tot Kerrigan. In Starcraft puterea intunecata este the Zerg Swarm. In Warcraft 3 e the Burning Legion. In Starcraft 2 e The Void. Povestea in toate aceste trei jocuri urmeaza mai mult sau mai putin aceeasi structura, doar personajele si universul (in cazul lui Warcraft) difera.

Cand se anuntase Starcraft 2 si s-au picurat primele informatii despre plot mi s-au aprins primele semnale de alarma. Cum adica au trecut 4 ani de la evenimentele din Brood War si Mengsk ala are cel mai mare imperiu din sector? Nu plecase cu coada intre picioare dupa ce Kerrigan i-a facut zob teritoriile in ciuda ca ala "called all the favours he could to defeat her"? In hindsight, retcon-ul asta este unul minor pe langa ce a urmat. Mai tineti minte cand Raynor zbiera ca nu se va opri pana cand o va omori



pe Kerrigan pentru ce i-a facut lui Fenix? Nu va temeti, Starcraft 2 incepe cu un Raynor plan-gand intr-un bar uitandu-se la o fotografie cu Kerrigan pre-corupere pentru ca evident ca de fapt o iubea de nu mai putea! What the fuck? Il mai tineti minte pe Tassadar, cat de stoic si determinat era el in Brood War? Nu va temeti, acum este un batranel care arata ca un nebun cu tichie de aluminiu pe cap alergand dupa conspir...asta, profetii misterioase. Din pacate ciuntirea mostenirii SC/BW merge pe aceeasi linie.

Campaniile in sine au povesti de-a dreptul tampite. In Wings of Liberty alergi ca disperatul cu scopul de a de-corupe pe Kerrigan. In Heart of the Swarm ea se re-corupe in cat ai zice "vai de capul meu, ce poveste imbecila!", se intalneste cu "Primal Zerg" aka "cel mai idiot background pe care il puteau gandi pentru rasa Zerg" si pe urma o tuleste de langa un Raynor care e inca in lacrimi desi asta a omorat milioane de nevinovati. In Legacy of

the Void habar n-am ce se mai intampla, m-am uitat o data pe Youtube la cinematics si atat, ca nu mai aveam rabdare sa-l iau si pe asta la butonat.

Una din chestiile faine pe care le facea Starcraft si Brood War era faptul ca te includeau pe tine personal in poveste. In prima campanie cu terranii erai un magistrat, in campania zergilor erai un cerebrat, in campania protosilor erai Executor Artanis. Tu erai cineva care participa cot la cot la aventurile personajelor, nu un dumnezeu precum in alte RTS-uri. In Broodwar joci in alte roluri, ba chiar ai si surpriza sa intalnesti cerebratul cu care ai jucat ca Zerg iar Artanis devine un personaj important ale carui actiuni le observi. In Starcraft 2 nu mai ai parte de asa ceva, tu esti doar mana care duce eroii povestii de colo-colo si nimic mai mult. Iar povestea este bombastico-ridicola asa cum am explicat mai sus.

Fuck you Chris Metzen! ■



10

Chaser



Da, motto-ul ala este cel cu care vine jocul si este incredibil de precis. Rar atata sinceritate de la un developer care ne-a mai oferit capodopere precum History Channel: Civil War - A Nation Divided sau intreaga serie de "simulatoare" de vanatoare sub numele Cabela something something Hunts 20XX. A, sunt si autorii minunatului Soldier of Fortune: Payback care zau ca si-ar merita locul in vreo lista daca nu ar fi un low hanging fruit atat de mare.

Chaser este un joc... exasperant, daca e sa fii diplomat. Ironia face ca in timp ce redactam asta am aruncat un ochi pe link-ul cu SoF: Payback si multe din ce spune australianul ala despre joc se poate spune si despre Chaser. Diferenta e ca in Chaser lucurile sunt mult mai grave, o doamne cum de am avut rabdarea sa-l parcurg de la un cap la altul de cel putin 3 ori? Ce face lipsa de internet in viata unui om!

Sa trec un pic in revista partea cea mai rasarita din joc si anume povestea. Jocul asta a fost unul din putinele FPS-uri care a incercat sa aiba o poveste mai acatarii fata de genericul "you guy with gun, door is there, kill bad guys" care a impanzit shooterele vremii. Aici tu esti un individ cu amnezie vanat de catre toata lumea, lovit de flashback-uri bizare si pus pe descoperit cine esti tu. Din pacate plotul principal e un soi de Total Recall doar ca mai imbecil, dar hei, am zis ca povestea e partea mai rasarita, nu si ca-i vreo capodopera. Sunt o bruma tentat sa fac misto de animatiile personajelor din cutscene-uri, dar sa fii sincer cam toate jocurile din perioada aia ar starni hohote de ras in prezent la acest capitol. Abia un an mai tarziu a venit Half-Life 2 si Fear in ceea ce probabil reprezinta inceputul franarii goanei avansului tehnologic in materie de jocuri [nu din vina acelor doua jocuri, btw]

Asa ca ajungem la miezul problemei si anume level design-ul. In general cand se spune ca un joc e un "corridor shooter", termenul e folosit in mod peiorativ si in nici un caz in sens propriu, dar Chaser reuseste performanta sa bifeze la ambele categorii cu varf si indesat! Chiar daca setting-ul se schimba pe alocuri [ajungem si acolo, stati linistiti!], structura fiecarui nivel este absolut identica. Coridoare nesfarsite te asteapta. Si nu orice fel de coridoare, ci d-alea impanzite cu usi care segmenteaza intr-un mod de-a dreptul frustrant nivelele. Acele usi sunt de doua feluri, d-alea cu clanta sau d-alea cu un buton/keypad langa ele. De ambele trebuie sa te aproprii la o distanta extrem de intima pentru a putea sa le activezi. Iar indata ce le deschizi, ele se inchid automat in cateva



secunde, iar daca tu apesi frenetic tasta de Use in timp ce se inchide usa, Teapa!, trebuie sa astepti pana ce animatia usii se incheie pana cand poti s-o redeschizi!

Va trec transpiratiile citind paragraful anterior? Ok, va propun un scenariu si mai si. Imaginati-va ca usile pe care le poti deschide nu sunt exclusiv cele care te duc mai aproape de sfarsitul nivelului, ci mai sunt unele usi de care te apropii la fel de intim, apesi tasta Use la fel de suav, astepti frumos sa se deschida precum toate cele 345231 care i-au precedat, intri in noul culoar, mergi ce mergi, te lipesti de urmatoarea usa, apesi Use si... nimic?!

Ah da, am uitat sa va spun ca la fiecare usa activabila mai sunt alte 30 care arata absolut identic si sunt incuiate! Singura ta speranta pentru a evita sa ajungi la balamuc e sa fii intr-un nivel cu usi cu keypads, ca alea au un bec verde/rosu daca sunt descuiate/incuiate. Nu de alta, dar usile cu clanta nu

au nici un indicator ca sunt descuiate sau nu. Sper sa aveti memorie fantastica, pentru ca jocul va va pune sa verificati toate usile posibile, iar cand veti face inevitabilul backtracking veti fi nevoiti sa tineti minte fiecare usa pentru a nu le lua la rand de mai multe ori. Nasol scenariul propus de mine, nu-i asa? Ei bine, asa-i jocul de la un cap la altul!

