FINAL FANTASY VII EMPIRE OF SIN DOOM: SIGIL OTHERCIDE DRAGON AGE: ORIGINS

GRIND

ACUM ÎN EDIȚIA DEFINITIVĂ!
+3 ARTICOLE BONUS

HADES



Powered by BTCTKVR

GRIND ÎN FORMAT DIGITAL

BONUS: COD QR CU REVISTA GRIND 1 (2021) ÎN FORMAT LANDSCAPE, EDIȚIA DIGITALĂ!



Revista GRIND III (2023)

Printre cele 210 pagini de conținut, veți găsi recenzii, editoriale, interviuri și reportaje de la cele mai importante evenimente de gaming din România.

GRIND 3 face apel la percepția voastră pentru echilibru: am cules jocuri vechi și noi, după care le-am pus în balanță calitățile și defectele. Apoi am presărat o doză sănătoasă de analiză critică, pe care am îndulcit-o cu intuiție.



Citește și descarcă varianta digitală a revistei **GRIND III** doar pe:

GRND.RO

GRIND ÎN FORMAT DIGITAL

A apărut revista GRIND!

"Cu răbdare, implicare și consecvență, orice devine posibil."





În data de 18 septembrie 2012, un utilizator pe nume Dick Tree a făcut senzație pe forumurile GameFAQs: a promis că va petrece sute de ore în prima cameră cu reactor din Final Fantasy VII și va continua să se bată cu inamici până când cele două personaje controlate la începutul jocului (Cloud și Barret) vor atinge nivelul maxim 99. Pentru fiecare bătălie câștigată, eroii aventurii JRPG obțin câte 80 de puncte de experiență. Iar pentru a ajunge la apogeul puterilor, fiecare dintre ei ar avea nevoie de 2.452.783 de puncte de experiență.

Oricine s-ar înhăma la o astfel de sarcină herculeeană (și cumva sisifică) ar avea de înfruntat 30.659 de bătălii aproape identice, care durează aproximativ un minut fiecare chiar și atunci când inamicii sunt zdrobiți dintr-o singură lovitură. Și evident, execuția ar fi trebuit să fie împărțită pe parcursul mai multor zile, iar jocul urma să fie salvat cât mai frecvent pentru a nu pierde ore întregi de muncă din cauza unei pene de curent.

Utilizatorii GameFAQs au fost impresionați de promisiune și de efortul pe care îl presupune: au început să posteze zilnic în rubrica dedicată acestei inițiative și unii dintre ei chiar făceau pariuri legate de consecvența lui Dick Tree. Mulți erau convinși că, în cele din urmă, oricine ar realiza că sarcina este lipsită de sens și ar fi abandonat-o pentru a-și ocupa timpul cu altceva.

Însă Dick Tree părea convins de misiunea lui – ba chiar i-a prevenit pe sceptici că a mai îndeplinit o dată sarcina și de data aceasta o va documenta fotografic pentru a le arăta tuturor că se ține de promisiune. După câteva zile, au început să apară capturile de ecran (realizate cu telefonul mobil pe un ecran CRT, pentru că încă vorbim de un joc de pe PlayStation 1).

În două săptămâni, utilizatorii GameFAQs au primit o dovadă impresionantă de progres: cele două personaje, Cloud și Barret, ajunseseră la nivelurile 46 și respectiv 41. Dar după această postare aducătoare de speranță și entuziasm, Dick Tree a devenit inactiv timp de două luni și jumătate. Apoi a revenit și s-a scuzat, spunând că nu mai are consola PlayStation și va reintra în posesia ei într-o săptămână. În scurt timp, același Dick Tree a anunțat că a reluat de la zero munca la proiect... însă fără a oferi vreo explicație legată de motiv. Ulterior, a postat capturi de ecran făcute pe un televizor nou, care includeau personaje ajunse la nivelul 52. Dar până și acest pas înainte, care a durat câteva luni, a fost urmat de un anunț dezamăgitor: Dick Tree are acum alte activități care îl țin ocupat, dar crede că va avea mai mult timp pe parcursul verii.

Aproape doi ani și jumătate mai târziu, în data de 17 ianuarie 2015, proiectul încă nu era finalizat. Așa că un utilizator al forumului GameFAQs a scris o postare scurtă sub pseudonimul de CirclMaster: "Fuck Dick Tree, I should do this". Și în zilele ce au urmat, a început să pună capturi de ecran cu propriul progres.

"Dick Tree should have stayed out of this topic, because he cannot win. Either I get to level 99 first and beat him in his own topic, or I successfully goad him into finishing despite his trolling. For the record, either way I'm staying the course and reaching level 99." – CirclMaster, februarie 2015. Prin iunie 2015, după ce depășise nivelul 50 cu ambele personaje, CirclMaster a început să facă streaming cu eforturile sale zilnice de a îndeplini provocarea promisă inițial de Dick Tree. A creat un canal de Twitch și, pe parcursul lunilor ce au urmat, s-a bătut cu monștri care se regenerează în exact același loc.

În martie 2016, CirclMaster trecuse de nivelul 76 și atinsese un ritm de creștere de un nivel la fiecare 2 săptămâni. Atunci a avut parte de un accident la umăr și a anunțat că progresul său va fi încetinit de încercarea de a juca folosind o singură mână. Tot atunci a revenit pe forum și Dick Tree, care a început să îl insulte pe CirclMaster și să îi reamintească despre faptul că el a fost primul care a îndeplinit sarcina (deși nu a prezentat vreodată o dovadă).

Dar minunea s-a produs la data de 7 aprilie 2017, în timpul unui stream deja tradițional de pe Twitch: CirclMaster a reușit să aducă personajele Cloud și Barret la nivelul 99 în primul reactor cu inamici din Final Fantasy VII. Pe parcursul a 2 ani și 3 luni, misteriosul forumist a petrecut 525 de ore în joc realizând exact aceeași sarcină. Și-a păstrat consecvența chiar și în urma unui accident care ulterior a necesitat o intervenție chirurgicală la umăr și le-a arătat tuturor că misiunea începută de către Dick Tree este realizabilă – cu răbdare, implicare și consecvență, orice devine posibil.

Ulterior, un utilizator pe nume Skub a reactivat rubrica începută de Dick Tree pentru a-l întreba ce părere are despre faptul că altcineva a îndeplinit sarcina pe care el a promis-o. Dick Tree a răspuns sec: "He did a good job, but I did it first".

Vlad C.

VLAD COSTEA





08 OTHERCIDE



12 EMPIRE OF SIN



16 FINAL FANTASY VII



24 HADES



72 GRIND-UL NE ÎNNOBILEAZĂ



52 HALO: INFINITE



30 DRAGON AGE: ORIGINS



36 FINAL FANTASY X



62 JAPONEZII FAC CELE MAI BUNE JOCURI



66 ESTE OARE NOSTALGIE?



48 DOOM: SIGIL



58 NBA 2K PLAYGROUNDS 2

REDACȚIA GRIND



VLAD COSTEA

Se joacă acum:
Super Mario Bros. Wonder
Consolă preferată:
Nintendo Switch



LEONARD LUȚIA

Se joacă acum:
Batman Arkham Asylum
Consolă preferată:
PlayStation 3

Coordonator: Vlad Costea
Grafică & Copertă: Leonard Luția
Redactori: Vlad Costea, Mihnea Niță, Mădălina Coman, Mihai Dimache, Alexandra Alda, Aidan
Corectură: Turel, Vlad Costea
Print: Stafnot

Parteneri GRIND: Îmi Place Să Mă Joc, DOSboi Aidan, ArhivaBD, MovieNews.ro, PSPlay.ro, **Lex Hobby Store, Digital Throne, RGDA, Radio România Cultural, Ubisoft, Bitcoin Takeover, CD Media** și **Jocurinoi.ro**.

Website: www.grnd.ro
Instagram & Facebook: @revista.grind
Patreon: @RevistaGRIND

ECHIPA GRIND I



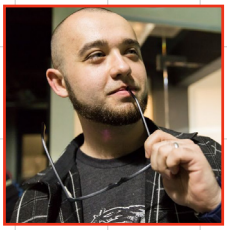
MIHAI DIMACHE



MĂDĂLINA COMAN



MIHNEA NIȚĂ



AIDAN



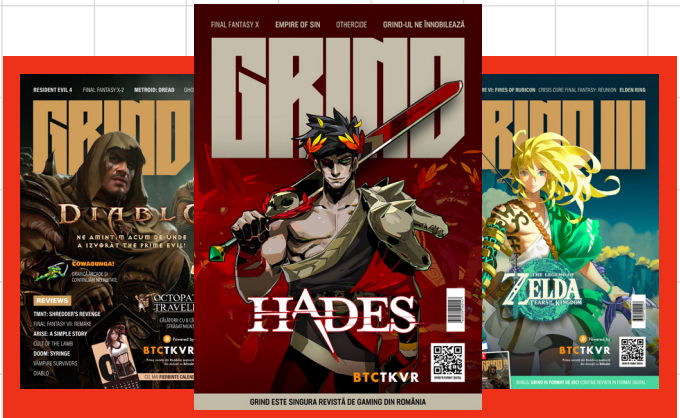
ALEXANDRA ALDA

DESPRE GRIND I

O revistă despre Hades, Final Fantasy VII & X, Othercide, Empire of Sin, Sigil și Altele!

După lupte seculare ce au durat vreo 3 luni, avem bucuria de a vă oferi varianta refăcută, remasterizată și reînvigorată a revistei **GRIND**: un proiect cu adevărat unic și artistic, așa cum sigur nu veți mai găsi printre revistele de jocuri. Datorită efortului depus de Leo, grafica a fost refăcută într-un format A4 care vă va ajuta să etalați mai ușor trilogia GRIND din bibliotecă! În această ediție revizuită veți găsi 13 articole, dintre care se disting 9 recenzii și 4 editoriale. Jocurile despre care am ales să scriem includ:

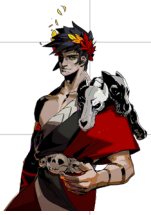
Hades (unul dintre cele mai bune jocuri ale anului 2020, abordat din perspectiva a doi autori: Mihai Dimache și Mădălina Coman);
Empire of Sin (o analiză critică a unui joc de strategie care dezamăgește, realizată de către Mihnea Niță);
Final Fantasy VII și X (două dintre cele mai frumoase povești spuse vreodată în jocuri, relatate mult mai stângaci de către Vlad Costea);
Othercide (o experiență filosofică și psihologică așa cum rar avem ocazia de a descoperi, descrisă de către Mihnea Niță);
Sigil (revenirea lui John Romero în universul clasicului DOOM, în interpretarea lui Vlad Costea);
NBA 2K Playgrounds 2 (o abordare arcade a jocului de street-ball 2 la 2, descrisă în toată splendoarea ei mediocră de către Vlad Costea);
Dragon Age: Origins (povestea care descrie aventura Alexandrei Alda în lumea de după Blight);
Halo: Infinite (noua aventură a lui Master Chief, descrisă într-un stil ludic de către maestrul Aidan);



Citește singura revistă de gaming din România, gratuit doar pe:

WWW.GRND.RO

REVIEWS



HADES

Atunci când grind-ul devine dumnezeiesc de bun...



30 DRAGON AGE: ORIGINS

Unul dintre cele mai interesante jocuri single-player pe care le-am încercat.

ARTICOLE

08 OTHERCIDE | 12 EMPIRE OF SIN | 16 FINAL FANTASY VII | 24 HADES | 30 DRAGON AGE: ORIGINS
36 FINAL FANTASY X | 48 DOOM: SIGIL | 52 HALO: INFINITE | 58 NBA 2K PLAYGROUNDS 2

REVIEW

JUCAT PE PC
LANSARE 28 IULIE 2020
PUB FOCUS ENTERTAINMENT
DEV LIGHTBULB CREW, 2AWESOME STUDIO
SCRIS DE MIHNEA NIȚĂ





OTHERCIDE



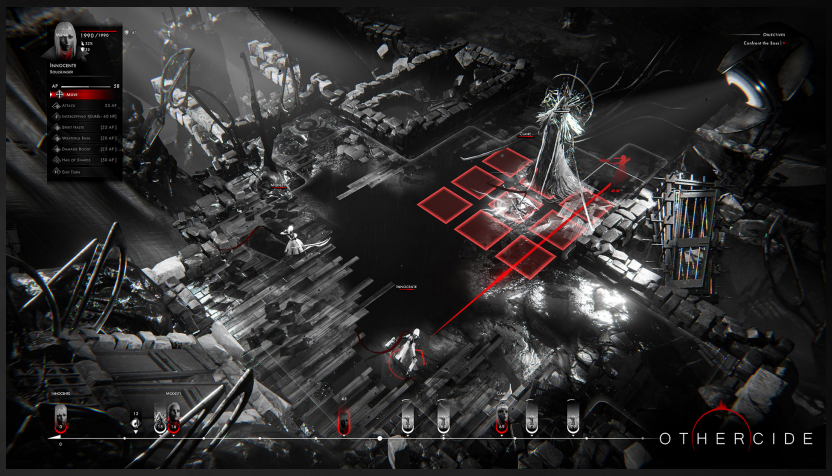
AM LUPTAT CU FIECARE OS ȘI FIECARE MUȘCHI, TOT CE SUNT ÎȚI LAS ȚIE, IA-L. SÂNGELE MEU ESTE MOȘTENIREA MEA, FIE CA EL SĂ SE REVERSE ÎNTR-O ARMATĂ CARE SĂ RUPĂ SUFERINȚA DE GAZDA SA.

Obsesia mea pentru jocurile tactical turn-based are rădăcini adânci – iar fiecare titlu ce-mi pică în brațe se înfășoară și mai strâns în jurul inimii mele. Recent, o nouă rădăcină mi-a lăsat urme profunde: este vorba despre Othercide, o adevărată piesă de artă cu pedigree franco-suedez ce poartă semnătura studioului indie Lightbulb Crew.

Jucătorul intră în pielea unei eroine fără nume care se luptă cu monstruozități întunecate într-un oraș similar cu Parisul anilor 1897, dar afectat de molimă. „Aleasa" (așa i se spune eroinei) încearcă din răsputeri să îl oprească pe „Altul" din a rupe „Vălul" (bariera nevăzută dintre „Realitate" și „Irealitate"). Ea este înfrântă la scurt timp după începerea jocului de către un personaj grotesc numit „Copilul", ce se lasă corupt de puterea Suferinței și fragmentează întreaga lume. O entitate dătătoare de puteri supranaturale, o Altă numită Memorie, se contopește cu sufletul Alesei înainte ca aceasta să fie răpusă de puterea dezlănțuită a Copilului. Astfel, ea devine Mama: un ultim bastion în lupta pentru a menține integritatea Vălului.

De aici începe Vremea Fragmentării, un purgatoriu temporar în care Realitatea și Irealitatea coexistă într-un loop anacronic numit Reamintire. Blocată etern undeva între 1897 și 1920, Mama își trimite Fiicele (amintiri manifestate fizic ale Alesei) în lupte contra forțelor Copilului, închizând cât mai multe rupturi în Văl (numite sinapse) provocate de acesta.

Deși are elemente clasice specifice genului tactical turn-based, precum punctele de acțiune și grid-ul de alocare a lor, luptele păstrează tematica temporală a jocului. Mai mult de atât, gameplay-ul este marcat de o mecanică simplă și elegantă – linia cronologică. Dacă o Fiică va folosi până la jumătate din punctele sale de acțiune pe tura ei, se va muta 50 de poziții în față; însă dacă depășește pragul chiar și cu un singur punct, intră în modul BURST și se va muta 100 de poziții, lăsându-se expusă atacurilor inamicilor mai rapizi.



Până aici, jocul pare destul de simplu... însă multe dintre abilități influențează ordinea personajelor pe linia cronologică – sau ele înseși se activează mai târziu, după un anumit număr de poziții.

Pe lângă toate acestea, mai există un număr de abilități care nu consumă puncte de acțiune ci folosesc în schimb un anumit



procentaj din punctele de viață ale Fiicelor. Vorbim despre abilități destul de puternice, dar care depind de anumite condiții de activare: spre exemplu, un inamic trebuie să se oprească în raza de acțiune a Fiicei, sau o altă Fiică trebuie să fie atacată. Astfel, folosirea puterilor fără a avea certitudinea că vor fi declanșate condițiile poate contribui la o înfrângere timpurie – din acest motiv, planificarea atentă și preconizarea sunt elemente cheie.

Fiecare misiune de închidere a sinapselor este sinonimă cu moartea a cel puțin uneia dintre Fiice... deoarece jocul este nemilos și nu lasă loc de mai mult de o greșeală sau două fără a te penaliza grav. Punctele de viață nu se vor regenera la finalul misiunii, iar acest lucru este posibil doar prin sacrificarea altei Fiice de nivel mai mare sau egal cu aceea care va fi vindecată. Reînvierea unei Fiice este posibilă doar prin folosirea unor token-uri rare.

Pe măsură ce Supraviețuitoarele cresc în nivel, ele devin mai puternice. Dar în același timp, acțiunile lor de pe câmpul de luptă se pot reflecta în trăsăturile de personalitate specifice – dacă o Fiică elimină foarte mulți inamici fără să primească nici măcar o lovitură, va deveni arogantă; adică va primi un bonus permanent la atac, în schimbul unei penalizări permanente la punctele de experiență dobândite. În aceeași măsură, dacă o Fiică încasează toate atacurile inamicilor, atunci ea poate deveni timidă. Astfel, ea va primi puncte de viață în plus în schimbul unui cost ridicat al punctelor de acțiune necesare mișcării pe câmpul de luptă.

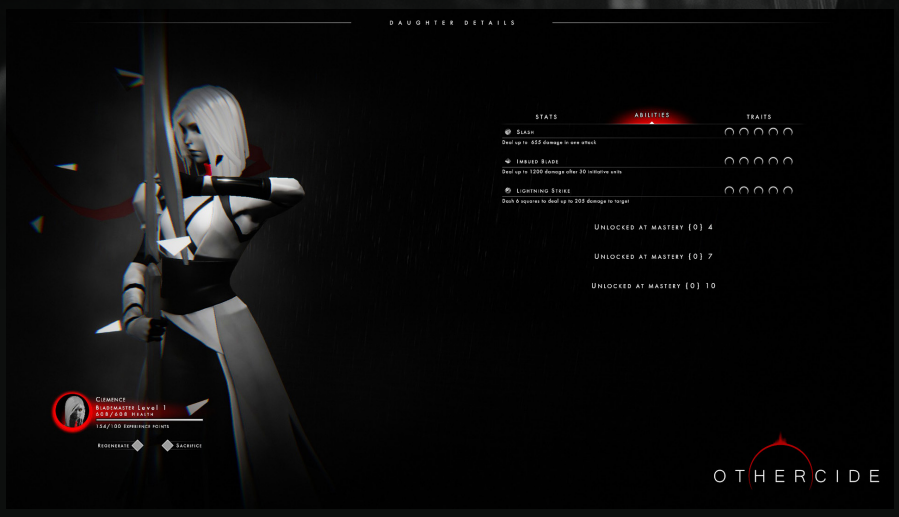
Misiunile încheiate cu succes aduc, în schimb, pe lângă amânarea evenimentului apocaliptic, fragmente de Memorie – părticele mici de poveste despre viața Copilului și a Mamei de dinainte de Vremea Fragmentării. La toate acestea se adaugă și o esență numită Vitae – sângele dătător de viață al Mamei, pe care-l poți folosi pentru a germina alte Fiice sau pentru a insera fragmente de Memorie (efecte pasive care îmbunătățesc abilitățile Fiicelor).

Îmbrăcat într-o grafică impresionantă din punct de vedere conceptual, cu influențe gothic horror, monotonia monocromatică din Othercide este ruptă de sângele roșu-aprins al Mamei, care se varsă constant pentru a încetini Suferința. Un mod subtil de a spune că suferința este o constantă a experienței umane: suferința naște suferință, dar paradoxul este că sacrificiul de sine și asumarea propriei suferințe pot vindeca un alt suflet rănit. Întreg jocul este, de fapt, o poezie plină de metafore, care explorează toate fațetele suferinței umane. Metafora mea preferată este și cea de la care am avut cel mai mult de învățat: Memoria îi cere Copilului să renunțe rând pe rând la toate amintirile care îi provoacă suferință, această abordare fiind singura prin care influența Celuilalt asupra lui se slăbește.

Din păcate, ajung acum și la imperfecțiunile jocului: pe lângă corpurile de text care se suprapun ciudat unele peste altele









și care nu dispar nici în timpul cutscene-urilor scurte ale unor abilități, problema mea principală este legată de modalitatea de expunere a poveștii. Othercide împrumută un gimmick de la Transistor, jocul celor de la Supergiant Games: fragmentele de poveste care ți se dau cu țârâita într-o ordine aleatorie. Motivul pentru care această tehnică de expunere nu se potrivește în context este dat de faptul că Othercide, spre deosebire de Transistor, folosește mult prea mulți termeni proprii care sunt explicați doar în câteva dintre fragmentele de memorie. Am petrecut un număr destul de mare de ore jucând fără să am habar ce se întâmplă în cutscene-urile pe care le vizionam. Practic tot ce v-am relatat în primele paragrafe despre contextul poveștii din Othercide, reprezintă informații descoperite după un număr mult prea mare de ore de GRIND. Dar din punct de vedere tehnic, ele nu pot fi considerate spoilere. Problema nu este neapărat dată de faptul că povestea este structurată ca un mare puzzle pe care trebuie să îl completezi jucând. Mai degrabă, sistemul aleatoriu de alocare a pieselor esențiale este cel care poate strica experiența. Cu alte cuvinte, anumite detalii pot ateriza în brațele jucătorului mult prea târziu pentru a mai avea același impact.

În calitate de fan înrăit al genului tactical turn-based, recomand cu încredere și căldură Othercide oricărui pasionat de puncte de acțiune, preziceri ale inamicului și combo-uri de abilități care pompează dopamină în creierul geniului tactic din spatele tastaturii. Este un joc cu adevărat frumos care va rămâne mult timp în Memoria mea (dar și în Sufletul meu).



MIHNEA NIȚĂ



REVIEW

JUCAT PE PC
LANSARE 01 DECEMBRIE 2020
PUB PARADOX INTERACTIVE
DEV ROMERO GAMES LTD.
SCRIS DE MIHNEA NIȚĂ



TOMMY GUN, WHISKY, AL CAPONE, CIVILIZATION, X-COM ȘI MAFIA ...

Sună similar cu un cocktail delicios pe care îl oferi domnișoarei cu blană de nurcă la gât care-și scrumează delicat țigareta, având grijă să nu-și păteze mănușile de mătase pe care mai târziu speri că le vei trage ușor cu dinții de pe degetele ei fine. Dar tot fumul aromat de tutun, castane și lemn de cireș se risipește: în fața ta se află o tanti care nu s-a deranjat să-și schimbe capotul și papucii de casă când a coborât la cârciumă ca să-și cumpere țigări la bucată... iar cocktailul pe care te pregăteai să i-l oferi domnișoarei? Un lichior Tanita servit într-o „cinzeacă" jegoasă în care poți distinge vag un strat de resturi de semințe și scrum de țigară ce plutește la suprafață.

Atunci când am de a face cu un joc al cărui anunț mă entuziasmează peste măsură, încerc să mă distanțez de orice fel de teasere și trailere. În felul acesta reușesc să mă bucur mai ușor de ce are de oferit, iar în același timp nu ajung să-mi creez așteptări foarte mari care ulterior îmi pot produce dezamăgiri. Și cumva, Empire of Sin tot a reușit să dezamăgească: nu prin







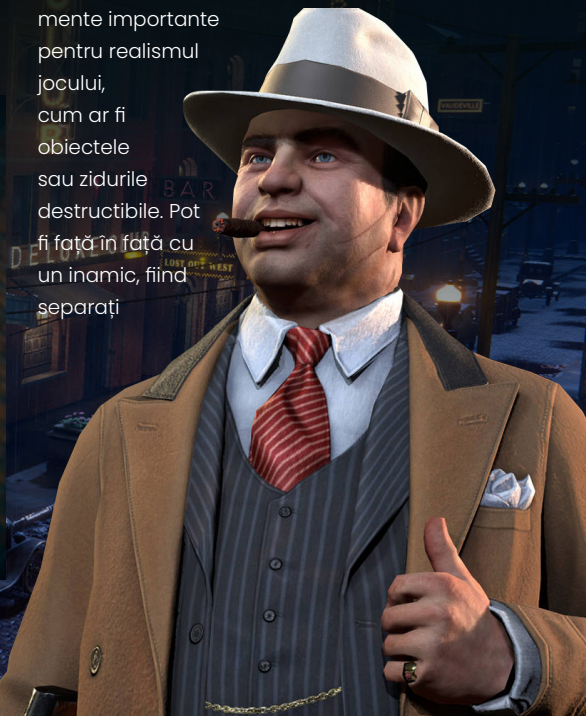
nișteașteptări nerealiste, ci prin potențialul imens pe care l-ar fi avut și pe care l-a irosit, cuplat cu o lipsă totală de imaginație și originalitate.

La începutul jocului, ți se oferă o gamă de personalități criminale ale anilor 1920. Unele istorice, altele fictive, dar toate utile pentru a transforma orașul Chicago într-un imperiu clădit pe o fundație de butoaie de stejar aducătoare de prosperitate până la încheierea prohibiției în 1933. Personal, am ales să îl ocolesc pe Al Capone – gândindu-mă că e prea stereotipic. În plus, ar fi fost mai mare satisfacția de a prelua frâiele imperiului său mai târziu în joc. Nu știu ce m-a împins să o aleg pe Maggie Dyer – poate am simțit un soi de empatie pentru lipsa reprezentării de personaje feminine în industrie despre care se tot vorbește de ceva vreme, poate din respect pentru Brenda Romero a cărei viziune artistică a fost materializată în Empire of Sin, sau pentru simplul fapt că e o bătrânică tatuată din cap până în picioare ce folosește biciul nu doar în escapadele ei BDSM-iste, ci și ca să subjuge leii circului pe care îl conduce alături de „leii" lumii criminale.

După parcurgerea meniului de selecție a personajului, sunt lovit cu o cărămidă de secvențe cinematice în care Maggie Dyer îi povestește șoferului detalii din trecutul ei. De ce am spus cărămidă? Pentru că exact așa s-a simțit atunci când combinația de actorie vocală sub-mediocră cu animațiile de păpușar amator mi-au spart orice tentativă de imersiune în atmosfera romanțată a perioadei istorice. Am sperat că este doar un caz izolat, că doar am început cu stângul și că lucrurile se vor așeza până la urmă atunci când mă voi delecta cu partea de combat tactical turn-based, prin micromanagementul imperiului sau prin deciziile diplomatice pe care le voi lua față de rivalii mei. Nu a fost cazul.

Este timpul să discut pe larg despre sistemul de combat din Empire of Sin, așa că dacă citiți paragraful acesta de pe tron, sugerez să vă ștergeți și să vă parcați posteriorul pe o suprafață mai confortabilă ca să nu amorțiți. Gata? Bun. Combatul este copy-paste X-COM 2. Atât. Nu, nu atât. Este copy-paste X-COM 2 nu doar din punctul de vedere al mecanicilor, ci toate ocupațiile gangsterilor, împreună cu abilitățile și acțiunile lor sunt perfect identice unu-la-unu. Lipsesc însă elemente importante pentru realismul jocului, cum ar fi obiectele sau zidurile destructibile. Pot fi față în față cu un inamic, fiind separați











doar de un scaun amărât. Pot scuipa în gangsterul rival un cartuș întreg de plumb din Tommy gun-ul din dotare, dar fraierul împreună cu janghina aia de scaun scapă teferi și nevătămați grație RNG-ului nefericit, a sistemului de cover și a invulnerabilității mobilierului față de orice forță exterioară. Mai mult decât atât, la X-COM aveam uneori mini-cutscene-uri când un membru al echipei își schimba poziția sau executa un inamic – mici artificii care te ajută să rămâi acolo jos pe câmpul de bătălie împreună cu soldații tăi, contrastând ideea de a fi un observator detașat ce veghează numai din perspectiva bird's-eye. În Empire of Sin, din 20 de atacuri cu armă albă, la 17 dintre ele mai întâi are loc animația de atac în timp ce inamicul stă țeapăn ca o scândură, iar abia după ce termină al meu de feliat kebabul de pe rotisor își aduce aminte că este timpul să se screamă de durere și să țâșnească ketchup-ul ăla dulce; la celelalte 3 atacuri, se întâmplă tocmai pe dos.

Am comparat Empire of Sin la începutul articolului cu seria Civilization. Asta pentru că la bază este un joc de tip 4x (Explore, Expand, Exploit, Exterminate), iar personajele par să împrumute stilul cartoonish din Civ 6. Nici partea aceasta de gameplay nu m-a determinat să îi iert păcatele, căci jocul diplomatic e la pământ. Atât timp cât îți întreții relațiile cu restul de barosani prin schimburi de alcool, arme sau bani, te vor lăsa liniștit să îți crești imperiul dincolo de orice posibilitate ca ei să îți mai țină piept înființând alianțe. Acest lucru nu se va întâmpla sub nicio formă. Iar în ceea ce privește războaiele teritoriale cu rivalii tăi, situația este simplă: din momentul în care se declară război, poți aproape instant să cucerești trei-patru baruri, bordeluri, cazinouri sau distilerii, iar inamicul va sări cu teancul de bani la tine ca să îl lași în pace. Atât timp cât ai grijă să investești toți banii câștigați pe nedrept în upgrade-uri de securitate la fiecare local pe care îl deții, deja devii invulnerabil oricărui atac.

Având în vedere că jocul ăsta nu reușește să impresioneze cu nimic pe niciun plan când vine vorba de gameplay, singura lui speranță rămâne în sfera atmosferei și a poveștii. Fiecare personaj are o linie de misiuni personale prin care treci în primele 15 minute și de care nu a putut să-mi pese nici cât negru sub unghie. Atât. Empire of Sin nu reușește să-mi vândă deloc atmosfera de gangsteri, jazz și alcool interzis prin lege. Toate personajele sunt niște caricaturi grotești, niște marionete sinistre pe care le ține bunică-ta în podul







casei și de care te sperii mereu când te pune să îi aduci un borcan de murături de acolo. Iar localurile pe care le deții? Arată toate la fel și nu se schimbă deloc sesizabil în urma îmbunătățirilor aduse. În plus, în timpul luptelor, clienții localurilor respective stau toți nemișcați și ghemuiți pe toată durata altercației... iar dacă trebuie să treci prin ei, vor glisa efectiv din fața ta ca o piatră de curling. Puteau bine mersi să includă civilii ca o facțiune neutră, iar un număr prea mare de victime colaterale în războiul pentru dreptul la rachiu să ducă la o atitudine din ce în ce mai ostilă din partea poliției locale. Poliție de care uit mereu că există în joc, căci de multe ori mă bat în plină stradă cu oamenii lui Al Capone în timp ce trec copoii pe lângă noi fără să ne bage în seamă, iar raidurile lor vin din an în paști și se rezolvă repede cu o mită ieftină. Revenind totuși la atmosfera jocului și indestructibilitatea mobilierului: CUM POT AVEA O LUPTĂ DE BAR FĂRĂ SCAUNE RUPTE PE SPINARE???? În toate filmele cu gangsteri se ciuruiește barul, sar așchii și cioburi peste tot și toate mesele folosite pe post de adăpost se transformă în rumeguș. Aici pot arunca trei grenade în același loc și nici măcar nu se înnegrește pardoseala.

Nu am nimic bun de zis despre Empire of Sin: este o îngrămădeală de mecanici și stiluri furate din alte jocuri peste care s-a lipit un autocolant ieftin art deco pentru a ilustra perioada de prohibiție. Ambele se dezlipesc ușor. După ce am jucat un număr mai mare de ore decât merita, am rămas cu impresia că este totuși un joc early access și se mai poate îmbunătăți. Dar este un joc „finalizat" care costă 40 euro... pe care consider că mai bine i-ați investi în Silent Storm și expansion pack-ul Sentinels (un joc din 2003 care îi dă clasă lui Empire of Sin din toate punctele de vedere, inclusiv la capitolul animații și grafică). Silent Storm include chiar un mediu complet destructibil (am demolat fațada întreagă a unei case de două etaje cu un Lewis gun). Empire of Sin este primul tactical turn based pe care l-am considerat o pierdere totală de timp. A avut potențial cu carul și a ales calea sub-mediocrității. Păcat.