Level design-ul este cea mai masochista forma de labirint, majoritatea culoarelor arata suficient de similar intre ele incat sa zici ca-s identice, iar jucatorul parcurge nivelurile apasand ca disperatul butonul de Use in speranta ca nu ajunge intr-un dead end. O usa intr-un nivel de pe la jumatatea jocului este efectiv o gluma sinistra. Initial cand ajungi la acea usa si o activezi face precum o usa incuiata oarecare, dandu-ti semn ca nu acolo trebuie sa fii. Dar ce nu stii tu e ca de fapt ca pe partea ailalta a usii este o scandura de lemn care o tine blocata [!!!] si singura metoda de a o elibera este sa ocolesti tot nivelul pentru a ajunge intr-o incapere care-ti da o fereastră de acces pentru a impusca acea scan-sa dura. Cat de prost sa fii sa nu te astepti la o scandura in care nu vezi nici macar o aschie de lemn, ha?!?!?!

Totodata, nivelele sunt excesiv de lungi. N-o spun in sensul in care doresc sa termin o campanie in 3 ore, dar in Chaser timpul iti este luat in bataie de joc. Mergi pe culoare care nu se mai termina, apesi de nebun toate usile si butoanele sa vezi care-ti sunt accesibile, astepti o suta de mii de ani sa ti sa deschida leeeent de tot usile, faci backtracking intr-o veselie [si ti se respawneaza inamici, deci sa nu va asteptati la promenade prin niste culoare golite pe deplin!] si tot asa. Pe la finalul jocului irosirea timpului tau a devenit un punct important de bifat pentru devi, pentru ca acolo mergi inceeet de tot cu un tren care meeeerge si meeeerge pana cand ajungi la o platforma, omori 2-3

inamici, mergi prin niste culoare, apesi un buton, te intorci la tren si meeergi si meeergi... Si toate aceste lucruri cu una din cele mai racaitoare pe creier muzici care mi-au fost date sa ascult. Acum nu stiu daca muzica in sine e de vina sau asocierea psihologica, dar sa asculti aceeaasi melodie de 20 de ori in timp ce

tu te chinui sa termini fiecare nivel in mod cert nu e o experienta prea sanatoasa. Am bagat un search scurt la muzica din main menu si pana si aia mi-a dat flashback-uri cu cat de enervanta poate sa fie.

Setting-ul ar putea sa fie interesant, pana la urma vorbim de un SF aflat intr-un viitor nu foarte indepartat. Avem o nava spatiala, avem niste ghetouri, avem clasicele canale, avem un hotel japonez, avem o calatorie intr-un port, prin Siberia si in final pe Marte, sigur nu poate sa dea gres o asemenea selectie, nu-i asa? GRESIT, voi ati uitat de epoca in care singurele culori cunoscute de developeri erau negru si maro? Ei bine, nu cautati prea mult in memoria voastra pentru ca Chaser are foarte mult negru si.... maro. Sunt o droaie de instante in care tot universul observabil jucatorului e compus din aceste doua culori pana la nivelul in care inamicii sunt camuflati in fundal, pentru ca si ei sunt compusi din acelasi negru si... maro.

Ce e amuzant la setting e cat de mult o da jocul in bara in folosirea sa. Incepi jocul pe o nava spatiala, asa ca tu ca un gamer care traieste in Anno Domini MMIII te astepti la lasere, rocket launcher-uri si alte nebunii. Ei bine, nu, jocul iti da [frumusetea asta de arma](#) [screenshot luat din alt nivel al jocului, numai bun pentru a accentua ce am spus in paragraful anterior]. Ii dau Cezarului ce-i al Cezarului, Chaser are multe arme

care sunt bine modelate dupa cele reale. Din pacate aici se incheie lauda, pentru ca armele se comporta similar in prostia lor. G11 de exemplu are un recul perfect vertical care e aproape imposibil de controlat din cauza violentei cu care-ti sare crosshair-ul in sus. A, am zis crosshair? Neah, Chaser e prea smecher pentru un concept atat de banal! De ce nu mai bine ai folosi un patrat? Sau un T inversat? Auzi la el, crosshair, ahahaha! Restul armelor au acelasi comportament generic, sunet de cacat si zero satisfactie in folosirea lor. A, si daca tot Max Payne facuse senzatia in perioada aia, slovacii nostri au decis sa bage "adrenaline mode", care face acelasi lucru doar ca mult mai lame. Daca sperai sa obtii mai multa satisfactie impuscand in acest mod, ia-ti gandul.

Dar macar inamicii sunt satisfactori, nu-i asa? Nu? NU?!?!? Ei bine, nici aici nu gasim vreo mina de aur. In fiecare nivel impusti aceiasi inamici, singurul lucru care-i diferentiaza e ca de la nivel la nivel au alte skin-uri. De inteligenta nici nu putem vorbi, atunci cand nu se blocheaza prin nivele [lucru extrem de probabil apropo], ei stiu sa faca doua chestii mari si late: sa te impuste alergand inspre tine, sau sa te impuste alergand in directia opusa. Din cand in cand se ascund dupa un colt, sau si mai amuzant, dupa un stalp gros cat o palma, dar pe langa astia AI-ul din Doom este de geniu. Jocul iti ofera si niste batalii cu bossi. Nu va asteptati la Mecha-Hitler, vorbim aici de niste indivizi care au un skin diferit dar care inghit de jde ori mai mult damage decat inamicii obisnuiti pana crapa. Daca ceilalti inamici sunt bullet sponges, bossi sunt bullet sponges la puterea a 4-a.

JoWood ne-a obisnuit sa ne serveasca jocuri de doi lei, iar Chaser nu e foarte departe de acest concept. Poate ca sunt eu excesiv de rau cu el avand in vedere perioada in care a aparut, dar adevarul e ca problema de level design este de-a dreptul elementara, pana si Wolfenstein e mai bine gandit, ori ala chiar e intentionat sa fie labirint! Jesus Christ, cate amintiri reprimite mi-a trezit rantul asta. Fuck JoWood, fuck Cauldron, si fuck TG pentru ca mi-au oferit aceasta experienta la ora 2 noaptea! ■

LEISURE
SUIT LARRY:
MAGNA CUM
LAUDE
JOCUL MC-
DONALD'S
DIABLO
DOTA 2
NEED FOR
SPEED: UN-
DERGROUND
STARCRAFT
WORLD OF
WARCRAFT
FARMVILLE
NO ONE LIVES
FOREVER
2: A SPY IN
H.A.R.M.'S
WAY
COMMAND &
CONQUER: TI-
BERIAN SUN

**LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
JOCUL MCDONALD'S
DIABLO
DOTA 2
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
STARCRAFT
WORLD OF WARCRAFT
FARMVILLE
NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN
H.A.R.M.'S WAY
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN**

OLA SMALL DICKIE

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Nu stiu sa fi existat vreun joc care sa-si fi batut mai mult joc de ce a fost inaintea lui, de mostenirea lui, de predecesor sau predecesori mai mult ca Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude este un cacat. Un cacat pe care l-am urat foarte mult si voi simti la fel toata viata. Eu sunt un tip foarte iertator dar trecerea timpului nu va face nicio data ca sentimentele mele de "m**e mai jegule" sa se schimbe vreodata fata de aceasta abominatiune. Jocul asta este Victor Ponta al jocurilor. Si la 95 de ani imi voi aduce aminte de el si il voi injura cu bastonul in aer.