MIHNEA NIȚĂ

REVIEW

JUCAT PE NINTENDO SWITCH
LANSARE 31 IANUARIE 1997
PUB SQUARE
DEV SQUARE
SCRIS DE VLAD COSTEA

SQUARESOFT

FINAL FANTASY VII



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Cel mai emblematic titlu din serie...

Au trecut opt ore de când am început jocul. Mă aflu în interiorul clădirii corporației malefice Shinra și îmi croiesc drum printre angajații robotici de la etajul 65. Poate că firma oferă locuri de muncă și ajută familii să plătească facturi și lecții de balet, dar oamenii aflați la conducere sunt responsabili moral pentru bombardamentul cartierelor mărginașe și distrugerea planetei prin exploatări miniere megalomane. Mai mult de atât, unii dintre angajați par să își urască slujba și îmi dezvăluie informații suspect de exacte despre nivelurile următoare ale clădirii, de parcă și-ar dori să scape de întreaga ierarhie de conducere. Ceva este putred la mijloc, iar damful de pe holuri nu este doar de energie mako sau praf de pușcă.

Totuși este de datoria mea să merg mai departe și să pun capăt acestei tiranii oligarhice și netransparente. Iar acțiunile care urmează îi vor răzbuna pe toți prietenii și partenerii mei care au murit din cauza unor birocrați plictisiți care ordonă distrugeri și execuții în pauza de ceai dintre orele 17:00 și 17:15. Continui să urc scările... ajung în biroul directorului general. Mă arestează, evadez și am parte de o ultimă confruntare. Bătălia nu este dificilă, dar îmi pune la încercare abilitățile de sincronizare și colaborare în echipă. Iar pentru a evada din clădire după ce am îndeplinit misiunea, folosesc o motocicletă parcă ruptă din halucinațiile cele mai frumoase ale lui Dennis Hopper în Easy Rider.

Înving corporația, îmi călăresc armăsarul cromat până la capătul autostrăzii suprapuse și admir exploziile din spatele meu. Majoritatea poveștilor din jocuri s-ar fi încheiat aici – opt ore mai târziu, după ce personajul principal a reușit să învingă dușmanul. Dar aici nu vorbim despre orice aventură, ci despre un titlu din seria Final Fantasy. Așa că locul unde majoritatea





jocurilor se termină devine abia începutul aventurii pentru membrii organizației eco-teroriste AVALANCHE: Cloud, Tifa, Barret, Aerith, Red XIII (și ulterior Vincent Valentine, Yuffie, Cait Sith și Cid). O lume întreagă se deschide pentru a fi explorată, iar bătăliile cu soldați corporatiști din trecut se transformă în lupte lungi și complexe cu tot felul de creaturi mitice de pe meleagurile Gaiei.

Cam așa aș descrie Final Fantasy VII: jocul care începe spectaculos și te ține în priză pe parcursul a 50-60 de ore fără a te plictisi și fără a deveni repetitiv. O imersiune într-o lume cyberpunk unde magia și tehnologia se îmbină pentru a da naștere unei povești captivante despre bune intenții și distrugere.

Iar introducerea de mai sus nu acoperă decât o șesime din ceea ce are jocul de oferit. Vă mai amintiți jocurile de PlayStation? Da, cele pe care le joci de pe CD. Ei bine, Final Fantasy VII este un joc lansat în anul 1997 care ocupă nu unul, nu două, ci TREI CD-URI. Pe parcursul aventurii, am încercat deseori să îmi imaginez că mă aflu într-o altă țară în a doua jumătate a anilor 1990, primesc cadou consola care oferă cel mai generos spațiu de stocare pentru jocuri și ajung să am de a face cu o experiență care mă invită să schimb 3 discuri pe măsură ce avansez. Până și în anul 2004 mi se părea enorm să instalez 2 CD-uri pentru a juca GTA Vice City.

Final Fantasy VII este cel mai emblematic titlu din serie din mai multe motive. În primul rând, este primul lansat oficial în Europa și primul care apare pe PlayStation. Saltul tehnologic față de Super Nintendo este uriaș, având la dispoziție o lume mult mai mare pe care ajungi să o explorezi la pas, prin intermediul unui vehicul de teren, pe suprafața apei (prin intermediul unei bărci), pe deasupra orașelor (prin intermediul unor aeronave), pe sub ape (prin intermediul unui submarin) și chiar din spațiul cosmic. În al doilea rând, VII marchează momentul când Square distribuie același joc pe toate continentele și le oferă același nume – spre exemplu, Final Fantasy VI era cunoscut drept Final Fantasy III în Statele Unite tocmai pentru că lansările se realizau selectiv. Și în al treilea rând, avem de a face cu o poveste de o actualitate perpetuă care se bucură de personaje memorabile și trucuri de gameplay mult mai ambițioase decât orice am jucat din anul 1997.

Final Fantasy VII este genul de joc pe care îl primeai de Crăciun și aveai suficient de mult conținut pentru a te ține ocupat pe tot parcursul anului – pentru că dincolo de povestea principală există întotdeauna o misiune secundară care oferă bonusuri semnificative. Iar faptul că Square (devenit după anul 2003 Square Enix) a primit permanent solicitări de a face un remake actualizat pentru joc (și a ajuns să îl facă recent pentru PlayStation 5) spune multe despre impactul cultural al acestui titlu. Efectiv este JRPG-ul care a popularizat întregul gen în afara Japoniei.









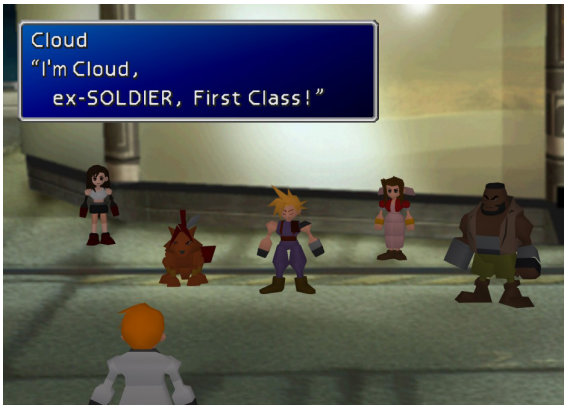
J-Point & Click, J-Action, J-RTS, J-Snowboarding Sim, J-Flight Sim

În ciuda afirmației anterioare, am mari rețineri în a clasifica Final Fantasy VII drept JRPG. Într-adevăr, are toate caracteristicile emblematice ale genului. Da, necesită destul de mult GRIND pentru a putea înfrunta toți inamicii cu brio și pentru a debloca abilități suplimentare sau obiecte. Dar elementele narative și gameplay-ul care încurajează explorarea îmi amintesc mai degrabă de aventuri Point & Click de tip Broken Sword, Sam & Max și Syberia. Interacțiunile cu personajele, deși sunt bazate pe căsuțe de text, au reușit să mă înduioșeze și să mă amuze într-o egală măsură – dar niciodată să mă lase complet indiferent. Iar muzica este atât de bună încât o ascult de o săptămână în diverse playlist-uri de pe YouTube. Ba chiar am cumpărat și coloana sonoră pe CD pentru momentele când sunt în mașină!

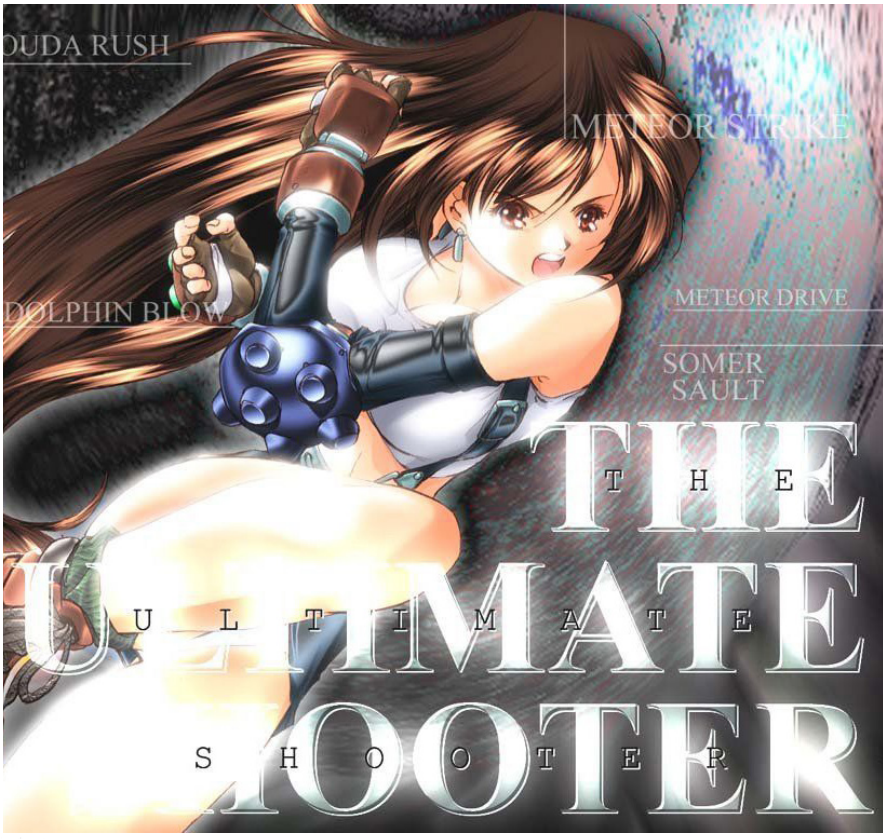
Final Fantasy VII oferă foarte multă varietate în ceea ce privește gameplay-ul, astfel încât experiența nu rămâne niciodată liniară pentru o perioadă prea lungă de timp. În timpul invaziei asupra clădirii corporației Shinra, ai secțiuni de stealth oarecum primitive... dar care sigur au influențat serii precum Hitman și Splinter Cell. După ce evadezi din clădire, ai parte de o scenă memorabilă de urmărire pe motocicletă care îmbină nebunia din Road Rash cu mecanici de tower defense.

Și pentru că tot am menționat sintagma "tower defense", în cetatea Fort Condor poți juca un fel de combinație de RTS și tower defense: poziționezi unitățile de apărare pe hartă, după care aștepți invazia și îți coordonezi infanteria pentru a reduce pe cât posibil daunele. Este o secvență parcă ruptă din Warcraft, dar adaptată în universul poligonat din Final Fantasy VII. Iar surpriza de a descoperi acest element de diversitate este extrem de plăcută.

Dar după ce începi acțiunea de pe al doilea CD, ai de a face cu o secțiune





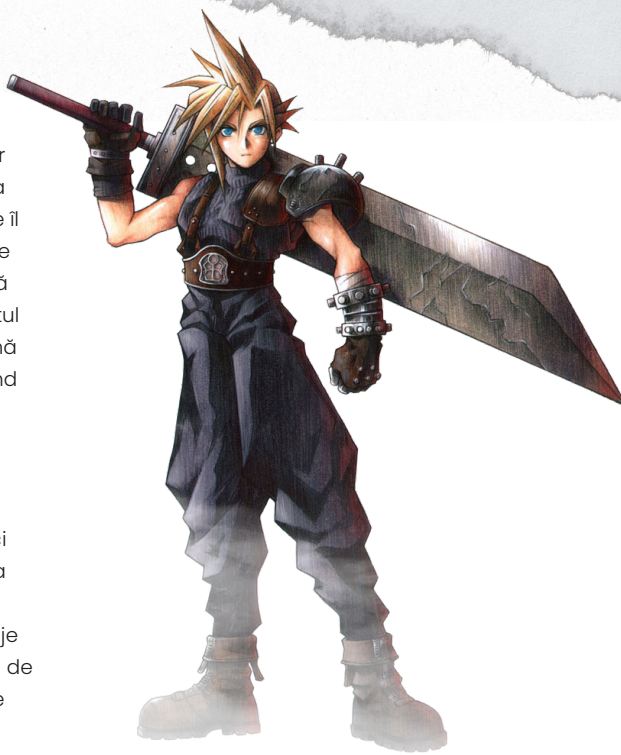


de snowboarding care precede cu 3 ani primul joc SSX și nu este deloc atât de rudimentară pe cât m-aș fi așteptat. Am mai spus-o și o repet: japonezii chiar fac cele mai bune jocuri, iar atenția lor pentru detaliu este greu de egalat.

Iar odată ce ajungi în orașul Gold Saucer, vei găsi o grămadă de modalități de a-ți cheltui banii într-un mod distractiv. Există o arenă unde se pot purta lupte acerbe 1 la 1 pentru a testa capacitatea de supraviețuire a lui Cloud Strife, personajul principal. Dar tot acolo există o scurtă secvență FPS care presupune împușcarea de obiecte dintr-un rollercoaster, un joc primitiv de lupte care îmi aduce aminte de clasicul Karateka, dar și posibilitatea de a paria bani la curse de struți Chocobo.

Cred că am pierdut câteva ore deviind de la povestea principală, doar pentru a încerca să descopăr tot ceea ce îmi poate oferi această porțiune de joc. Și nu mi-a fost greu să îmi imaginez o întâlnire a acționarilor Square de pe la jumătatea anilor 1990, când cineva a întrebat "Dar de ce trebuie să fie doar un RPG?" și toată sala a aplaudat ideea de a scoate jocul "cu de toate", pe care îl cumperi pentru a-ți satisface multe alte nevoi și curiozități. Să nu uităm totuși că jocurile video au fost, până recent, destul de scumpe și inaccesibile pentru o bună parte din populația lumii. Iar atunci când un părinte cheltuia $60 pe un joc nou, avea pretenția de la copil să nu-i mai ceară altceva timp de câteva luni.

Și dacă toate cele descrise anterior nu sună prea impresionant, atunci trebuie să precizez faptul că povestea principală oferă o secvență de "bitch slapping" veritabil între două personaje feminine: Tifa și Scarlet vor avea ceva de împărțit, iar loviturile vor fi coordonate chiar de către jucător.



Utilitarism, cinism și nihilism, din mai multe perspective

Povestea din Final Fantasy VII este centrată pe ideea de salvare a planetei. Iar factiunile implicate au interese, abordări și mijloace diferite de a ajunge în același punct. Pe alocuri, există momente când vom simpatiza cu protagoniștii și vom crede că ei sunt cei care fac ceea ce este corect – dar spre finalul jocului se vor ambiguiza deciziile și chiar se va pune problema "oare bunele tale intenții justifică uciderea a câtorva mii de oameni nevinovați?".

Primele misiuni din Final Fantasy VII presupun distrugerea unor reactoare mako – un fel de centrale care funcționează cu energie atomică pentru a produce electricitate, doar că jocul pășește într-un teritoriu ceva mai mistic pentru a sugera faptul că energia este extrasă direct din spiritul planetei. Organizația eco-teroristă AVALANCHE este îngrijorată de felul cum corporația Shinra a ajuns să aibă un monopol energetic asupra întregului ținut Midgar și complotează pentru a reduce efectivul de exploatare, având convingerea că planeta este pe moarte... și ei sunt singurii care o pot salva.

În același timp, pe parcursul jocului vei descoperi un oraș minier abandonat unde locuitorii se plâng că activitatea lor a devenit neprofitabilă din momentul când Shinra a descoperit un mod mai eficient de a produce energie electrică. Iar acesta este unul dintre primele momente când ajungi să te întrebi dacă ești cu adevărat de partea cea bună – arderea de cărbune este mai puțin eficientă și mai dăunătoare pentru mediul înconjurător, nu-i așa? Prin urmare, planurile Shinra de a oferi independență energetică întregii planete nu mai par atât de malefice... însă mijloacele corupte prin care corporația își extinde influența te vor ajuta să îți păstrezi simțul justițiar.

Iar asta se va întâmpla până în momentul când apare o amenințare mai mare și, prin intermediul unui spion corporatist infiltrat în echipa ta, ajungi de fapt să faci front comun cu mega corporația energetică. Tot atunci va exista un schimb de replici care pune la îndoială utilitarismul fiecărei părți: Shinra a produs progres tehnologic și a făcut viața mai ușoară unei întregi planete, dar a avut efecte dăunătoare asupra mediului înconjurător; în același timp, AVALANCHE a distrus câteva dintre centralele cu energie mako și a curmat zilele unor oameni nevinovați. Cine are dreptate și cine acționează corect? Sunt viețile omenești cele mai importante? Este supraviețuirea planetei un obiectiv mai important decât existența și progresul omenirii?