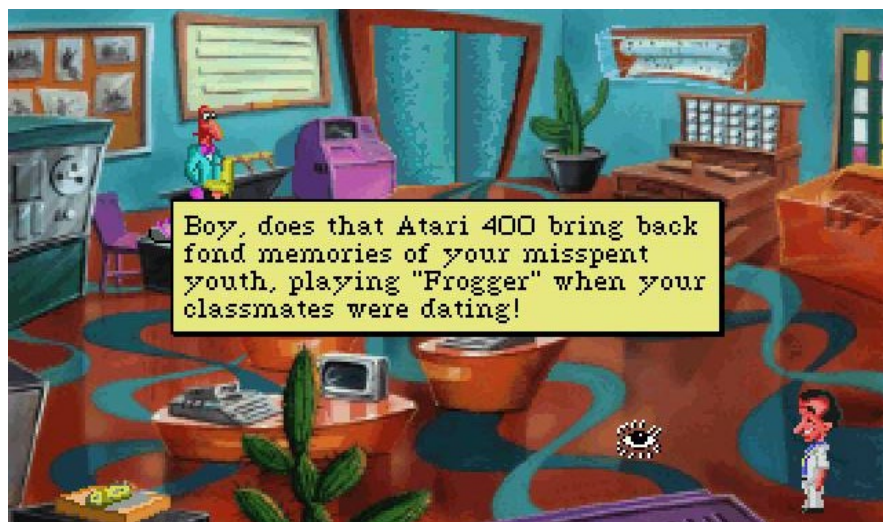
Ce au facut jegosii astia care au facut jocul asta? Au profitat de renumele unei serii faimoase si al unui personaj faimos ca sa scoata ceva ce nu are absolut nicio legatura cu nimic din serie. Suntem niste tristi asa ca ne-am gandit sa punem numele de Leisure Suit Larry si sa aruncam niste femei dezbracate si niste tzatze umflate in 3D si sa-i zicem joc. Asta a fost anuntul oficial al partzarilor despre noul joc.

Jocurile originale LSL au ca punct chintesential o stare de spirit aparte. Jucandu-le am simtit o nostalgie, un atasament profund si complex fata de personaj, o atmosfera linistita si reflexiva, chiar daca jocurile au o tenta erotica. Tocmai asta e marea lor calitate, nuanta erotica nu te face sa te distanezi de atmosfera aparte, ceea ce e mare lucru.

Rapanul numit Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude este un joc 3d in care te plimbi pe langa niste femei in putza goala si din cand in cand joci mini jocuri cu prezervative si bilute anale. Asta e tot.

Spre comparatie iata niste poze din jocurile originale:

frumos



caca



Cand jocul a fost adaugat pe GOG m-am enervat foarte tare si am postat un comentariu in care le ceream sa-l scoata, ca nu este de fapt un joc din aceasta serie, ca este o mizerie si nu merita sa fie pe site. :)

Sa vad daca mai gasesc comentariul....o secunda... aha l-am gasit: "gog dont disapoint

now! you are a great site. remove this game now. this is a disgrace, a mistake. dont tarnish you reputation for this trash. remove the game.", e la ultima pagina a comentariilor de la joc, pagina 11, 14 mai 2013, frumos.

O seara buna! ■

Jocul McDonald's



Res-t a u - d e
rantele cu pai.
McDon- t a n a r
alds reprez- sexy si
inta pen- cutiile de
tru mine de bunghit o su-
foarte multi ani servitoare de 50 de ani care
un sanctuar ca mai venea din cand in cand
cel din jocurile He- sa ne stranga de pe masa.
roes Of Might And Ne-am fixat privirile destul de
Magic. Intri cu calu rapid si ne-am inteles din ochi
si rasuflati usurati. dupa al treilea meu mchicken.
La Mcdonalds ma Urma sa ne intalnim in baia
duceam sa scap Mcdonalds la sfarsitul pet-
de toate necazurile, recerii. Doamna fiind o lu-
neimplinirile si suf- cratoare a McDonalds n-a
erintele societatii dezamagit. Never forget.
postdecembriste.
Practic cateodata, Fiiind mega gamer
chiar alergam prin mi-am dorit sa pot sa
societate spre un fiu si eu managerul
McDonalds. Atat de unui astfel de colt de rai.
necesar era sa ma Multi ani am visat sa joc
regasesc iar printre un Mcdonalds tycoon.
peretii lui. Cea mai Deocamdata tot ce am
buna mancare si cele gasit insa e Jocul Mc-
mai bune veceuri. Donald's.
Si cele mai bune Cea mai misto
servitoare. Acolo am parte din descrierea
facut primul meu lui mi s-a parut asta si
sex. Aveam 15 ani si m-a atras foarte tare:
eram la Mcdonalds la "Daca exploatezi prea
ziua de nastere a unei intens terenul, acesta
prietene. Coronite din devine nefolositor, nu
carton pe cap, ronald mai poti construi nimic
mcondald printre noi. pe el. Daca introduci
Plus 2 chestii super
turn on: hamburgeri si

cutii hor-
s u c moni
Eu eram de crest-
si super ere in hra-
p r i n t r e na vacilor s-
mancare am ar putea sa ai
per bunaciune ceva probleme
de 50 de ani care cu cei de la San-
mai venea din cand in cand atate. Mentine
sa ne stranga de pe masa. angajatii zambitori
Ne-am fixat privirile destul de prin bonusuri sau
rapid si ne-am inteles din ochi mustrari.

hor-
mon i
de crest-
ere in hra-
na vacilor s-
ar putea sa ai
ceva probleme
cu cei de la San-
atate. Mentine
angajatii zambitori
prin bonusuri sau
mustrari.

Daca ai vreo
problema exita o
singura soultie,
coruptia."

Jocul e foarte
simpatic dar nu
mi-a dat nici pe
departe satisfactiile
pe care le-am avut
in realitate la Mcdon-
nalds. Mi-a ramas ca
o dezamagire pentru
ca cred ca am avut
eu asteptari totusi
cam prea mari avand
in vedere relatia mea
cu lantul.

Nota: hamburger
/ 10. Variante: mergi
mai bine la Mcdon-
alds.

Oricum, daca vreti
sa-l incercati il gasiti
pe [situl Vulcana Pan-
dele.](#) ■

Diablo



Unul din marile mistere ale omenirii. Diablo mi s-ar parea prost si insipid si ca mini joc optional intr-un joc adevarat. Daca as comenta un joc adevarat care ar contine in el mini jocul Diablo as zice jocul e misto dar are un mare minus destul de ciudat si de neinteles: mini jocul Diablo. Producatorii mai bine renuntau la acest mini joc searbad.

Nu este de mirare ca Diablo a aparut cam in aceeasi perioada in care au aparut si manelele. Diablo este maneaua jocurilor, daca ti-a placut Diablo esti un manelist. E evident, poti sa traiesti in minciuna si sa te minti ca nu esti manelist sau poti sa accepti. Cred ca e mai usor sa accepti, macar traiesti senin ca un manelist, adica fan Diablo. Hai pune-ti castile duduind a Vali Vijelie pe capul ala gol pe dinauntru si clickuieste pe ritmuri de manele. Hep hep click click hep click hep click ■

DOTA 2



N-am jucat niciodata deci sa nu mai aud din alea cu "dar ce nu ti-a placut la el?". Sunt prea inteligent ca sa joc Dota. Daca mai devreme am definit ce joaca manelistii (Diablo) acum a venit randul cocalarilor. Desi am tensiune de aviator ea imi creste instant cand aud "joc dota". Lumea jocurilor video era foarte frumoasa in anii 80, 90 in Romania si probabil pre-tutindeni. Cand nu avea chiar tot prostu acces la jocuri video. Era un echilibru in societate. Elitele se jucau pe calculator si prostalaii manau vacile. *Dieeeee, haiis , cea, hai la stanga Joitzo!* Asta strigau viitorii jucatorii de Dota in anii 90. Datorita dracu stie carui fapt acum tot mai multa lume are acces la tehnologie si au lasat maciuca de cioban si au pus mana pe maus si tastatura. Si joaca Dota. Acum imi e si rusine sa ma mai consider gamer, oricum nu mi-a placut niciodata termenul asta cocalesc dar zic. Eu nu pot fi in aceeasi tagma cu cocalarii jucatori de Dota. Stiti ca multi jucatori de Dota au BMW?