Răspunsul pentru aceste întrebări este oferit prin două abordări nihiliste. Prima



dintre ele este întruchipată de însuși antagonistul întregului joc, Sephiroth. Spadasinul cu păr sur este un acceleraționist care vrea să se răzbune distrugând întreaga planetă. Pentru el, situația este inevitabilă și, în consecință preferă calea cea mai rapidă de a ajunge la un final aparent evident. Cea de-a doua abordare nihilistă este reprezentată la finalul jocului, care efectiv te face să realizezi că preocupările noastre omenești sunt insignifiante la nivel planetar și cosmic... deoarece natura are propriile mijloace de a se vindeca. Nu vreau să ofer prea multe detalii despre poveste tocmai pentru că îmi doresc să vă încurajez să o parcurgeți.

Însă parte din succesul Final Fantasy VII se datorează cu siguranță acestei povești de actualitate. Cu siguranță mulți jucători s-au simțit îndreptățiți să bombardeze generatoarele mako. Dar aceia care au avut răbdare să ajungă până la sfârșitul jocului au trecut printr-un întreg proces de expunere la ramificațiile unor astfel de acțiuni. Până la urmă, cum va ajunge omenirea să își depășească provocările post-industriale: prin mai mult progres tehnologic, prin regres către un stil de viață mai primitiv, sau prin distrugere totală?



Triunghiul amoros format din personajele Cloud – Tifa – Aerith

Înainte de Geralt, Ciri și Yennefer, jucătorii au fost fascinați de dinamica dintre Cloud, Tifa și Aerith. Personajele se vor tachina permanent și vor avea parte de schimburi de replici amuzante și uneori acide. Însă băieții de la Square au făcut tot posibilul să o scoată în evidență pe Aerith până în punctul în care jucătorii se vor îndrăgosti de ea. Și aici vorbim despre era PlayStation, când poligoanele erau colțuroase și frumusețea nu se putea exprima foarte bine prin grafică.

Însă Aerith se remarcă prin personalitate. La începutul jocului, ea este o simplă vânzătoare de flori. Dar odată ce devine implicată în acțiune, ajunge să dea dovadă de o tărie de caracter exemplară. Cloud se oferă să o ducă acasă după ce o salvează – dar ea, în loc să își accepte condiția de ileană Cosânzeană, își dorește să meargă până la capăt în aventură pentru a ajuta echipa. Aerith este neașteptat de realistă și directă atunci când trebuie să înfrunte realitățile dure ale lumii în care trăiește, dar în același timp își păstrează puritatea și gingășia. Deși lumea din jurul ei este în mare parte ostilă, ea nu se lasă coruptă și nu cade niciun moment în extrema resemnării sau a cinismului.

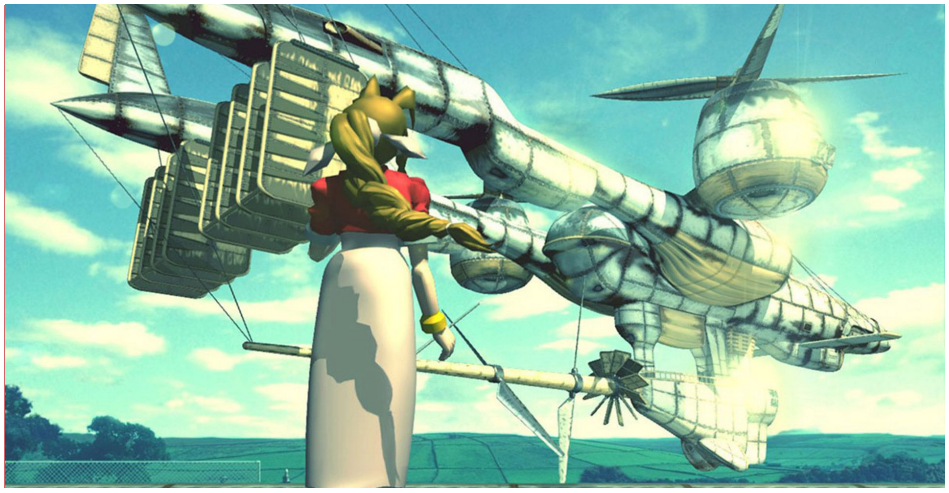
Pe de altă parte, Tifa este mai emoțională și sensibilă. Îl cunoaște pe Cloud încă din copilărie, ajunge să se îndrăgostească de el, dar nu are niciodată curajul de a-și exprima sentimentele. Se simte puțin amenințată atunci când apare în scenă Aerith și chiar are câteva replici care sugerează sentimente de gelozie. Și spre deosebire de gingașa vânzătoare de flori, Tifa chiar are un moment unde devine domnița aflată la ananghie care trebuie salvată. Însă pe parcursul jocului, ea ajunge să se întărească și să arate doze echilibrate de compasiune și curaj. Deși este emotivă și nesigură pe ea, aventura prin care trece îi deblochează întregul potențial. Astfel, avem un personaj care crește atât în nivel, cât și în abilitatea de a se confrunta cu lumea înconjurătoare.

Nu vă voi spune felul cum se sfârșește acest triunghi amoros, însă vă pot povesti despre scena când Tifa este răpită de către un proxenet, iar Aerith îl ajută pe Cloud să obțină o rochie elegantă pentru a avea genul de deghizare care permite accesul în vila Don-ului. Travestiul este o temă recurentă în jocurile japoneze, pe care am întâlnit-o în Star Tropics (unul dintre temple interzice accesul bărbaților, deci trebuie să te deghizezi pentru a avea acces) și Legend of Zelda: Breath of the Wild (Gerudo Town este o cetate locuită doar de către femei, unde gărzile te lasă să intri doar după ce obții un voal specific). Însă în Final Fantasy VII, acest curent de modă are un rol mai important decât emascularea comică a protagonistului – Cloud reușește să își învingă cinismul inițial, arătându-le lui Aerith și Tifa că este interesat de soarta întregii echipe și poate face sacrificii pentru un scop mai măreț.











Personajele și alternanța lor ...

În cea mai bună parte a jocului, Cloud este personajul principal. Există însă momente când el devine temporar indisponibil – ori din cauză că trece printr-o criză, ori pentru a spune povestea unor alte personaje. Iar aceste secvențe sunt un adevărat deliciu care evidențiază complexitatea narativă a întregului univers. Pentru că Final Fantasy VII nu este doar povestea lui Cloud, ci o întreagă înșiruire de fenomene și evenimente care au adus planeta într-o situație de criză.

Cloud este doar omulețul de plastilină cel mai convenabil pentru a pune în lumina reflectoarelor evenimentele cele mai importante. Dar după vreo 40 de ore, prim-planul este preluat de Barret și Tifa. Iar 2-3 ore mai târziu, Cid devine căpitanul temporar al echipei și reușim să aflăm mai multe despre ambițiile sale de a explora spațiul cosmic la bordul propriei rachete.

Nu este de neglijat nici vampirul Vincent Valentine, care deține informații prețioase despre nașterea antagonistului Sephiroth. Iar în câteva dintre momentele acțiunii, inclusiv angajații aparent malefici ai corporației Shinra sunt umanizați și își expun slăbiciunile sau își manifestă nemulțumirile.

O mai avem și pe Yuffie, o tânără mercenară cu tendințe cleptomane. Ea atacă membrii echipei de câteva ori pe parcursul jocului – nu reușește să învingă, dar de fiecare dată deposedează echipa de bani sau obiecte. Dacă este aleasă succesiunea corectă de dialoguri, atunci Yuffie poate să se alăture echipei și va avea parte de o misiune secundară care o are în prim-plan.

Și dacă tot l-am menționat pe Sephiroth, trebuie să precizez faptul că el este un personaj jucabil pe parcursul relatării unei povestiri din trecut. Iar mecanismul mi se pare fascinant: cu câteva zeci de ore înainte de a avea ocazia să-ți înfrunți inamicul suprem, ai ocazia de a-i observa puterile. Vei ști pentru ce fel de luptă trebuie să te pregătești și te vei minuna atunci când observi felul cum doboară dintr-o singură lovitură orice inamic. Jocul te pregătește pentru ceea ce urmează, dar presară pe parcurs suficient de multe elemente surpriză ca să elimine orice doză de predictibilitate.

Cel mai tare m-a amuzat momentul când colericul Barret a încercat să devină liderul echipei... doar pentru a realiza destul de rapid că este mult prea impulsiv și nu are abilitățile necesare pentru a coordona operațiunea. Este o relatare importantă care ne reamintește de faptul că, atât în viață cât și în jocuri, fiecare personaj îndeplinește un rol esențial. Și deși mulți dintre noi ne dorim să ne aflăm în poziții de conducere, în majoritatea cazurilor succesul misiunii este mai important decât egourile participanților. Și da, Final Fantasy VII are multe personaje care își manifestă individualitatea în anumite momente cheie. Cu siguranță jocul ar fi fost la fel de bun dacă nu apăreau Vincent Valentine, Yuffie și Cait Sith. Dar dincolo de micile contribuții pe care ei le fac la extinderea poveștii, trebuie să ne gândim la faptul că în anul 1997 copiii nu aveau foarte multe de făcut. Așa că adăugarea câtorva personaje suplimentare care pot fi crescute în nivel pentru a dobândi abilități unice este un element care crește numărul de ore care pot fi petrecute în joc pentru a explora tot conținutul (o activitate foarte populară înainte de era internetului, când $60 reprezentau o sumă mai mare din venitul lunar, iar jucătorii puteau petrece câteva luni bune alături de un titlu).





Grindul care trebuie?

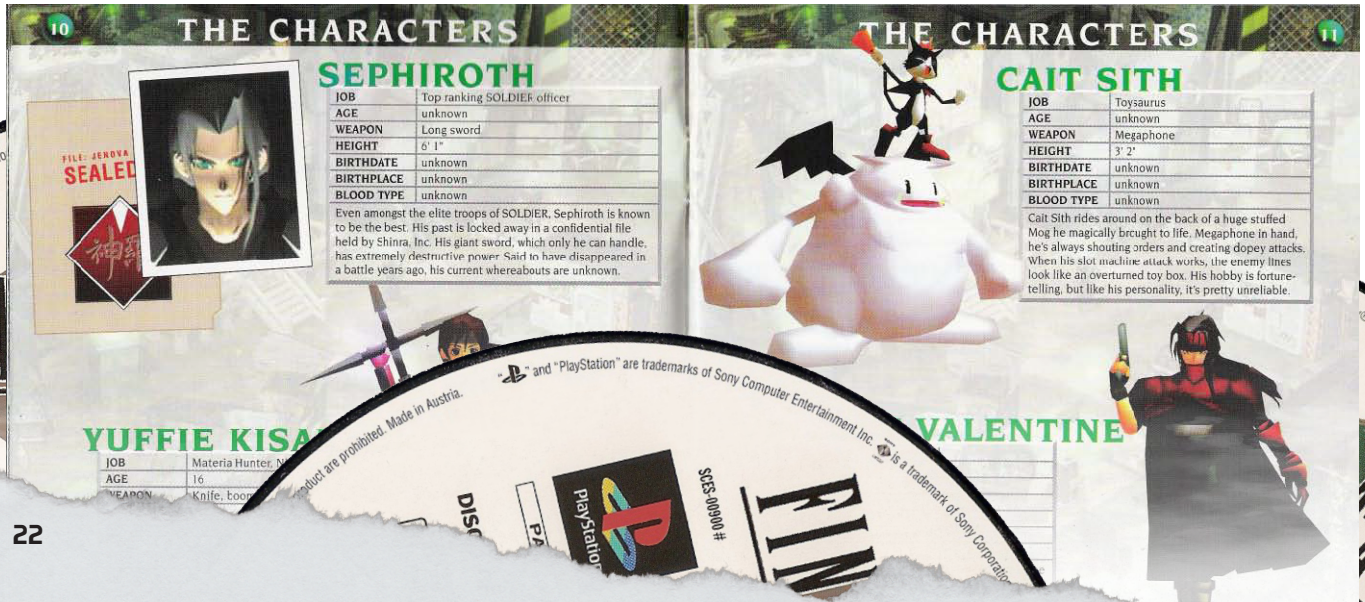
Trebuie să recunosc, în general nu sunt un împătimit al ideii de GRIND. Prefer oricând ceva compact, care te ajută să parcurgi întreaga poveste și îți transmite un mesaj care nu își pierde din impact și încărcătură emoțională din cauza orelor petrecute în bătălii repetitive. Dar printr-o combinație de gameplay și muzică, Final Fantasy VII m-a făcut să petrec câteva ore bune explorând harta și implicându-mă în lupte aleatorii cu diverse creaturi.

Am ajuns astfel să termin jocul la nivelul 72/99, o performanță medie pentru un jucător de Final Fantasy, dar care depășește gradul meu obișnuit de implicare în mecanici repetitive. Au existat momente când făceam GRIND pentru relaxare, într-o pauză de 10-15 minute. Faptul că varianta remasterizată îmi permitea să cresc viteza acțiunii de 3 ori la apăsarea unui singur buton m-a încurajat să intru în mai multe bătălii și să acumulez mai multe puncte de experiență. Iar atunci când a trebuit să îl înfrunt pe Sephiroth, am avut ceva mai puține emoții... dar am avut oricum, deoarece bătălia finală este făcută să îți creeze dificultăți indiferent de gradul de pregătire.

Final Fantasy VII se bazează pe un sistem de "materia" – echivalentul gemelor din Diablo, care pot fi inserate în soclurile disponibile în arma și armura fiecărui personaj. Povestea acestor cristale este că sunt create de către exploatarea de energie mako prin intermediul centralelor electrice ale corporației Shinra. Astfel, oricine introduce materia numită "Lightning" poate lovi cu trăsnete, iar orice purtător al materiei "Counter" va lansa automat un contra-atac asupra inamicului agresiv.

Cu alte cuvinte, cristalele materia deblochează vrăji și abilități speciale. Iar frumusețea lor constă în faptul că pot fi folosite de oricare dintre personaje, indiferent de felul cum îi sunt atribuite automat punctele cu abilități. Poți transforma războinicul cu sabie în tămăduitor (healer, pentru iubitorii de romgleză) sau poți face din vrăjitor un redutabil factor de parare a atacurilor (tank, pentru aceiași iubitori de jargoane). Există și combinații de materii și modalități prin care efectul vrăjilor este transferat către artefacte: spre exemplu, combinația de materii "Meteor" și "All" va ajuta personajul să lanseze un atac înfl-ă-cărat asupra tuturor unităților inamice; în același timp, o materie "Thunder" introdusă în soclul din sabie în combinație cu materia "Element" va garanta că toate atacurile fizice vor fi însoțite și de electroșocuri. Analog, aceeași materie "Thunder" introdusă în armură alături de "Element" va garanta protecție împotriva atacurilor electrice.

Posibilitățile sunt limitate doar de imaginația jucătorului. Și spun asta după ce am urmărit câteva clipuri pe YouTube în care unii oameni încă mai descoperă diverse combinații și le adaptează la mai multe confruntări din joc... pentru că frumusețea sistemului de giuvaeruri magice este că le poți scoate și reintroduce oricând, în orice formulă. Acest fapt deschide o sumedenie de posibilități tactice prin care anumite bătălii importante pot fi finalizate mult mai rapid de către jucătorii care înțeleg abilitățile inamicului. Așa cum spunea Sun Tzu în cartea preferată a corporatiștilor din domeniul financiar, dacă te cunoști pe tine și îți cunoști inamicul, mai departe trebuie doar să ai materia cu elementul potrivit și ai victoria garantată.





Final Fantasy VII în 2021 (și 2024)?

Întrebarea "ar trebui să mai joc Final Fantasy VII în 2021?" este asemănătoare întrebării "ar trebui să mă mai uit la Casablanca sau Gone with the Wind?". Vorbim despre un clasic absolut și probabil cel mai îndrăgit JRPG lansat vreodată. Dacă poți trece cu vederea grafica învechită, atunci te așteaptă o serie de surprize încântătoare.

Dar dacă vezi în grafică un obstacol, atunci cel mai bine pui mâna pe un PlayStation 5 și te bucuri de experiența complet refăcută de către băieții de la Square Enix. Trebuie totuși să lansez un avertisment în privința poveștilor: remake-ul își asumă anumite libertăți narative care probabil au fost introduse ca elemente surpriză pentru fanii cei mai înfocați ai originalului. Prin urmare, versiunea cea mai nouă este marcată de revizionism și întorsături de situație care nu există în jocul din 1997.