Iata [o poza](#) cu echipa castigatoare a romaniei la faza nationala de Dota. ■

Need for Speed: Underground

Ce dracu fac? Vad ca am luat-o pe panta cu alegeri de jocuri datorita corelarii lor cu anumite categorii sociale si nu mai pot iesi de pe ea. Oh well il mai aleg doar pe asta si apoi poate incerc sa ma gandesc si la alte chestii.

Nu sunt un fan masini sau al jocurilor cu masini dar m-am dat si eu prin ele in anumite jocuri in viata mea. Primul Carmageddon mi-a placut foarte mult. A ramas ca unul din jocurile mele preferate all time. Multe ore insa au fost pierdute si cu jocurile Need For Speed, in single si in retea. Need for Speed II (1997) a

ramas un clasic pt mine pe care l-am bubuit in single si in retea (jucam knockout, ultimul clasat juca si el urmatoarea cursa, dar primea o raie de masina, ii ziceam Dacie, cand ne adunam mai multi cu Dacii faceam baraje sa-i oprim pe restul, era mega fun). Deci Need For Speed 2 mi-a placut, avea si splitscreen. Mistito. Am mai jucat si urmatoarele, si ele distractive si simpatice si in single si in retea: Need for Speed III: Hot Pursuit si Need for Speed: High Stakes. Apoi a aparut superbul Porsche care mi s-a parut altceva, eleganta, finete, se departa intr-un sens foarte misto fata de jocurile precedente. Si Porsche am jucat destul de mult, mi-am luat si volan pt el.

Deci eram cat de cat atasat asa de serie Need For Speed. APOI BANG APARE UNDERGROUND.

ce cacat e asta? sclipici, luminite, pizdulice, tatuaje, machiaje, cercele, drifturi, mifturi, tuning si muiing. COCALARESC

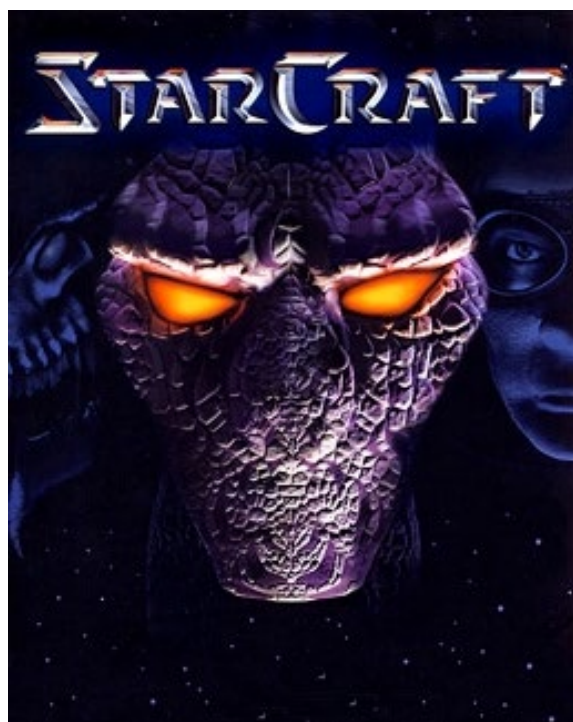
creiona cu o carioca in 7 culori si mult sclipici o lume de care nu ma lega absolut nimic si care nu ma pasiona absolut deloc

no way.

si de atunci am terminat-o complet cu seria, n-am mai incercat nimic. si foarte bine am facut. ■



StarCraft



M**e Starcraft. Hai sa fim seriosi. Sincer as putea sa aleg aproape toate jocurile de la Blizzard Entertainment. Singurul joc misto pe care l-a produs enigma asta de companie e The Lost Vikings. Poate si niste Warcraft 2. Am jucat in anul aparitiei si Diablo 1 si StarCraft 1. Deci cred ca sunt indreptatit. Fiecare mi-au parvenit pe cate un cd piratat, scris cu pixul pe ele Diablo, Starcraft, dar full game, filmulete tot tacamul. In era in care cd-urile piratate inca veneau cu 10 jocuri pe ele minim. Succesul imens Diablo e enigma pt mine, succesul imens Starcraft e enigma pt mine. Mi s-a parut boring in single, campania, mi s-a parut boring in retea. Nu am inteles nebunia. M-au prins mult mai mult un Red Alert de exemplu, chiar si un Warcraft 2. Pur si simplu n-am putut sa avansez in campanie single pt ca mi se parea prea plictisitoare. In retea n-am simtit iar nicio placere. Fiind superior nu m-au prins absolut deloc Diablo si StarCraft. Sincer nu as fi avut nicio problema cu joculetele astea daca nu ar fi avut succesul asta. De niste jocuri de nota 7 erau, asa ramase prin amintire. Succesul imens e manelistic. M**e StarCraft. E posibil ca urmatorul joc pe care-l aleg e World Of Warcraft. ■

World of Warcraft



Voi continua Blizzard hate-ul. Din cand in cand in lumea jocurilor video apar niste fenomene la scara foarte mare pe care le urasc. E natural sa apara, inevitabil, normal, asta e. World of Warcraft e unul dintre ele desi nu l-am jucat niciodata. Nici nu il voi juca. E inclus la categoria aia de fenomene care nu au nici cea mai mica legatura cu fibra mea de om care joaca de foarte multi ani jocuri video. Cu care sunt incompatibil. Si cand sunt incompatibil cu ceva care are extrem de mult succes adaug acel ceva la Hate Draft. ■

FarmVille

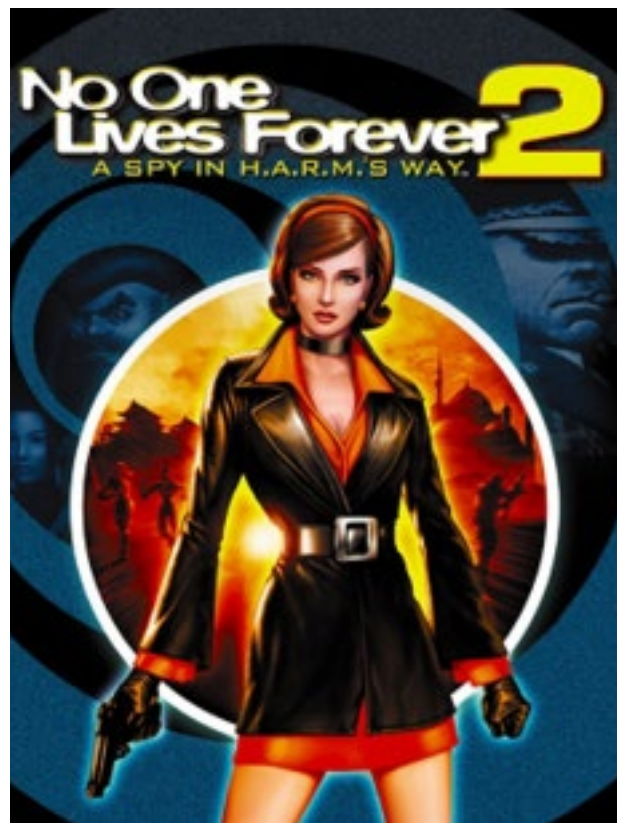


M **E! Pentru ca la locul precedent de munca mi s-a intamplat de prea multe ori sa ma cheme cate o tanti de 50 de ani ca are probleme cu calculatorul numai ca sa-mi zica ca nu merge FarmVille sau ca MERGE PREA GREU SI II CRESC GREU CULTURILE. SA MA F*T IN CULTURILE LU MATA DE PORUMB.

Multumesc. ■

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Ok, aici s-ar putea sa fac o greseala enorma. Daca pana acum alegerile mele au valoare de adevar aici nu-s prea sigur. Nu-s prea sigur pentru ca am jucat acest joc cred ca vreo 5-10 minute (da, stiu ca sunt jocuri in lista mea pe care nu le-am jucat deloc dar la alea nu este nevoie). NOLF2 s-ar putea sa fie un super joc, il voi mai incerca o data la un moment dat in viata dar de ce l-am pus aici? L-am pus aici pentru ca predecesorul sau The Operative: No One Lives Forever este cel mai de calitate FPS din istorie si unul din cele mai de calitate jocuri de orice gen tot din istorie. Este un joc magic, de o subtilitate rara si o atmosfera tot asa. Cu bagajul asta imens in carca am intrat in NOLF2. Mi-a cazut mandibula sub birou din primele minute. M-am trezit la inceputul jocului intr-un satuc asiatic in care la fiecare 3 secunde ieseau de dupa cate o casuta cate 3 ninjalai care urlau si trageau. N-am putut sa trec peste si am iesit. Parea ceva total paralel cu primul NOLF. Brusc mi s-a parut ca ce era o experienta de calitate, prin cele mai multe locuri linistite, stealth, eleganta s-a transformat intr-un fps generic de bubuiala la nimereala. N-am rezistat si am iesit. Repet, poate asa e doar inceputul, si poate e un super joc care face cinste primului. Eu nu stiu inca asta, asa ca-l pun aici pentru alea 10 minute mega dezamagitoare. ■



Command & Conquer: Tiberian Sun



Ma apucasem sa scriu despre ultimea mea alegere: Heroes Of Might And Magic IV. Dupa prima fraza am zis sa caut daca a fost ales. Si a fost de catre Mahdi. Asa ca m-am reorientat spre o alegere asemanatoare pt mine. Din cam aceleasi motive. Red Alert si Heroes2 mi-au mers direct la suflet. Primul contact cu ele in copilarie, lovit direct in freza si hipnotizat de frumusetea lor de atunci si continuand pana in prezent cand inca le mai joc din cand in cand. 2 jocuri care

au fiecare cate un loc special in mintea mea. Am asteptat entuziasmat Tiberian Sun, ca era urmatorul Command & Conquer dupa super Red Alert. Si mi s-a prezentat o baleza galben verzuie searbada. Nimic nu mi-a ramas in minte de la Tiberian Sun. Nu m-a atras nimic la el. Daca din Red Alert stiu si acum si vizualizez toate unitatile si cladirile din Tiberian Sun nu retin nici macar o unitate sau cladire. Insipid si urat. Bleah, nu-l jucati cand aveti probleme la stomac. ■

DEUS EX-
HUMAN
REVOLUTION
GEARS OF
WAR 2
THE TALOS
PRINCIPLE
X-COM-
ENEMY
UNKNOWN
DEAD ISLAND
WING
COMMANDER
CURIOSITY
HEAVY RAIN
METRO 2033
DARK SOULS
II

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
GEARS OF WAR 2
THE TALOS PRINCIPLE
X-COM: ENEMY UNKNOWN
DEAD ISLAND
WING COMMANDER
CURIOSITY
HEAVY RAIN
METRO 2033
DARK SOULS II

CMFB

Deus Ex: Human Revolution



Niciînd nu mi-a fost dat să văd un imens bluff cum s-a dovedit a fi Human Revolution, Impostorul. Imaginea de mai sus ilustrează perfect filosofia de game design. Au exportat punctual pe checklist-uri tot ce li s-a părut că alcătuiește primul Deus Ex, pe care apoi s-au scremut din răspuseri să le bifeze într-un ambalaj 'conform așteptărilor vremii'.

Așadar, întregul joc este cuprins de un filtru gălbui-căcăniu, așa cum și-ar trece o tută proastă selfie-urile pe instagram cu filtru vintage, cunoscut de profesioniști drept 'pișat de taur', tăind din start orice speranță de a nuanța atmosfera prin utilizarea judicioasă a unor palete de culori dedicate unor locuri și situații aparte. Nu, totul e căcăniu, trebuie să știi că ăla este trademark-ul jocului, e ca o vomă de exercițiu de branding care a înghițit 90% din gamut, exact cum vezi că fac cu decorul lanțurile de fast food-uri. Josnic. Și totuși, asta reprezintă cea mai mică problemă, în comparație cu...

...imbecilitatea de a reprezenta protagonistul la persoana a treia, ca în orice ordinăciune precum



Gears of War (chiar, pe care mi-l rezerv ca alegere unică) și a rupe jucătorul efectiv de conexiunea cu lumea de joc, transformându-l forțat din experimentator direct în observator pasiv. Nu, niciodată, lead designer cretin ce ești. Presupunând că ai fi făcut-o pentru mecanica de cover, stai în cur și ia notițe de la implementarea din FEAR 3. Nuff said. Problema este că nu doar de asta au făcut-o, ci pentru ca protagonistul să poată arăta cool în timp ce...

...înjunghie în gît soldați, precum orice gunoi de personaj consolistic reciclat din deșeurile gândirii, a se vedea Prototype (nu mi-l rezerv) sau îi caftește ca un Chuck Norris Jensen ce se află, tot la persoana a treia, căci dacă nu poate presa scoate cu ușurință un screenshot ca să arate 'stealth'-ul în plină glorie, e greu tare de marketat. Ce morții măsii era în neregulă cu o bîță-n cap și cu electric prod-ul sau - dacă chiar trebuia, cu o tastă de takedown? Mai mult, ratații ăia nici nu s-au gîndit o secundă să altereze puțin magnifica mecanică, să surprindă jucătorul, cu vreun personaj care nu este ceea ce pare și eludează tacticile lui Jensen, pedepsindu-l, în loc să sucombeze cuminte precum toți ceilalți. Nici măcar o singură dată nu au făcut asta. Căci nu ne putem abate de la tipar, nu-i așa?

Vorbind despre tipar, ăia au înțeles clar că Deus Ex înseamnă să poți să omori tot în cale, să te tîrăști prin ventilație ca un șobolan sau eventual să dai un ocol prin vreo canalizare și acoperișuri, că așa trebuie musai, să ai mai multe căi către succes. Dar să răsplătești ocolurile în alt fel decît oferind un stash cu obiecte, de exemplu prin a arăta un element de peisaj pe care altfel nu l-ar vedea jucătorul, de a vedea de sus forma- zic și eu - de zvastică a unui complex imens care altfel poate ți-ar scăpa, nici pomeneală. Numai că toată formula asta care se reciclează pînă la imposibil cade-n cur și se face țândări cu mult înainte de finalul jocului, trebuie să fii pe pastile sau să ai review de scris ca să suporti pînă la sfîrșit, mai ales că...

... augmentarea duce de la un personaj oricum prea puternic la o adevărată mașină de ucis sau eludat adversari, iar cloak-ul este insulta supremă prin felul în care-l implementează. Dintr-o chestie care trebuia să dea puțină tensiune, să-i mai fugă și lui Jensen un picioruș, mai o defectiune, totul devine un checklist enorm. Bifează aia, ai făcut ailaltă, acum hai să vezi și alternativa, nu ca ar fi ceva deosebit, dar știi, ca să bifezi. Detașare maximă, repetiția este la ea acasă. Producătorul a observat asta, însă lipsa de inspirație a lovit din nou și cea mai buna rupere de ritm pe care au găsit-o au fost...