Totuși îmi este greu să nu recomand Final Fantasy VII. Mai ales acum, când jocul este disponibil pe oricare platformă imaginabilă: de la console și până la PC (în momentul redactării acestui articol, jocul se găsește pe Steam la prețul de 13 euro) și telefoane mobile. Într-adevăr, grafica este învechită. Dar dacă puteți face față unui titlu din seriile Lego Star Wars, atunci cu siguranță veți îndrăgi Final Fantasy VII și tot ceea ce are de oferit. Aveți totuși grijă să nu vă atașați emoțional de anumite personaje, este posibil să aibă finaluri tragice exact atunci când vă așteptați mai puțin. Și să nu plângeți la final, este doar un joc.



VLAD COSTEA



REVIEW

JUCAT PE PC
LANSARE 06 DECEMBRIE 2018
PUB SUPERGIANT GAMES
DEV SUPERGIANT GAMES
SCRIS DE MĂDĂLINA COMAN & MIHAI DIMACHE

HADES





CÂND GRINDUL DEVINE DUMNEZEIESC DE BUN

Să ne imaginăm următorul scenariu: ești un adolescent în plină dezvoltare fizică și spirituală, iar întreaga lume este la picioarele tale, gata să fie transformată de forța creatoare care sălășluiește înlăuntrul tău. Totul sună foarte frumos, până aici. Problema este că tu ești nimeni altul decât Prințul din lumea de dincolo, iar al tău tată este unul dintre cei mai temuți zei din panteonul grecesc. Și asta nu pentru că Hades a tras bățul scurt atunci când s-a făcut împărțeala dintre el și ceilalți doi frați, Zeus și Poseidon, pricopsindu-se cu tărâmul celor răposați. Ci pentru că, efectiv, nu ai nicio șansă să ajungi la un numitor comun cu el. Putem deduce că a veghea milioane de suflete te face mai ursuz și nu îți mai vine să stai după odrasla răzgâiată, care nu-ți dă ascultare.

Zagreus, căci despre el este vorba în poveste, își ia inima-n dinți și îndrăznește să facă exact ceea ce orice tânăr a făcut măcar o dată în viață: se răzvrătește și pleacă de acasă. Intențiile lui nu sunt neobservate, iar verișorii, unchii și mătușile de pe muntele Olimp contribuie etapă cu etapă la escapada fiului rătăcitor. Însă cine a spus că va fi așa ușor să scapi din Iad?

Supergiant Games, cei care au realizat Hades, au pornit de la o idee foarte simplă: cum faci ca produsul tău să fie interesant în aceeași măsură pentru un jucător casual, cât și pentru un fin cunoscător al genului? Principiul a fost aplicat și în celelalte titluri, cum ar fi Bastion și Transistor, ambele cu un succes enorm după lansare. Diferența în cazul lui Hades este că reacția jocului la acțiunile jucătorului nu se rezumă doar la un nivel, ci la întreaga campanie. Trebuie inclus în discuție și Pyre – primul titlu din portofoliul studioului care a deschis porțile unei adevărate strategii a interacțiunilor. În cazul lui Hades, conversațiile, precum și subiectele de discuție, se vor declanșa pe baza alegerilor pe care le faci în joc. Există, totuși, o limită a diversității liniilor de dialog. Depinde de tine cât de dispus ești să sapi după toate posibilitățile scenariului.

Bineînțeles, mi-am luat bătaie de câteva zeci de ori, încercând să ajung cât mai departe. Ați putea spune că, dacă te înhami la un joc de tip roguelike, ești conștient că va fi o muncă cel puțin sisifică până ajungi la antagonistul principal. Dar cu cât avansam în nivel și vorbeam mai mult cu personajele, cu atât realizam că îmi doresc opusul: să nu termin jocul. Ce este de remarcat în Hades este că orice alegere a build-ului sau interacțiune cu un zeu pe care o realizezi are consecințe asupra modului în care povestea



se dezvoltă. Indiferent că reușești să îi dai peste nas lui Tezeu din primele încercări ori abia poți trece de rundele de sarcasm și bătaie ale lui Meg, mereu vei avea noi linii de dialog, reacții și zone care așteaptă să fie deblocate prin îndeplinirea anumitor condiții.

Aici intervine caracterul repetitiv și labirintic al lui Hades. Fiecare artefact pe care jocul ți-l pune la dispoziție poate fi obținut după ce ai curățat o zonă de inamici, apoi ți se acordă accesul în altă cameră și tot așa. Unul dintre interesele principale este să vorbești cu fiecare zeu în parte. Așadar, Nectarul devine mai ceva ca aurul pentru căutătorii de comori. Iar când ești binecuvântat de prezența și darul unor zei olimpieni, mai contează o moarte sau două în plus?

Atena este prima olimpiană care face cunoștință cu Zagreus și care vrea să îl scape din umbra tatălui asupritor. Pe măsură ce avansezi, eroul ajunge să își întâlnească toate rudele, într-o ordine aleatorie. Mi-am stabilit rapid favoriții: cu Ares, Poseidon și Artemis în frunte. Având lista deja conturată, nu-mi mai rămânea decât să îi vânez pe cei menționați. Când un zeu decide să ți se arate, Nectarul poate fi oferit ca ofrandă – iar el îți dă, la schimb, un suvenir, în semn de apreciere. Am realizat că garanția unor vizite cât mai dese din partea preferaților mei creștea proporțional cu Nectarul dat... deci munca mea abia începea.

Așa se face că, dintr-un lung șir de escapade ale unui puști rebel care are probleme de comunicare cu un tată țâfnos și încăpățânat, ajungi să ai o experiență demnă de un dating simulator cu iz de intrigi de familie. Unde mai pui că, dacă exagerezi cu darurile pentru câteva zeități, intențiile tale nu vor trece neobservate. Te trezești ca la un concurs, în care rudele tale vor fiecare câte ceva de la tine, iar neatenția ta pentru anumiți olimpieni îți atrage reproșuri subtile sau pedepse.

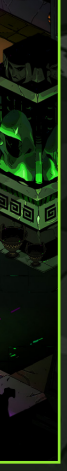
Însă dincolo de relațiile pe care Zagreus le construiește pas cu pas, puterile date de fiecare divinitate în parte te fac din ce în ce mai puternic, mai agil și mai rezistent. Poate cea mai bună combinație pe care am avut-o de-a lungul mai multor încercări a fost Doom sau Blade Rifts de la Ares, Tidal Dash sau Razor Shoals de la Poseidon și Holy Shield sau Bronze Skin de la Atena.

Există și o entitate care te răsplătește regește pentru îndrăzneală. Dar asta doar dacă ești dispus să ai un handicap pentru următoarele camere. Voidul primordial, Chaos, îți oferă încă din primele încăperi ale Tartarului șansa de a-ți depăși condiția, chit că înaintea lui nu ești cu mult diferit față de o banală insectă.

Imediat după Nectar, Darkness și Chthonic Keys sunt monede de schimb pe care e musai să le strângi dacă vrei să îți îmbunătățești abilitățile.



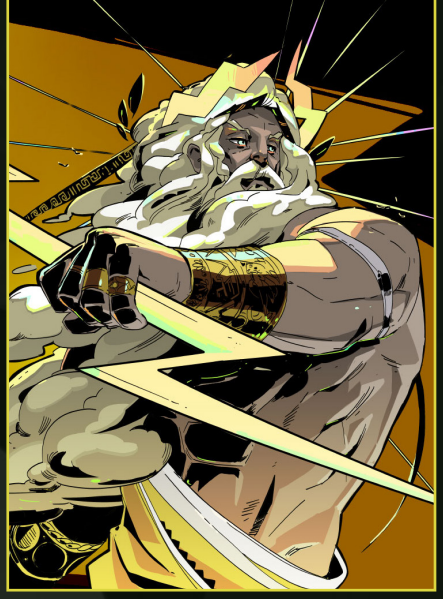




Dintre divinitățile htonice, Nyx este singura care îi oferă lui Zagreus un sprijin real. Oglinda din camera lui, deși ușor de ignorat la prima vedere, este locul unde îți cheltui resursele mai sus menționate. Cât despre arme, indiferent că preferi arcul Coronacht sau scutul Aegis, luptele cu adversarii finali de la fiecare etaj te vor răsplăti cu Titan Blood – item util pentru diverse upgrade-uri de echipament.

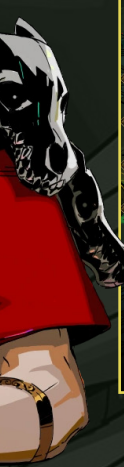
După ce toate viețile îmi sunt consumate, iar ultimul boss fight a reușit să îmi dea peste cap toate planurile, mă trezesc cu Zagreus într-o baltă de sânge. Hypnos mă întâmpină și mă consolează, având grijă să pună sare pe rană. Hades mă privește îndelung, cu dispreț și dezamăgire, dar având satisfacția că toate capcanele s-au dovedit a fi eficiente. Simt frustrare? Supărare? Niciuna. Ba chiar mă gândeam că e momentul să o scrântesc, în vreun fel. Mi-am adus aminte că Thanatos încă nu a apărut să mă ajute în Elysium, iar ocaziile de a-l momi cu niște Nectar n-au fost suficiente. Cine știe ce fel de relație mă așteaptă cu el?

Concluzia: Cui îi trebuie trai fără griji în Rai, când Iadul n-a fost niciodată mai interesant de atât?



ÎNTR-O PERIOADĂ TUMULTOASĂ A VIEȚII MELE, SE PARE CĂ O MARE GURĂ DE AER PROASPĂT A FOST DATORATĂ TOCMAI UNEI VIZITE NU TOCMAI SCURTE PÂNĂ ÎN IAD.







Am ochit Hades cu mai bine de 1 an în urmă, pe vremea când încă era în lucru. Urmărind canalul de YouTube Noclip, am dat și de documentarele despre Supergiant Games: studioul responsabil de opera despre care voi vorbi în acest articol. Prin intermediul efortului jurnalistic independent furnizat de Danny O'Dwyer, am avut plăcerea de a observa diversele stadii prin care jocul a trecut în timpul producției.

De Supergiant Games îmi era deja drag de pe vremea lui Bastion, așa că nu a fost greu să mă asigur că voi cumpăra Hades când apare. Iar în luna septembrie a anului 2020, am pornit în aventura infernală despre care vă voi povesti în cele ce urmează.

Despre Hades aș putea spune că oferă un pachet all-inclusive la un super preț. Ce înseamnă asta? Înseamnă un gameplay excelent, o poveste extrem de bine dezvoltată, experiență audio-vizuală de cea mai înaltă calitate și zeci de ore de distracție. Ceea ce face din Hades un joc cu adevărat minunat este modul prin care îmbină toate elementele componente pe care le-am amintit anterior. La bază, el este un rogue-like în care controlezi un personaj din perspectiva eagle view. Din descrierea de până acum, totul pare clasic și răsîntâlnit în mii de exemple de pe Steam. Însă Hades iese în evidență prin cămașa de sărbătoare pe care o îmbracă: povestea.



Protagonistul pe care îl controlezi este Zagreus, fiul zeului Hades. El își dorește din tot sufletul să scape din iad și nu prea îl poți condamna: chiar și din perspectiva unui semi-zeu, infernul poate deveni plictisitor și repetitiv. Aici intervine conflictul dintre tată și fiu, Hades dorindu-și ca Zagreus să își respecte îndatoririle față de familie și față de supușii săi damnați. Tânărul rebel pleacă astfel în aventura vieții sale (și a morții altora). Precum în basmele tradiționale românești, acest Harap Alb îmbrăcat ironic în roșu găsește aliați pe tot parcursul călătoriei sale, pentru a înfrunta provocări pe măsură. Pe lângă personaje precum Ahile, Hypnos, Nyx și mulți alții, alături de care mai mult conversezi la o cafeluță, există câteva nume de care poate că ați auzit – iar ele te ajută ceva mai mult. Zeus, Atena, Ares, Artemis și ceilalți din gașca olimpiană te întâmpină din loc în loc, oferindu-ți abilități magice ce transformă în totalitate stilul de joc.

Aici se observă cel mai bine întrepătrunderea gameplay-ului cu povestea. La bază ai câteva moduri de a ataca – însă odată ce dobândești abilitățile de la zei, posibilitățile se extind mai repede decât un virus cunoscut deja de noi toți. Fiecare zeu din Olimp vine cu abilități speciale în funcție de puterea pe care o stăpânește. Vă puteți imagina ce vă pot oferi Zeus sau Poseidon, însă și în cazul celorlalți se respectă fidelitatea față de legende. Artemis, spre exemplu, îți îndrumă atacurile spre inima inamicilor pentru a-ți oferi crit chance. Pe de altă parte, Afrodita le slăbește direct inimile creaturilor, făcând atacurile tale mai puternice. Pe deasupra, mai punem și faptul că există câteva abilități duale care îți oferă bonusuri speciale în funcție de puterile combinate a două zeități. Diversitatea adusă întregului combat este desăvârșită de cele șase arme de luptă pe care le poți schimba la începutul călătoriei: de la clasicul combo de sabie-arc sau sabie-suliță și până la o legendară mitralieră mitică.

Există întotdeauna un punct în care gameplay-ul devine repetitiv, însă momentul conștientizării este amânat de faptul că întâlnirile cu zeii prietenoși sunt narate de voci interpretate de actori profesioniști, iar personalitățile tuturor personajelor m-au făcut să mă implic și mai mult în poveste și să îmi doresc să ascult dialogurile de fiecare dată. Nu îmi dau seama cât de multe replici au fost înregistrate pentru Hades, dar nu am găsit două care să sune la fel la același personaj în două întâlniri consecutive. Ce-i drept, am jucat în jur de 50 de ore... așa că se va întâmpla cu siguranță să se repete dialogul la un moment dat. Însă mereu m-am simțit surprins de replicile primite.







Dificultatea în Hades este dată de modul prin care îți alegi abilitățile speciale și combinațiile dintre ele. Desigur, abilitatea ta de a evita inamicii și de a lansa atacuri cât mai bine plasate ajută mult... însă la un moment dat abilitățile zeilor îți pot salva viața cu mai multă ușurință. Faptul că ai o bară de viață ce nu se regenerează singură aduce un nivel de provocare suplimentar. Astfel, ai putea vedea Hades ca pe un joc de management al resurselor de care dispui – mai ales punctele de viață și abilitățile speciale. În călătoria ta vei trece prin camere generate procedural, vei învinge monștri, iar la final vei avea de ales între alte două camere. Diferența față de alte rogue-like-uri este că nu te mai poți întoarce să golești toate camerele. Alegerea ta rămâne definitivă și trebuie să mergi mai departe. Din acest motiv, uneori va trebui să te hotărăști dacă îți dorești o abilitate specială în plus sau ai prefera mai degrabă niște energie vitală.

Odată cu aventurarea vine și inevitabila moarte (dacă nu cumva ești un speed runner înrăit căruia Hades i se pare floare la ureche). Ești deja în iad, așa că nu poți ajunge mai jos decât locul de unde ai pornit – și anume casa lui Hades. O parte din comorile strânse îți rămân pentru a-ți întări trăsăturile de caracter, pentru a căpăta abilități noi și pentru a reuși să ajungi și mai departe data următoare când încerci. De asemenea, mai poți renova casa pe care s-ar putea să o vezi destul de des. Decorațiunile nu sunt o parte esențială a jocului, însă sunt dovada pasiunii care a stat la baza realizării sale. Fiecare obiect și personaj are locul său în acest univers, iar toate aceste elemente combinate ajută la crearea unei experiențe complete de gaming.

Pentru modul în care a reușit să mă inspire, Hades a intrat în panteonul jocurilor pe care le voi îndrăgi mereu. Până și bucătarul fantomatic pe care zeii l-au condamnat la o eternitate de gătit are o multitudine de animații prin care taie o ceapă – ceea ce înseamnă că developerii și-au făcut treaba cu minuțiozitate și desăvârșire. Știu că pot să revin mereu la Hades și să mai fac un run de dragul vremurilor bune, iar Cerberus mă va aștepta mereu dând din coadă în sala tronului. Și da: you can pet the three headed dog!