... boss fights. Pe bune? Ca într-un arcade ordinar? Și le-au mai și outsource-uit. Nu doar că strică orice brumă precară de distracție pe care ți-ar fi oferit-o jocul, ci apelează la ALTĂ echipă, pe bune? La arene, cel mai ieftin și bășit concept posibil într-un

ecosistem în care ar fi fost mult mai interesant să te alergi cu 'bossul' prin dita-mai mățăraia de nivel, să te vînezi așa cum o făceai în multiplayer-ul Splinter Cell, să crească puțină tensiune acumulată în timpul parcurgerii nivelului. Să bubuie un perete care fusese înainte impenetrabil și să ajungi într-o nouă parte, neexportată, a nivelului (cu posibilitatea de a ieși de acolo). Dar ei, nu. Patetic, penibil, de tristă amintire și frustrant, pentru că așa-zisa pregătire pentru boss fight se face prin precogniție. Vezi ce e pe-acolo, reîncarci și mai bagi o fisă. Toate chestiile astea ar fi fost poate tolerabile dacă nu ar fi fost și...

... povestea patetică, de genul Omul Bicentenar, ieftină pînă în cele mai mici detalii. Orice reală tensiune



și problematică pusă în legătură cu adevărata condiție a 'augmentaților' nu putea să vină din exterior, ci materialul era chiar acolo, Jensen, augmentat cu forța. Prin beta, văzînd că oglinda din baia lui era spartă, deja mi-am făcut trip-uri cum că va evolua în altceva, că vei putea lua un path fără augmentări, că te vei duce la o clinică să le scoți și să lupți împotriva curentului, dacă asta vrei, dar nu.... se oprește acolo, restul e livrat din exterior, de bipezi din carton de care cica ar trebui dar nu are cum să ne pese. Epic fail și în expunere, nu mai vorbim de diareea generică în care se afundă intriga globală, de fond, pusă la respect și de anumite titluri din seria Call of Duty (gen Black Ops), ce să mai vorbim de cyberpunk-uri. Cel mai tare e că toate textele și replicile sunt scrise la normă, tot cu checklist în față (control stilistic, vezi dacă ai menționat aia) de cea mai ineptă și plictisitoare scriitoare pentru jocuri pe care am avut neplăcerea să o cunosc prin intermediul acestui joc. Pe lîngă asta, Sandra Brown e aur curat și pînă și Cohelo, cu filabosofia lui plutitoare la suprafața apei de canal a gîndirii, parcă devine mai îmbietor. Și, ca să fie și mai penibil și mai generic...

... o ard cu trans-umanism și alte rahaturi de

tristă amintire. Trans-gender, trans-common-sense, trans-vestite, în linie cu toate găluștile politice corect inoculate într-o europă căzută în cea mai gravă beznă a dejecțiilor iluminate. Dar sunt pîrghii la modă, așa faci treabă și miști audiența. Cu un protagonist cu voce răgușită, că doar Dark Knight a avut succes și aia înseamnă gravitate, nu faptul că are muci în gît și a luat prea multă m**e de la Prietenul Lui, Robotul. Cu bărbuță de hipster, că pe vremea aia nu mai găseai purtător de scrot fără favoriți și mustață prin baruri. Ceea ce ne aduce la celebrele...

...butoane, butoane, butoane. Uau, plot twist, unul e mai ascuns, doar pentru 'inițiați'. Cea mai mare labă de final din istoria labelor. Ar trebui să li se interzică să mai lucreze în industrie pentru asta.

Per total un jeg mascat în pansament pentru nostalgici. Au pus botul cum o fac și văduvele slabe de înger în mrejele șarlatanilor dornici de îmbogățire. Rușine!!!!

Zici că e un reboot generat automat de un AI pus pe curvăsăreală, nu de o echipă umană, capabilă de abordări unice, sensibilitate, subtilitate. Mankind Divided? Hai sictir, mînca-v-ar falimentul de curve proaste și oboseite cu jocurile voastre de căcat cu tot. ■



Gears of War 2



Pentru că o lume maro mînjită cu sînge maro este exact ceea ce trebuie să miște în față industria jocurilor pe consolă, cu trapezoidali generici pitiți în boscheți, gata să sară cu lama zimțată la gîtul reptilienilor generici puși pe căpațuială cosmică, într-un spectacol de sînge roșu-marونی. Stai și tragi de după cover, mergînd ca melcu, sprintezi spre alt cover și eventual ajungi la meleu. Un adevărat curcubeu monocrom, ce mai.

De fapt, este un fel de Starship Troopers și mai prost, cu inamici neinteresanți, niveluri de toată bafta și o mecanică de joc care face pînă

și Frogger să pară o capodoperă complexă a unui geniu profund. Lui putem să-i mulțumim pentru puhoiul de titluri cu mecanică generică de cover și failplay pe toate părțile.

Rar mi-a fost dat să mă plictisesc mai tare, pînă și porcăria aia de Halo are mai multă personalitate, în schimb GoW este de o austeritate mai ceva ca un nivel gol în UnrealEd - măcar în ăla poți pleca de la zero și ai 99% șanse să scoți ceva mai fain. Word.

Uite și din ce se inspiră ... exceptînd faptul că vechiul Who Dares Wins e chiar un joc bun și încă distractiv și acum. ■

The Talos Principle

Cu o grafică urâtă cu spume, lipsită de personalitate, vine un puzzler care fură cu nesimțire tot ce s-a făcut vreodată plăcut în materie de puzzle-uri, într-o lume de joc care pare alcătuită din ce a avut de eliminat Myst după o clismă zdravănă. Ca nesimțirea să meargă pînă la capăt, se îmbracă în haine pseudo-filosofice și încearcă să se joace cu capul tău în cel mai ieftin mod posibil, demn de intriga serialului Lost. Dintre toate crimele pe care le poate comite un puzzler, alege să le înfăptuiască pe cele mai grave: e plictisitor de pute și la fel de inteligent precum un test grilă cu alegeri multiple la filosofie și logică.

Spoiler și culmea imbecilității:

... toată intriga se bazează pe faptul că omenirea a dispărut în urma unui virus dezghețat de încălzirea globală. Cel mai bun lucru pe care l-au putut face oamenii nu a fost să se care în Cosmos, sub Pămînt, să contracareze virusul, nu... ei scriau databank-uri cu Wikipedia cum scriam eu CD-uri cu muzică pe vremea în care se găsea mai greu. Că asta aș face de Apocalipsă, m-aș stinge în blînde pîlpîieli ale becului de la CD-Writer. WTF?!!

Pînă și textul derulat la final de joc e furat din Portal.

E ok, mai dai cu japca, da' ca să te califici drept valabil trebuie cel puțin să ai simțul umorului și puținică autoironie. Ești un joc, ce naiba! ■



X-COM: Enemy Unknown

Ai zice că în 2012 s-ar fi potolit lumea cu frica de Armageddon și echipele care dezvoltă jocuri video de strategie/tactică pot să se concentreze liniștite pe zonele unde nu s-au înregistrat progrese notabile în ultimii 20 de ani: AI, dinamică de joc, algoritmi inteligenți pentru 'ajustarea' situației în timp real, simularea unei invazii extraterestre coordonate, care-și schimbă prioritățile în funcție de ce face jucătorul, set aleator de 'misiuni' paralele, care reflectă reacțiile agendei aliene în funcție de deciziile strategice ale jucătorului.

Ai zice că nu e nevoie de set pieces și reinforcement-uri ieftine, de 'alea iacta est' la început de rundă. Ai zice că libertățile pe care ți le puteai lua cu inventory-ul în primele titluri erau ceva bun. Ai mai zice că probabil tranziția spre finalul unei campanii ar putea fi punctul culminant, un railway strate-shooter lamentabil.

Dar, uitându-te la Enemy Unknown, n-ai mai zice nimic și, cu ochii în lacrimi, ai băga un UFO și TFTD în lanț, doar să-ți ștergi de pe retină șutul brutal, recepționat într-un colț drag al copchilăriei.