MĂDĂLINA COMAN



MIHAI DIMACHE





REVIEW

JUCAT PE PC
LANSARE 06 NOIEMBRIE 2009
PUB ELECTRONIC ARTS
DEV BIOWARE
SCRIS DE ALEXA

DRAGON AGE™ ORIGINS

UNUL DINTRE CELE MAI INTERESANTE JOCURI SINGLE-PLAYER PE CARE LE-AM ÎNCERCAT...

Per total, Dragon Age: Origins mi s-a părut unul dintre cele mai interesante jocuri single-player pe care le-am încercat. Deși orele de gameplay prin care am trecut au fost numeroase, intriga politică și interacțiunile dintre personaje sunt elementele care m-au făcut să vreau să joc constant pentru a vedea cum se termină povestea. Iar pe lângă jocul original, am jucat și cele cinci DLC-uri.

Am ales să intru în pielea virtuală a unui bărbat nobil, specializându-mă inițial ca și rogue. Prima parte a poveștii, conform personajului meu, a implicat o recrutare de către Duncan pentru a deveni un Grey Warden. Acești Grey Wardens reprezintă un ordin de războinici care dispun de abilități remarcabile și se dedică luptei împotriva darkspawnului și a Blight-ului.

Un Blight se referă la o perioadă în care darkspawnii găsesc și corup unul dintre Zeii Vechi (creaturi draconice antice, adormite în adâncurile pământului). Iar această adunare de darkspawni se întruchipează într-un Archdemon pentru a conduce hoarda ce amenință lumea de la suprafață cu un atac înfiorător. Pe măsură ce începe Dragon Age: Origins, cel de-al cincilea Blight încă se află într-o fază incipientă. L-am întâlnit pe Duncan, comandantul Grey Warden, în timp ce vorbea cu tatăl meu (pe nume Bryce Cousland). Părintele se pregătea, alături de fratele meu mai mare, Fergus, să onoreze chemarea regelui Cailan la luptă în Ostagar – locul unde trebuiau să înfrunte darkspawnii. Duncan a considerat că aș fi un recrut potrivit Ordinului pe care îl conduce, iar eu am fost de acord.

Însă în noaptea ce a urmat, castelul familiei mele a fost atacat de către soldații lui Rendon Howe.

Într-un final, după ce m-am confruntat cu mai mulți oameni ai nobilului Howe, am reușit să îl găsesc pe tatăl meu Bryce, într-o cămară. Am ajuns însă prea târziu: fiind grav rănit, era deja pe moarte. Mama mea, Eleanor, a fost și ea ucisă în noaptea asaltului. În timp ce își dădea ultima suflare, Bryce m-a rugat să îl găsesc pe fratele meu Fergus și să îi dau vestea despre măcelul de la castelul Cousland; soția și copilul lui Fergus au fost, de asemenea, răpuși în aceeași noapte.

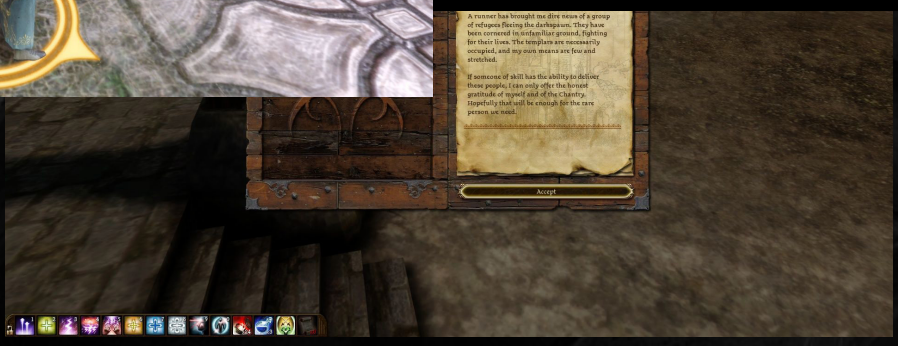
Împreună cu Duncan și copoiul meu Mabari, am reușit să scap până la




PlayStation Network
DRAGON AGE
ORIGINS
MATURE 17+
M
BIOWARE
PLAYSTATION 3
DRAGON AGE ORIGINS





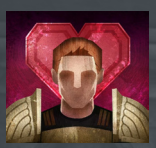


Ostagar – locul unde l-am cunoscut pe regele Cailan. Acesta se pregătea pentru atacul împotriva darkspawnilor, eveniment unde urma să își piardă viața alături de Duncan. Cavalerii descoperă că sunt trădați de către Loghain Mac Tir, un erou național și tatăl reginei. Înaintea morții celor doi, am trecut cu succes prin proba necesară pentru a deveni un Grey Warden – și anume, băutul sângelui de darkspawn. În urma bătăliei de la Ostagar rămân foarte puțini alți Grey Wardens în viață, printre care și Alistair, primul companion uman al personajului meu.

După aceste evenimente, eroului meu îi revin trei misiuni importante: să îl găsească pe Loghain și să își facă dreptate, să unifice locuitorii regatului Ferelden cu ajutorul Tratatelor Antice pentru a forma o armată care să îl ajute să învingă Archdemonul, dar și să își găsească fratele, pe Fergus. Pe parcursul aventurii sale, personajul meu cunoaște și recrutează mai mulți companioni, pe care îi voi menționa mai jos.







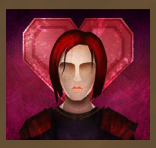
ALISTAIR

Grey Warden

Alistair este un Grey Warden, tovarăș al personajului principal care predă, de asemenea, specializarea de templar. El poate fi curtat dacă eroul ales de mine este femeie. Originea personajului este aflată mai târziu în poveste, fiind fratele bastard al regelui Cailan și, în funcție de alegerile jucătorului, el poate deveni noul rege al tărâmului. L-am considerat pe Alistair ca un frate pe parcursul poveștii și am apreciat foarte mult personalitatea sa, în special simțul umorului pe care îl afișează și interacțiunile pe care le-a avut cu Morrigan și Wynne.

"You know, one good thing about the Blight is how it brings people together."
Alistair, Dragon Age: Origins





LELIANA

Bard

Leliana este un bard din Orlais (țara vecină din vest a Ferendenului) care a venit în satul Lothering pentru a deveni o Soră a Chantry-ului (organizația religioasă principală din poveste). Ea poate fi curtată atât de către un bărbat, cât și de către o femeie Warden. De asemenea, ea poate preda specializarea bardului. Pe Leliana am curtat-o cât timp eram într-o relație cu Morrigan și mi-a cerut să mă despart de ea, pentru că altfel urma ca ea să se despartă de mine... prin urmare, am procedat așa cum mi-a cerut. Nu am regretat acest lucru, deoarece a fost fascinant pentru mine să aflu că de fapt ea a trăit o viață dublă și că este un personaj foarte complex care se ascunde în spatele alurii de fată cu gusturi alese în îmbrăcăminte și frumusețe.

"The righteous stand before the darkness, and the Maker shall guide their hand."

Leliana, Dragon Age: Origins

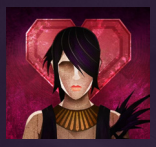




COPOIUL MABARI

War Hound

Copoiul Mabari este un câine de război și un însoțitor loial al Wardenului. Este membru cu drepturi depline al echipei, fiind un războinic cu talente unice și echipament exclusivist. De asemenea, are momente ocazionale de „dialog" în care sapă și găsește anumite obiecte – în general cadouri pe care le oferă jucătorului. La începutul aventurii, Wardenului i se oferă posibilitatea de a da un nume copoiului.



MORRIGAN

Vrăjitoare

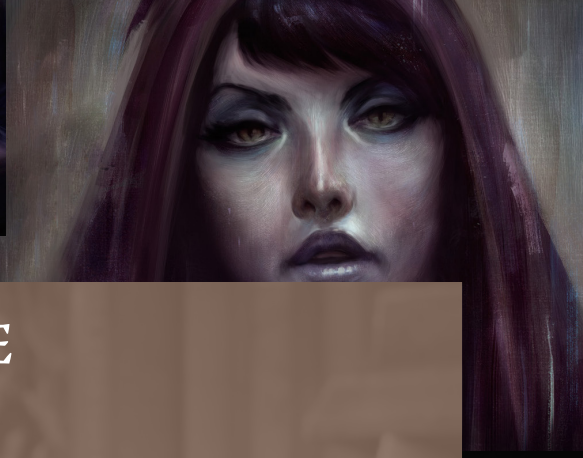
Morrigan este o vrăjitoare din sălbăticia Korcari, fiind și o opțiune romantică pentru un Warden bărbat. Morrigan poate preda, de asemenea, specializarea Shapeshifter. M-au impresionat în special liniile ei de dialog pline de personalitate și sarcasm (care ascund, de fapt, complexe psihologice și o frică de abandon), dar și povestea ei în calitate de fiică a lui Flemeth – o legendă vie din Ferelden. În plus, există opțiunea ca înainte de Blight să faci un copil cu Morrigan, urmând ca în timpul luptei ea să țină un ritual străvechi ce va avea consecințe asupra deznodământului.

"Men are always willing to believe two things about a woman: one, that she is weak, and two, that she finds him attractive."

Morrigan, Dragon Age: Origins











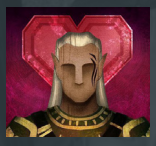
WYNNE

Mag

Wynne este un mag al Cercului din Ferelden (organizație care se ocupă cu antrenarea vrăjitorilor din tărâm). Pentru mine, Wynne a fost ca o bunică grijulie, vindecându-mă de fiecare dată în combat. O consider ca fiind cel mai puternic aliat, deoarece nu aș fi făcut față multor bătălii fără ajutorul ei.

"People fear, not death, but having life taken from them. Many waste the life given to them, occupying themselves with things that do not matter. When the end comes, they say they did not have time enough to spend with loved ones, to fulfill dreams, to go on adventures they only talked about... But why should you fear death if you are happy with the life you have led, if you can look back on everything and say, 'Yes, I am content. It is enough.'"

Wynne, Dragon Age: Origins



ZEVRAN ARAINAI

Asasin

Zevran este un elf Antivan care și-a obținut renumele pentru abilitățile de asasin. El este o opțiune romantică pentru Warden, indiferent de sexul acestuia. Nu am interacționat foarte des cu acest personaj, însă abia după ce am terminat jocul am aflat despre trecutul său foarte trist (nu și-a întâlnit niciodată părinții, mama lui a murit în timp ce l-a născut și a fost nevoit să își petreacă perioada copilăriei într-un bordel).







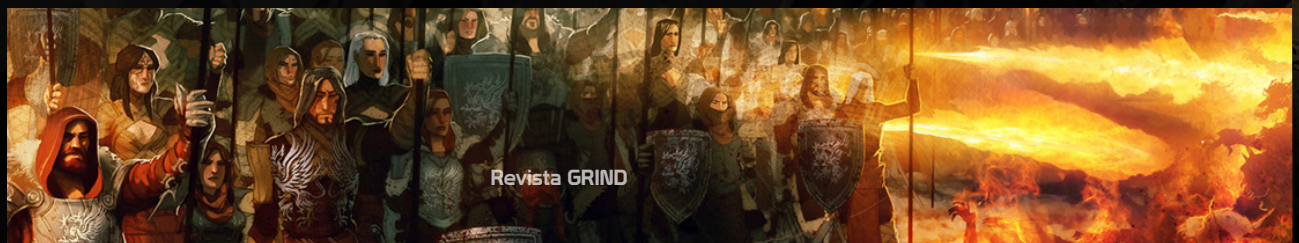
OGHREN

Berserker

Oghren este un berserker pitic, pasionat de băutură. Pe acesta l-am întâlnit foarte târziu în joc deoarece orașul piticilor a fost ultimul pe care l-am vizitat înainte de a începe Blight-ul. M-a fascinat însă faptul că, deși soția sa Branka tocmai murise recent deoarece a fost coruptă de forțe malefice ale Darkspawnului, mi-a cerut să mergem într-o tavernă ca să poată cuceri o altă fată.

"This is it, Warden. 'When from the blood of battle the Stone has fed, let the heroes prevail and the blighters lie dead.' As one of the blighters, I sodding salute you. Let us show them our hearts, and then show them theirs."

Oghren, Dragon Age: Origins







SHALE

Golem de piatră

Shale este un golem de piatră care poate fi recrutat din orașul Honnleath prin DLC-ul "The Stone Prisoner". Shale a fost companionul meu favorit datorită interacțiunilor pe care le-am avut împreună (și în special, pentru ura ei față de porumbei). În urma îndeplinirii misiunii pe care mi-a dat-o, am aflat că, înainte să se transforme în golem, Shale a fost o femeie pitic. Acest fapt m-a făcut să o îndrăgesc și mai mult (inițial îmi "arunca" replici pline de sarcasm, dar cu timpul a început să țină și ea la mine).

"I see it found some augmentation crystals. I was not even aware it knew about them... well done! So? What does it think? They don't make me look any wider, do they? I find I am already too wide as it is."

Shale, Dragon Age: Origins



STEN

Războinic

Sten este un războinic al Beresaad, avangarda poporului Qunari. Este un om stoic și disciplinat, cu un cod etic puternic, iar modul în care îi tratează pe ceilalți depinde dacă aceștia au sau nu respectul său – pe care nu-l dă cu ușurință. El nu este un Qunari tipic, deoarece s-a născut fără coarne. Ca la toate denumirile Qunari, „Sten" nu este un nume, ci un rang. Deși am interacționat cu el foarte puțin, Sten mi-a fost alături tot timpul și s-a dovedit a fi un prieten loial.

"No one has a place here. Your farmers wish to be merchants. The merchants dream of being nobles, and the nobles become warriors. No one is content to be who they are."

Sten, Dragon Age: Origins





Deși jocul are o poveste foarte lungă, pot spune că acum Dragon Age: Origins se află pe lista mea de recomandări pentru cei pasionați de intrigi politice și de întâmplări cu regi și vasali. Îl consider ideal pentru cei care doresc să joace un single-player unde alegerile lor contează și modifică interacțiunile la care participă atât aliații, cât și dușmanii.



ALEXANDRA ALDA



REVIEW

JUCAT PE NINTENDO SWITCH
LANSARE 19 IULIE 2001
PUB SQUARE
DEV SQUARE, VIRTUOS
SCRIS DE VLAD COSTEA



FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジーX

Reușește să ofere doze congruente de tragedie și speranță ...



În anul care ar fi trebuit să marcheze prima odisee spațială, în loc să purtăm lupte împotriva unor inteligențe artificiale utilitariste precum HAL 9000, ni s-a oferit ocazia să explorăm lumi nemaivăzute și nemaiîntâlnite pe ecranele noastre cu tub și radiații. Iar anul 2001 a fost absolut spectaculos din punct de vedere al lansărilor: Microsoft, debutantul din lumea consolelor, ne-a oferit Halo: Combat Evolved; Rockstar Games ne-a prezentat universul Grand Theft Auto atunci când i se oferă cea de-a treia dimensiune și libertatea de a explora un Liberty City imens; Electronic Arts ne permitea joaca de-a Dumnezeu în Black & White; Sega și-a dat ultimul suflu pe piața consolelor, lansând trei dintre cele mai bune jocuri sportive ale anului (Virtua Tennis 2, NFL 2K2 și NBA 2K2), precum și capodopera Shenmue 2 (care ar fi putut lejer să rivalizeze cu GTA 3 dacă ar fi fost lansat pe toate platformele); Nintendo abandonează dischetele pentru a îmbrățișa sistemele cu disc prin Gamecube și ne oferă Super Smash Bros Melee, considerat până astăzi drept etalon de calitate pentru întreaga serie; Activision încă nu descoperise microtranzacțiile și nu avusese ocazia de a ruina Blizzard, așa că ne invita să jucăm Return to Castle Wolfenstein și Tony Hawk's Pro Skater 2 și 3; și în același an magic luau naștere seriile Max Payne (Remedy Entertainment), Pro Evolution Soccer (Konami), Pikmin (Nintendo) și Devil May Cry (Capcom).







Așa se explică de ce Final Fantasy X, al zecelea joc din seria principală începută de Square în anul 1987, poate trece neobservat și poate fi uitat de către cei care realizează clasamente și scriu cărți de istorie. Însă cei care au avut răbdarea de a parcurge cele 60 de ore de gameplay pentru a vedea finalul poveștii sigur vor avea altă părere. Iar în materie de grafică și îmbătrânire în raport cu tendințele evoluate ale industriei, decarul Final Fantasy își zdrobește cu brio contemporanii. Chiar și atunci când vine vorba de poveste, aventura prin ținutul Spira este cu mult peste ciorba de filme cu gangsteri din GTA 3, lupta interplanetară din Halo și tragedia răzbunătoare din Max Payne. Avem de a face cu personaje aflate într-o continuă evoluție, care dezvăluie raportul perfect de sinceritate și mister pentru a ne ține lipiți de ecrane și pentru a ne face să îndurăm bătălii care uneori devin repetitive.

M-am chinuit mult timp să definesc Final Fantasy X. După 20 de ore de joc, eram gata să vorbesc despre o călătorie inițiatică liniară, pe parcursul căreia personajele își descoperă abilitățile și se pregătesc pentru a înfrunta un rău universal care există de peste o mie de ani și reapare ciclic pentru a-i pedepsi pe oameni pentru păcatele lor. După 40 de ore de joc, încercam să mă împac cu întorsăturile de situație apărute pe parcurs și mă pregăteam psihologic pentru un final tragic. Iar după 70 de ore de joc, am făcut tot posibilul să mă abțin din a vărsa câteva lacrimi – finalul este definiția perfectă a expresiei "dulce-amărui" și reușește să ofere doze congruente de tragedie și speranță. Și da, toți suntem duri și impenetrabili din punct de vedere emoțional până când suntem loviți de notele înalte din piesa "To Zanarkand" din coloana sonoră a jocului.

Nu vă voi oferi prea multe detalii despre poveste pentru că scopul acestui articol este să vă conving să o parcurgeți – și vă recomand să faceți asta chiar dacă presupune să jucați o oră pe zi timp de două luni. Însă mesajul este unul tineresc și libertin. Ne îndeamnă să reflectăm asupra moștenirilor care ne sunt lăsate pentru a realiza dacă suntem într-adevăr stăpânii propriei sorți sau dacă facem parte dintr-un ciclu nesfârșit pe care îl perpetuăm inconștient prin fiecare acțiune. Ne arată cum câteva personaje pure în intenții și juste în fapte pot să schimbe cu adevărat lumea și cum sacrificiul nu este o obligație, ci o alegere a celor dispuși să își înfrunte destinul.

Final Fantasy X m-a făcut să tânjesc după epoca apusă a poveștilor în care personajele principale au trăsături de caracter exemplare și se disting foarte ușor





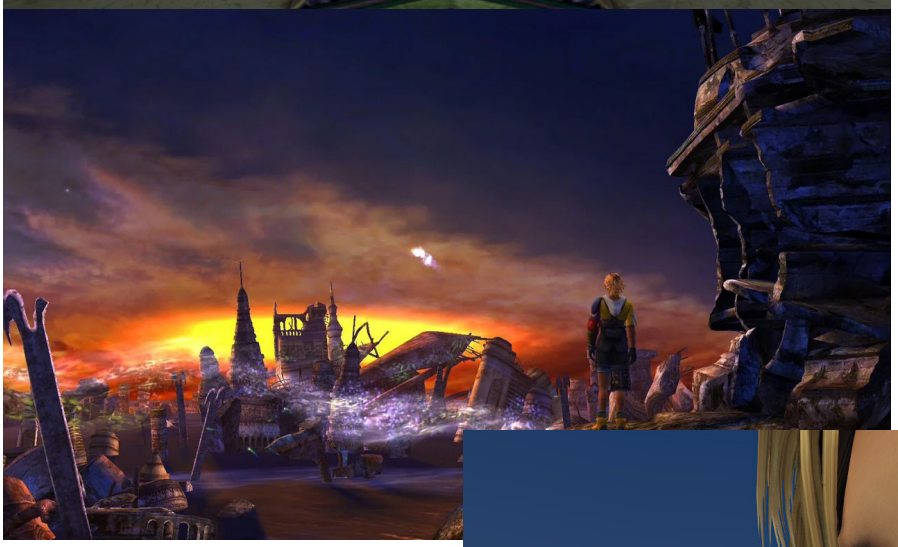


față de antagoniști. Pentru că aventura pe care am săvârșit-o alături de Tidus, Yuna, Wakka, Lulu, Kimahri, Auron și Rikku m-a ajutat să redescopăr inocența și onoarea. Măcar pe ecranul consolei Nintendo Switch am avut ocazia de a observa relații de prietenie adevărată, o poveste de iubire pură și desăvârșită care nu pășește niciun moment pe tărâmul siropoșeniilor, dar și intenții care sunt mai bune în practică decât atunci când sunt descrise în cuvinte.

Pe scurt, am simțit că Final Fantasy X îndeplinește rolul fundamental al artei: acela de a mă ajuta să reflectez asupra propriei existențe și de a mă face să îmi doresc să fiu un om mai bun. Încă mă trec fiori pe șina spinării atunci când mă gândesc la câteva dintre momentele pe care le-am trăit alături de personaje și, în momentul scrierii articolului, încă mă simt marcat de final. Pentru că nu vorbim despre o situație ideală, în care binele triumfă nevătămat asupra răului și toată lumea sărbătorește. Personajele aleg să îndeplinească pelerinajul de salvare a lumii într-un mod definitiv și ireversibil, care se abate de la practicile tradiționale – dar sacrificiul realizat ajunge să lase urme de regrete și nostalgie. Este un sentiment ciudat să știi că ai salvat lumea, dar tu nu vei mai fi vreodată la fel – iar aventura celor de la Square se face vinovată de câteva valuri de emoții prin care nu îmi amintesc să fi trecut într-un alt joc. În fond, Final Fantasy X este o operă de artă și își îndeplinește cu brio rolul de a ne umaniza.

Spre Zanarkand alături de Tidus și gașca lui









Fără a oferi prea multe detalii despre întorsăturile de situație care apar pe parcurs, vă voi spune câte ceva despre lumea jocului și despre cele 7 personaje care sunt pe cale să o schimbe. Poate că numărul pare prea mare – însă fiecare membru al echipei are un rol important în poveste și contribuie cu un set de caracteristici suficient de bine definite pentru a-și dovedi utilitatea în anumite momente. Cu siguranță veți ajunge pe parcurs să aveți câteva personaje favorite pentru anumite tipuri de bătălii. Dar în secvențele cinematice, fiecare dintre cei 7 contribuie la desfășurarea poveștii într-un mod unic și nu lasă impresia că ar fi în plus.

Aventura începe alături de Tidus – un jucător de blitzball (o combinație de polo și fotbal care se desfășoară în totalitate în apă) care se întâmplă să fie vedeta echipei Zanarkand Abes. El este și fiul lui Jecht, o adevărată legendă în lumea acestui sport, care a dispărut fără urmă atunci când Tidus încă era copil și l-a lăsat să crească singur alături de mama sa. Povestea neaoșă a tatălui care a ieșit pe

ușă murmurând ceva despre cumpărat țigări și a lăsat în urmă un vlăjgan plin de conflicte interioare.

Însă orașul futurist (și destul de cyberpunk) Zanarkand este lovit de un tsunami devastator. Iar Auron, un prieten al tatălui lui Tidus, își face apariția spontan pentru a-l salva pe tânărul blitzbalist: îi oferă o sabie de la tatăl său și îl ajută să supraviețuiască dezastrului. Din acest punct, putem realiza o paralelă între Auron și Obi Wan Kenobi – chiar dacă destinele lor sfârșesc diferit.

În ciuda acestui ajutor care marchează puntea de legătură dintre adolescență și bărbăție, Tidus tot este absorbit de tsunami, căzând într-un portal care îl trimite cu 1000 de ani în viitor. Un mileniu mai târziu, lumea este mult înapoiată din punct de vedere tehnologic și tradiționalistă în moduri bizare. Mașinăriile sunt interzise de către religia predominantă a întregului ținut (denumită Yevon), iar sportul blitzball este singura conexiune culturală dintre un trecut glorios plin de progrese tehnologice și un viitor de care ar râde până și strămoșii daco-romani. Dar este în regulă, Auron va apărea și el mai târziu pentru a-și îndeplini rolul de mentor și pentru a adăuga un strat de confuzie asupra întregii călătorii în timp.

Aici consider că trebuie să delimitez o paralelă interesantă pentru serie: dacă în Final Fantasy VI lumea evoluase tehnologic până în punctul unde magia se afla pe cale de dispariție, în X avem exact reversul medaliei – tot ceea ce nu este magie sau nu este făcut de către mâna omului ajunge să fie clasificat drept erezie.

În lumea din Final Fantasy X, există și un antagonist de proporții: numele lui este Sin și este un monstru marin gigantic inspirat din poveștile lui Moby Dick și Cthulhu. La fiecare 10 ani, Sin apare din nou pentru a decima populațiile insulare prin tsunamiuri devastatoare. Astfel, civilizațiile nu pot niciodată să se dezvolte prea tare pentru că trebuie să reconstruiască aproape totul de la zero. În această situație de criză perpetuă, religia Yevon este cea care a oferit o explicație plauzibilă pentru majoritatea locuitorilor tărâmului: Sin este o pedeapsă divină pentru păcatul suprem de a crea și folosi tehnologie (denumită generic "machina" pe parcursul poveștii). Pentru a readuce o stare de "calm" temporar, un tânăr pios este ales pentru a se sacrifica în urma unui pelerinaj sinuos pe la toate templele din ținut. El își va aduna puterile, se va înconjura de prieteni de nădejde și îl va înfrânge pe Sin... fără posibilitatea de a se mai întoarce. În





urma acestui act nobil, monstrul marin va dispărea pentru încă un deceniu.

Dar de ce continuă să apară Sin? Ei bine, explicația oficială a bisericii este că totul se întâmplă din cauza civilizației Al Bhed: niște eretici hiper-tehnologizați care vorbesc propria limbă, s-au izolat în deșert departe de ochii critici ai clericilor și își permit luxul de a folosi nave aeriene și alte invenții cu aspect industrial-steampunk. Adevărul este mult mai pervers și cutremurător, însă nu vreau să vă stric plăcerea de a-l descoperi.

Știu că totul sună complicat la început: avem multe nume, o multitudine de concepte și termeni care ne pot copleși. Dar jocul ne permite să descoperim universul ținutului Spira prin intermediul personajului Tidus, care în cea mai bună parte a timpului știe la fel de multe ca și noi (abia spre final decide să ne surprindă cu o autonomie proaspăt-dobândită). Tânărul blondin se va arăta de multe ori la fel de confuz ca și jucătorul care-l controlează, folosind mereu scuza că a intrat în contact cu Sin și se află în plin proces de redobândire a memoriei și amintirilor.

După ce este teleportat în viitor, Tidus este întâi răpit de către o armată de mercenari Al Bhed: da, ACEA civilizație care vorbește propria păsărească și se încăpățânează să sfideze învățăturile religiei Yevon pentru a utiliza în continuare nave, arme de foc și alte mașinării utilitare. Astfel, dialogurile din primele câteva minute de joc nu vor putea fi înțelese – însă pe parcursul aventurii pot fi găsite fragmente de dicționar care ajută la descifrarea limbii Al Bhed. Astfel, dacă povestea este parcursă a doua oară, pot fi încărcate învățăturile din prima





aventură pentru a putea savura în deplină înțelegere și cunoștință de cauză fiecare replică.

Poate că ideea de a introduce o limbă străină care poate fi învățată pe parcurs arată ca un truc ieftin de a ne motiva să retrăim momentele acțiunii – însă, pe de o parte, detaliile dezvăluite de cunoașterea limbii nu sunt esențiale pentru înțelegerea poveștii principale ci sunt mai degrabă trofee pentru împătimiți; iar pe de altă parte, sunt impresionat de magnitudinea jocului și de eforturile pe care Square le-au depus în 2001 pentru a inventa o nouă limbă doar pentru a adăuga mai mult conținut. Acest gen de atenție la detalii pare să lipsească în lansările mai recente, care preferă să vândă separat anumite bonusuri pentru a mai încasa bani din microtranzacții. Însă vorbim despre era PlayStation 2, când accesul la internet și joaca online de pe consolă erau încă fenomene de nișă, iar studiourile depuneau toate eforturile necesare pentru a oferi un joc bine cizelat, complet și plin de secrete care pot fi descoperite. În fond, trebuiau să justifice prețul prin numărul de ore de divertisment – pentru că părinții de atunci erau mai puțin dispuși să le cumpere odraslelor jocuri noi în fiecare lună. Îmi voi încheia aici comentariul și mă voi întoarce la poveste și personaje.

După ce este capturat de Al Bhed și nu poate înțelege o boabă din limba lor, Tidus este absorbit din nou de tsunamiul lui Sin. Iar de această dată se trezește pe malul insulei tropicale Besaid. Aici vedem prima dată geografia jocului și realizăm că peisajele sunt și vor continua să fie inspirate din relieful și clima insulelor din Asia de sud-est: o premieră în seria Final Fantasy, care de obicei tinde să fie mai degrabă futuristă sau medievală... dar oricum inspirată din arhitectura și arta vestică. Tot aici îl cunoaștem pe Wakka, un băștinaș dintr-o bucată care este un mare împătimit al sportului blitzball (singura rămășiță culturală din lumea lui Tidus) și este zelos până la Zanarkand și înapoi atunci când vine vorba de învățăturile bisericii Yevon. Cumva, într-un mod bizar, Wakka ne reamintește de Bender din Futurama și Marcus Fenix din Gears of War... pentru că, în această adaptare în limba engleză, vocea personajului este interpretată de același actor – John DiMaggio.

Tot pe insula Besaid, Tidus ajunge să le cunoască pe celelalte personaje alături de care va pleca într-o călătorie inițiatică în calitate de gardian. V-am spus deja despre Auron și Wakka. Ei bine, lor li se mai alătură Lulu (o vrăjitoare introvertită și uneori răutăcioasă care a mai participat într-un pelerinaj asemănător care a eșuat), Yuna (o adolescentă de vreo 17 ani care este fiica ultimului erou care l-a înfrânt pe Sin; ea reușește să avanseze în rangurile Yevon pentru a pleca în această misiune de salvare a lumii) și Kimahri Ronso (o bestie bipedă încornorată, care a devenit protectorul Yunei de când ea a rămas orfană de tată).

Fiecare dintre aceste personaje are motivații diferite de a pleca în pelerinaj alături de Yuna, având drept misiune uciderea (cel puțin temporară) a lui Sin. Iar aceste motivații sunt mai degrabă personale: Kimahri își îndeplinește același rol din ultimii 10 ani, apărând-o pe Yuna; Wakka și Lulu vor să răzbune moartea lui Chappu (frate mai mic pentru cel dintâi și o iubire pierdută pentru cea din urmă); Auron are ocazia de a repeta experiența pelerinajului, având intenția de a evita greșelile și compromisurile pe care le-a făcut cu 10 ani în urmă, când tatăl Yunei l-a învins pe Sin în condiții nemulțumitoare; Yuna își împlinește destinul, iar Tidus speră că această călătorie îl va ajuta să descopere calea de întoarcere spre Zanarkandul natal. Un fel de Vrăjitorul din Oz, unde Dorothy este un jucător atletic de blitzball, personajele sunt mai degrabă motivate de idealism decât de interese personale, iar vrăjitorul de la capătul potecii aurii trebuie ucis.

Așa începe o călătorie inițiatică liniară, care îi poartă pe eroi pe tărâmuri insulare paradisiace. Totul pare predefinit și predestinat, până în momentul când idealismul și dorința de a-l înfrânge definitiv pe Sin ajung să substituie complet supunerea



față de cutumele Yevon. Iar la fel ca în toate cele nouă episoade canonice din filmele Star Wars, motivul căutării tatălui și împăcarea cu o realitate neașteptată reprezintă elemente cheie ale poveștii. În cele din urmă, fiecare erou își găsește adevărata menire și descoperă ceva nou despre propriul loc în lumea din Spira.

Pe la jumătatea jocului, un ultim personaj se alătură echipei: Rikku, o adolescentă vivace și tranșant de sinceră, care de multe ori oferă momente de amuzament copilăresc (în sensul cel mai bun) pentru a ne ajuta să ne detașăm de scenele cele mai tensionate și încărcate din punct de vedere emoțional. Prin atitudinea pe care o are, remarcile pe care le face și abilitățile pe care le oferă în anumite bătălii, este imposibil să nu o îndrăgești. În mai puțin de jumătate de oră de la întregirea echipei, am trecut de la o atitudine de tip "ce mai fac și cu asta?!" la o constatare care mă făcea să spun "în sfârșit am o echipă completă și dialogurile au devenit mai interesante".