Despre continuare, nici nu mai zic. Ne jucăm de-a hoții și vardiștii prima tură. A doua tură, avem o idee genială: hai să joci tu cu hoții, gogule. Doar că vor fi de enșpe ori mai slabi, îți vom face din fiecare misiune un wave-defending sau of-fending minigame și vom avea grijă să meargă ca o rîșniță și pe un PC decent, doar așa, fiindcă suntem Firaxis, dezvoltatori tradiționali de jocuri pe console prea retardați să citim un manual de engine de joc și să-l optimizăm cît de cît. Game design at its best, strategie căcălău, tactici de rămii prost și un AI despre care ai jura că e posedat de vecinul Ștefan a PIIIIG.

Cee, te plîngi? Dar e treide, coaie, ce, nu-ți plac efectele de foc și fum? ■



Dead Island



Pentru că ce ar putea fi mai inspirat decât să altoiești fail-urile din Borderlands (exces de scurmat prin gunoaie, mobi cu level-up inexplicabil de frecvent, obligarea jucătorului să treacă la o armă mai eficientă fiindcă aia care de fapt îi place și cu ajutorul căreia își făcuse un stil de joc distractiv abia mai dă chip damage la cei mai josnici mobi) cu niscai iz de Left For Dead (dar fără focusul ăluia), puținel Dead Rising (dar numai grotescul, nu și amuzantul) pe un decor de Far Cry, căci, nu-i așa, ce contrast stupefiant între o vacanță în Paradis și o luptă

pentru supraviețuire în Infern. Subtilitate ioc, nuanțare ioc, gameplay care pare mai degrabă o caznă repetitivă de hunter/hunted + gatherer. Repetitiv până la sînge, cum dai de ceva atmosferă îți amintești că trebuie să faci backtrack pînă la mama naibii printre hoard-ele de respawnaci să-ți ascuți cheia franceză scui pătoare de flăcări de îți lasă totul flasc, iar 'specialii' numai speciali nu sunt. Nu zic, se pricepe să facă momente bune de tensiune cam în aceeași măsură în care o dă de gard cînd ți-e lumea mai dragă.

Exclusiv pentru masochiști. ■

5 Wing Commander

Practic, e seria care a băgat Hollywood-ul, mai exact partea lui de rahat, în jocuri. Cu un buget bomastic, acting de tot căcatul și niște mecanici de joc de se-nvîrt Elite și X-Wing vs Tie Fighter pe toate axele de scîrbă și nu știu cîte continuări la fel de retardate ca abominația care le-a dat startul, a reușit să fută decisiv și lumea creatorilor de jocuri, transformînd-o într-un mare slot machine, interesantă cel mult pentru contabili, unde important e să nu-ți asumi nici-un risc și să scoți măcar cît ai băgat, nu să lucrezi la abordare, explorînd profunzimea mediului.

Cine s-a încăpățînat să meargă contra curentului (Troika, Looking Glass, Black Isle, Sir-Tech și alții) și-a furat-o din plin, motiv pentru care vezi întreaga vomă de playsafe.

Pînă și Sid Meier's Pirates! din '87 îl face în toate pozițiile, fără atîtea mijloace artistice și financiare. Unde mai pui că papagalul s-a întors și a mulș cu vorbe goale și rahat de bivol fonduri cît toate studiourile bune falimentare laolaltă în doar cîțiva ani cu sinistrozitatea aia de Star Citizen. Chris Roberts e un văcar și cine a cotizat pentru jocurile lui e o vacă. ■



Curiosity Heavy Rain

Cea mai mare porcărie din istoria a orice legat de jocuri video. Din păcate, a demonstrat că, în linii mari, oamenii sunt din ce în ce mai proști nu merită să li se întâmple nimic bun. Nici nu pot să mă desfășor aici, nici să râd de așa o glumă proastă nu mai pot. ■



Curiosity



Rain. Heavy Rain

Uitată fie era de tristă amintire a point and click-urilor frustrante și alambicate! Bun venit în viitorul jocurilor adventure, inspirate din thrillere și filme horror de categorie D! Interactivitatea nu a fost niciodată pe culmi mai înalte decât acum, când poți să-i scuturi scula protagonistului după pișare cu mișcări energice ale controller-ului avansat Sixxxaxxis. Apasă clante! Învirte robineți cu mișcări realiste! Deschide capacul

tomberonului cum nu l-ai mai deschis în niciun joc! Mai ales, lasă-te purtat de intriga complexă, umple-te de suspans cu un final previzibil de la o poștă - nu e ca și când nu există oricum gameplay care MERITĂ și distrage de la expunerea de tot râsul. Clap, clap, clap, mai faceți din astea, în sfârșit, după atâtea exclusive lamentabile precum Demons' Souls sau Ni Ko Uni, merită să ai un PS - ca și când filmele din seria Yakuza sau MGS nu ne-au plictisit destul! GG!!! ■

Metro 2033

Te chinui să rupi gura tîrgului în cele mai nasoale condiții posibile, stai ca șobolanul să faci un AAA din nimic, alimentînd unitatea centrală dela 1000 de baterii R6 (AA). Bagi shadere peste shadere peste texture și poligoane pe care mi le vomită monitorul

înapoi de nu pot vedea jocul de ele. Investești în animație și ambient să faci <atmosferă>, comunități vii, dramă umană și toate alea. Bagi elemente de imersiune, cum ar fi să renunți la majoritatea chestiilor care seamănă cu un HUD și le transferi pe obiectele din joc (GG!).



După care, ambalezi totul într-un mare tunel, bagi extraterestrii-mutanți-interdimensionali buni-dar-răi, alternezi momente frustrante și slab realizate de sneaker cu măceluri în toată regula pe coridoare și închei totul - surpriză - într-un mod în care dai de înțeles că există și un final mai bun, dar tu, jucătorule prost, nu te-ai prins că nu trebuia să colectezi gloanțe din stația X, să o tragi de codițe pe Natașa din stația Y, trebuia în schimb să hrănești porcii din halta Z și era de la sine înțeles că dacă te holbezi prea mult la texturi albastre nu are cum să-ți pice varianta roz.

Din ce putea fi lejer o chestie de durată, imersivă, cu un motor mai plauzibil și interesant, extins pe întinderea hub-urilor metroului, cu mici componente strategice, cu un stealth



și sistem de 'morală' mai bine explicate și implementate, a ieșit un carusel unde belești ochii la pixeli și cam atît. Toată investiția în dezvoltare și aia a jucătorului în lumea de joc se rezumă la 'facem ca-n Half Life că a avut succes', și-așa le rupem gura cu grafica.

Bun, insultă peste injuriu :) ce fac ei cînd e vorba de 'revizuit' edițiile? Mai bagă frate niște grafică, fiindcă altfel era jocul perfect, impecabil.

Ca să fiu sincer, nu e nici pe departe o experiență nasoală. Dar cînd vezi cît talent zace acolo și în ce închisoare bășită a designului s-a consumat, îți vine să-ți tragi singur masca de gaz de pe ochi și să te sufoci, numai să uiți de o asemenea risipă.

Bașca, nici pînă acum nu ș-au dat seama că dacă tot te caci pe tine că vrei atmosferă și autenticitate, elementul de tensiune și cel horror sunt fabricate chiar de jucător, în mintea lui? Nu e mai bine să te gîndești ce dracu l-ar face nesigur, paranoic, reflexiv, decît să borăști pterodactili mutanți alieni ca presupus proxy pentru toată paleta de angoase pe care ar putea să o simtă jucătorul? Pe mine unul m-au făcut mult mai mult la țichi excursiile printre oameni. Unde erau segmente de mutanți (mult prea previzibil și sec delimitate), făceam: "V-ăn p..a mea, iar?"

Chestiile banale sunt cele mai de speriat, frica de a nu le înțelege adevărata natură, că nu sunt ceea ce par. Cu un 'background' precum cel creionat de o catastrofă, nici nu ar fi fost foarte greu să aduci omul în starea de a se întreba dacă lucrurile mai sunt sau nu ceea ce știa că ar fi trebuit să fie. Poți face minuni din chestii trecute cu vederea, iar infrastructura lor permitea chestia asta.

Dar nu, urmăm un roman bășit cu o poveste whatever (credeți-mă, e oribil de slab), pe o durată de joc și o expunere care face aproape imposibilă atașarea de orice personaj, inclusiv creionarea unei proprii identități sau afecțiunea față de Artyom, protagonistul pe care-l minărești prin joc. Setting-ul e bun, grafica rupe, dar unde e substanță, liantul, unde e realizarea potențialului unui asemenea titlu? Mi-e rău. ■

10

Dark Souls II

Nu e un secret că primele două apariții din seria Souls (Demons', Dark) sunt printre conglomeratele de octeți pentru care consider că merită toată nebunia asta cu jocurile video. Old school, dar cu idei noi, cumva neatinse de conceptul de 'trend', maid degrabă decît să se ia după moda vremii, au reușit chiar să creeze un curent nou și să stîrnească admirația și invidia creatorilor de jocuri.

Pe urmă, Dark Souls II. O să încep cu partea bună: în sfîrșit, un Souls portat OK pe PC, chestia asta m-a foarte bucurat. Și interfața s-a dovedit mai eficientă, scutindu-te de o mulțime de butonat aiurea, cum se întîmpla prin predecesori.

Problema? Tăvălugul accesibilizării și popularizării nu s-a oprit acolo și a trecut cu nesimțire granița greșită, aia care face un joc Souls să fie atît de aparte: și-a băgat nasul în designul lumii de joc, al inamicilor și NPC-urilor și - dorind să mulțumească un public mai larg - a pus un accent nesănătos pe componenta PvP în tot ce a însemnat echipament și echilibrare.

Spoiler for posibile spoilere intermitente:

Așa se face că, după ce m-am bucurat că merge bine, arată frumos și toate cele, am stîrpit primul bos din castelaș și m-am dus în Heide Tower să continui, m-a izbit. Bă, că tutorialul te ține de mîină am priceput. Se vede că s-au simțit puțin vinovați și au băgat și cîteva provocări pentru cei mai versați. Apoi, Majula. Cam luminos. Frumos, dar parcă din alt univers, din altă paletă de stări. Cetatea, WTF. E urîță cu spume și tot layout-ul e generic. Mă rog. Heide. Stai așa, peisajele frumoșele trebuiau să vină ca o răsplată pentru cine s-a luptat prin decoruri cu mult mai deprimante. Păi cînd ajungeai în Anor Londo, era o mare chestie, în primul. Aici, te duci ca boss-ul direct din hub. GG.

Ca să nu mai zic că, pe măsură ce te tot joci, devine evident că e o expoziție de fantasy generic în niveluri legate între ele cu scotch de 50 de bani rola. Lifturi interminabile, scări, din mină ajungi în ceva care seamănă mai mult cu actul secund din Diablo-ul secund, o potecă te duce într-o lume otrăvită furată parcă din Resident

Evil 4, care nu are nimic în comun cu ce-ar fi în 'stînga și-n dreapta ei'. Pleci cu bărcuța către un castel rupt de orice altceva, ampulea, ca să ajungi spre final în minunata lume generică a dragonilor, imediat după un nivel care seamănă mai degrabă cu un conac din Scooby Doo. Cred că singura chestie care mi s-a părut onorabilă a fost tranziția din Drangelic în mlaștina aia subterană, chestie ajutată și de muzică. Dar lumea de joc e terci, praf și pulbere. Mulți inamici sunt copy pasta din alte joace - și nu neapărat din cele mai interesante. Bașca, spre deosebire de predecesori se simte că-s puși acolo cu mînuța, ei nu sunt de-ai locului, nu par să aibă ce căuta acolo, nu rimează nici măcar cu decorul în care sunt plasați. Pe scurt, e un fel de colaj executat stîngaci cu influențe de ici, de colo, dar care se face bucăți la prima adiere de vînt. Ba chiar și repetă unii boși de mai multe ori, în condițiile în care majoritatea castel-



ilor cu ei sunt penibile - miniboșii sunt mai interesanți cu mult.

În fine, toate ca toate, dar știm că un Souls nu se dă gata în cinci ore. Așa că, pe durata jocului, am încasat câteva patch-uri în freză, o frumusețe. Majoritatea însă dedicate balanșului multiplayer, în speță PvP-ului. De unde făceai treabă cu miracole, ia și descurcă-te cu jumătate din charge-uri. Și las-o mai moale cu damage-ul ăla, că nu e frumos. Eu: - În p..a mea dar joc PvE! Souls: Taci fraiere, nu ne interesează, se plîng țincii că-i cheesuiesc alții, ce ma doare pe mine de PvE-ul tău? Și ia să mai nerfuim și arma aia cu moveset mișto pe care ți-ai făcut-o din sulita cu țeastă-nfiptă, ca să n-o mai folosești tu oriunde și oricum.

În fine, ajungeai de nu mai știai ce dracului de personaj să-ți faci, fiindcă după fiecare colț pîndea un patch menit să împace bocitoarele, cam timpite de felul lor, care nici măcar nu-și dădeau seama că dacă ceva era overpowered în jocul ăla, aia era tot magia arcane și dark.

Pe bune, într-un joc Souls, să-mi fie mai frică la pornire de ce patch-uri au mai lansat ăștia

decît de orătăniile care mișună pe după colțuri? Cred că asta spune tot.

De lupta finală penibil de ușoară sau de cealaltă, care e opțională dar se vrea a fi de fapt cea 'de final', care este mai grea numai prin 'prerequisites' și prin faptul că necesită zero tactică, despre astea, nici nu ar mai trebui să vorbesc.

Cert e că l-am terminat, dar m-a lăsat pesimist în privința Bloodborne și Dark Souls 3 (care pînă acum e mult mai ok).

Ce-i drept, acum am ediția Scholar of the First Sin și nu m-ar fi deranjat să o iau prin DLC-uri. Doar că save-urile nu sunt compatibile, iar DLC-urile nu sunt adăugate și-n ediția veche automat, așa că mai are de stat niște ani la rînd.

Și, da, au reușit să atragă noi jucători, următorul titlu s-a dat bundle cu PS4, ce mai, succes total. Pînă și cei pe care i-a dat primul Souls gata au apreciat 2-ul. Dar pe drum s-a pierdut vreo 50% din ce i-a făcut predecesorii deosebiți: atmosfera, misterul, unitatea lumii de joc. Nu că restul de 50% nu ar face să merite oricum experiența. ■

TURNER

MARVAS
TG

TG
JUVE3332

JUVE3332
.CHESTER

DARTHZOMBIE
FOXMAN

SEBAS
DARTHZOMBIE

MAHDI
CALEB

FOXMAN
NEOLITH

MAHDI
STOKKOLM

OLA SMALL DICKIE
CALEB



TG
DARTHZOMBIE (v)

MAHDI
FOXMAN

TG
MAHDI



DIABLO III
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
THI4F
NEVERWINTER NIGHTS
ALIEN: ISOLATION
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
ICEWIND DALE 2
GAME OF THRONES (A TELLTALE GAME)
RUSTY HEARTS
GAME DRAFT

Mahdi

MULȚUMIM
PENTRU PARTICIPARE

Vizitați și secțiunea Game Draft de pe forumul Nivelul 2 și secțiunea Hall of Fame pentru sumarul tuturor drafturilor de până acum.

NIVELU²



forum.nivelul2.ro