Trebuie să precizez și faptul că, deși cei 7 protagoniști sunt total inocenți și puri în intenții, păstrează anumite secrete pe care le dezvăluie pe parcurs. Fiecare



personaj are o suferință ascunsă pe care o împărtășește doar în anumite momente cheie. Portretul fiecăruia dintre cei 7 se conturează progresiv și într-o manieră captivantă – nu mi s-a întâmplat niciodată să mă simt dezinteresat de povești și evenimente.

Mai mult de atât, există diverse momente când echipa îți este împărțită sau anumiți membri dispar temporar (fiind răpiți sau închiși). Abia atunci începi să realizezi cât de important este fiecare și cum lipsa unor anumite abilități (precum vindecarea, furtul de obiecte de la inamici, sau spargerea armurilor) te împinge să îți schimbi radical abordarea asupra bătăliilor. Tot în acele momente am realizat cât de bine este echilibrat Final Fantasy X și cum te face să conștientizezi că ai nevoie de puterile tuturor celor 7 membri ai echipei pentru a putea salva lumea de Sin. Iar momentele de redescoperire și de revenire la "normal" au fost de fiecare dată magice... atât cât au durat.

JRPGameplay, JRPGrinding



Am menționat cumva faptul că Final Fantasy X este un JRPG? Pentru că m-am concentrat atât de tare pe context, poveste și personaje încât am neglijat elementul cel mai important: joaca în sine și bătăliile. Dacă ați jucat vreodată un titlu din acest gen, atunci știți deja despre luptele care se produc aleatoriu în timp ce navighezi lumea înconjurătoare. Însă Final Fantasy X este mai bine "regizat", astfel încât experiența devine previzibilă într-un sens bun care ajută la desfășurarea evenimentelor și progresia poveștii. Majoritatea bătăliilor inițiale sunt făcute special pentru a te împinge să înveți să-ți folosești toate abilitățile, iar multe dintre



elementele implicate în punerea în scenă a acestor bătălii sunt grandioase și teatrale.

Vorbim despre primul joc Final Fantasy lansat pe PlayStation 2. Iar japonezii de la Square s-au întrecut pe ei înșiși, oferind o experiență spectaculoasă din punct de vedere vizual și suficient de amplă pentru a-i satisface pe cei care sunt dispuși să investească peste 200 de ore într-un joc. Secvențele cinematice te vor face să te întrebi "Cum a putut un astfel de joc să fie lansat în 2001?!", iar unele animații și efecte din timpul bătăliilor m-au făcut să-mi doresc să fi avut așa ceva în copilăria mea îndepărtată când PlayStation 2 era doar în paginile colorate ale revistelor și pe panourile publicitare din meciurile UEFA Champions League.

Gameplay-ul se aseamănă cu un joc de șah: la începerea fiecărei bătălii, combatanții au dreptul de a face un număr predefinit de manevre (atacuri sau magii) înainte ca adversarul să răspundă. În partea dreaptă a ecranului avem o listă care ne indică personajul care urmează să atace în



tura următoare. Iar în funcție de succesiune, trebuie să stabilim prioritățile pentru a ieși cât mai puțin șifonați din confruntări.

Ordinea atacurilor poate fi schimbată prin magii speciale: Haste crește numărul de atacuri care pot fi lansate în același interval de timp (efectiv dublează turele), iar vrăjile care blochează anumite abilități (Darkness, Poison) pot să facă următoarea mutare a adversarului complet inofensivă pentru a mai cumpăra timp de atac pentru tine.

Bătăliile din Final Fantasy X îți oferă timp de gândire. Spre deosebire de titlurile anterioare din serie, nu există răsplată pentru manevre executate rapid (cu excepția abilităților de tip "Overdrive", care generează un fel de mini-jocuri proprii pentru a determina puterea de atac). În termeni de specialitate, acțiunea este turn-based – exact la fel ca în seria Heroes of Might and Magic.

Mai mult de atât, X te lasă să schimbi personajele din echipa ta de 3 în timpul bătăliei. Astfel, în funcție de atacul pe care îl primești, îți poți ajusta strategia din mers pentru a maximiza eficiența și pentru a minimaliza daunele. Poți să alegi să îți dezvolți războinicii cu atacuri fizice (Tidus, Auron, Kimahri), te poți baza pe magie (Yuna pentru magie albă, Lulu pentru magie neagră), poți să apelezi la șiretlicuri din partea lui Rikku (care poate combina diverse ingrediente pentru a realiza bombe devastatoare sau îi poate deposeda pe inamici de potțiuni sau obiecte pe care le folosesc în bătălie) sau poți recurge la atacuri de la distanță prin Wakka (care aruncă mingi de blitzball, dar în realitate se comportă mai degrabă ca un arcaș).

Esențialul aici este că poți aborda fiecare luptă în mai multe moduri, combinând abilitățile personajelor pe care le ai pentru a obține rezultatul cel mai bun. La început totul pare haotic și cel mai probabil vei încerca toate magiile din meniu – dar și jocul este mai indulgent și oferă suficient spațiu pentru învățare. Spre final, orice imprudență poate fi taxată printr-un atac fatal care duce la afișarea pe ecran a mesajului "Game Over", urmat de o întoarcere la meniul principal și o reîncărcare a salvării. Sunt convins că procesul este o moștenire a perioadei când fiecare secvență de joc era citită de pe disc și astfel de limitări apăreau din motive tehnice. Dar pedeapsa de a te întoarce la meniu și de a descoperi când ai salvat de fapt ultima dată înainte de bătălia fatală te va împinge să înveți și vei simți pe propria piele consecințele neglijenței.

Creșterea în dificultate se desfășoară într-un ritm firesc, iar pentru fiecare abilitate dobândită și fiecare aeon (un fel de Pokemon supradimensionat pe care Yuna trebuie să îl colecteze pentru a se pregăti pentru confruntarea finală cu Sin) apar noi provocări. Ceea ce este de remarcat la X este creșterea în nivel prin deblocarea de puncte ce pot fi folosite într-un sistem cu arbori și sfere de abilități. Cu alte cuvinte, Final Fantasy X nu decide în locul jucătorului cum ar trebui să se dezvolte personajul ci permite libertatea de a urma oricare cale.

Dacă vrei, poți să o transformi pe Yuna într-o războinică și pe Kimahri într-un magician desăvârșit. Sau poți să îl faci pe Auron mai vânjos cu bagheta magică decât cu sabia lui supradimensionată. Poți







chiar să te distrezi urmând aceeași cale cu toate personajele, astfel încât ele să fie aproape egale în abilități, puncte de viață și mana. Însă astfel de eforturi nu prea își au rostul, iar o echipă echilibrată trebuie să aibă câte ceva din toate. Ideal ar fi să te concentrezi pe caracteristicile unice ale fiecărui personaj, astfel încât să nu apară prea multe puncte de intersecție – astfel, fiecare dintre cei 7 războinici își va găsi utilitatea în anumite situații. Dar dacă vrei să te distrezi a doua sau a treia oară când parcurgi jocul, se pot efectua și astfel de experimente care fac din ether bici.

La fel ca oricare JRPG care se respectă, Final Fantasy X oferă și posibilitatea de a face GRIND – adică uciderea de monștri într-un mod succesiv, cu scopul de a obține anumite obiecte sau pentru a acumula mai multe puncte de experiență. Practica este chiar încurajată într-o zonă a jocului denumită "Arena", pentru care trebuie să capturezi câte 10 specimene din fiecare monstru pe care îl ucizi pe tărâmul Spira. Vei primi la schimb diverse obiecte și chiar posibilitatea de a înfrunta bestii mult mai puternice decât vei găsi în povestea principală.

Există și așa-numitele "celestial weapons", arme care deblochează abilități speciale pentru fiecare personaj. Iar dacă ai curiozitatea, vei întâlni chiar aeoni secundari disproporționat de puternici, pe care Yuna îi poate folosi pentru a transforma lupta finală cu Sin într-un picnic de duminică după-amiaza cu mititei pe grătar și heavy metal industrial în boomboxul de pe umăr.



Și pentru că tot am pomenit bătălia finală cu Sin, trebuie să descriu puțin grandoarea acestui eveniment. Odată ce ajungi până acolo, bestia care ți se înfățișează, atacurile pe care le lansează asupra ta și atmosfera de care ești înconjurat chiar te fac să te simți că destinul întregii lumi se află în mâinile tale și trebuie să alegi cu grijă mutările pentru a-ți maximiza șansele de a birui.

Indiferent cât de puternic ajungi să fii și cât de repede îl învingi pe Sin, bătăliile finale durează minimum 30 de minute. Vei simți astfel că ai depus un efort remarcabil și memorabil indiferent de cantitatea de GRIND pe care ai făcut-o înainte. Aici voi oferi și un mic indiciu: lupta cu bestia care îi pedepsește în fiecare deceniu pe oameni pentru propriile păcate nu reprezintă elementul final din joc. În urma unor întorsături de situație, misiunea lui Tidus și a Yunei capătă proporții cosmice și planetare – pentru a se asigura că pelerinajul lor este cu adevărat final și monstrul Sin nu va mai apărea pentru a-i ucide pe oamenii din Spira, efortul depus în bătălie va fi mai mare decât al oricărui alt războinic pelerin care a îndeplinit misiunea în ultimele 100 de decenii.

Cinematografie și Muzică



În anul 2001, grafica 3D se afla încă la începuturi și multe dintre convențiile de astăzi nu erau încă stabilite. Iar din acest punct de vedere, Final Fantasy X este în totalitate un produs al timpurilor sale: atunci când te deplasezi cu personajul, camera este fixă și ajustează singură unghiul în funcție de poziționare.

Poate că pentru unii această alegere stilistică poate reprezenta un rudiment. Însă eu am admirat felul cum programatorii de la Square au folosit o abordare cinematică pentru fiecare scenă. Cu alte cuvinte, în loc să-mi permită să țin mereu camera în spatele personajului pentru a avea perspectiva unui partener care îl urmărește peste tot, jocul stabilește singur felul cum este expusă scena – în funcție de zonă, peisaj sau încăpere.

Este exact la fel ca în aventurile point and click de tip Monkey Island, Syberia și Sam & Max, dar cu o grafică impresionantă pentru anul 2001 și o prezentare spectaculoasă în fiecare moment. Jocul arată ca și cum ar fi fost regizat, iar pentru mine acest fapt a reprezentat un plus: mi-a oferit ocazia de a vedea anumite detalii din decor pe care le-aș fi ignorat dacă puteam regla camera după bunul plac.

De aceea, îmi place să spun despre Final Fantasy X că oferă o experiență cinematică. Argumentul este întărit și de faptul că secvențele animate care ne expun povestea și dialogurile dintre personaje cumulează 11 ore și un sfert (da, sunt disponibile gratuit pe YouTube și pot deveni următorul "serial" pe care îl vizionați). Asta înseamnă că 20% din timpul pe care l-am petrecut în Final Fantasy X a implicat urmărirea de secvențe cinematice – iar acest fapt m-a deranjat doar la secțiunile ceva mai târzii din poveste, unde bătăliile sunt mai dificile și fiecare greșeală fatală m-a forțat să reiau misiunea de la punctul de salvare... fără a avea posibilitatea de a trece peste clipuri, secvențe și dialoguri.

Astfel, una dintre lupte m-a făcut să urmăresc aceleași dialoguri și replici de 5 ori la rând... și mi-a displăcut pedeapsa de a pierde timp cu ele de fiecare dată. Dar probabil că japonezii de la Square au fost







atât de mândri de povestea lor (pe bună dreptate, au toate motivele) încât au ținut neapărat să nu permită niciunui jucător să treacă prin joc fără să o urmărească.

Muzica este absolut superbă – atât de bună încât mi se întâmplă uneori să o ascult pe YouTube în timp ce lucrez. Mai mult de atât, sunt anumite cântece care răsună în templele Yevon și care joacă un rol mai important decât am crezut inițial. Mai târziu în poveste, întregul ținut ajunge să cânte în cor o melodie a speranței, care îl hipnotizează pe monstrul Sin în timpul atacului pentru a crește șansele de izbândă ale eroilor. Printre piesele cele mai memorabile se numără "Someday the Dream Will End", "Suteki Da Ne", "Yuna's Theme", "Rikku's Theme", "To Zanarkand" și "Jecht Battle". Genurile abordate variază între jazz, muzică ambientală, muzică neoclasică și chiar heavy metal industrial pentru bătălia finală. Dacă nu reușesc să vă conving să jucați Final Fantasy X, atunci vă rog să ascultați măcar aceste piese din coloana sonoră.

Am încercat să urmăresc secvențele cinematice fără muzică... efectiv nu aveau același farmec și nu reușesc să își păstreze încărcătura emoțională. Este de remarcat faptul că mai mult de 90% din coloana sonoră a jocului a fost compusă de Nobuo Uematsu, individul responsabil pentru muzica din aproape toate jocurile lansate de Square din 1985 (inclusiv Rad Racer pentru NES) și până în 2004. S-a oprit la Final Fantasy XI, dar a mai avut ulterior colaborări sporadice. Ceilalți doi compozitori care au participat la coloana sonoră pentru Final Fantasy X se numesc Masashi Hamauzu și Junya Nakano. Probabil că nu le veți ține minte numele, dar muzica pe care au compus-o este cu adevărat deosebită.

Trebuie remarcat și faptul că versiunea Remastered a jocului oferă posibilitatea de a alege între coloana sonoră originală și cea remasterizată (care are o fidelitate ceva mai bună și se remarcă prin sunete orchestrale ceva mai bine definite). Eu am optat pentru original doar pentru că am încercat să îmi imaginez experiența din perspectiva cuiva care a primit Final Fantasy X în anul 2001 și s-a bucurat de joc pe o consolă PlayStation 2. Dar atunci când voi parcurge din nou aventura, cu siguranță voi modifica setarea.

Tidus și Yuna



Povestea de dragoste dintre Tidus și Yuna este diferită de orice altceva am întâlnit într-un joc. Ei vin din lumi diferite, pornesc în aventură cu așteptări diferite, se intersectează într-un mod neașteptat și ajung să sfârșească într-un mod pe care nu îl pot descrie în cuvinte și oricum nu aș vrea să îl dezvălui. Se îndrăgostesc pe parcurs, dar au un singur moment când își împărtășesc sentimentele. Amândoi sunt convinși că întâlnirea lor va fi marcată de un tragism iminent, întrucât consideră că sacrificiul făcut pentru binele întregului ținut Spira este mai important decât împlinirea lor sentimentală.

Din unele puncte de vedere, idila mi-a adus aminte de ceea ce am citit în liceu în Maitreyi: mai degrabă un schimb pur de sentimente și intenții decât ceva carnal. În mod clar, jocul are influențe culturale orientale și o profunzime filosofică specifică acestei culturi. Iar personajele reușesc să fie în același timp naive și înțelepte pentru vârstele pe care se presupune că le au.

Această idilă m-a pus atât de tare pe gânduri încât am început să caut comentarii și indicii pe internet – nu neapărat pentru a dobândi material pe care să-l adaug la acest articol deja lung, ci pentru a satisface câteva curiozități personale. Ei bine, în varianta originală în limba japoneză, Tidus are un nume care face referire la Soare, iar Yuna reprezintă Luna.







Întâlnirea cosmică dintre cei doi are loc într-un moment rar și unic... iar rezultatul este de fiecare dată memorabil și chiar spectaculos pentru cei care o urmăresc. Dar ca entități astrale opuse, ei au un timp de întâlnire scurt și decisiv.

Dialogurile dintre Tidus și Yuna sunt aparent banale și caracterizate mai degrabă de o atitudine timidă și reținută. Dar gândurile și intențiile pe care le exprimă dincolo de cuvinte se dovedesc spre finalul jocului ca fiind mult mai profunde. Au parte de un singur moment spontan de tandrețe, după care se supun unui destin care cere sacrificii. Ni se oferă mai târziu ocazia de a descoperi iubirea neîmpărtășită a Yunei față de Tidus... dar atunci când aflăm, va fi fost deja prea târziu pentru a mai repara ceva. Yuna folosește o sferă care îi înregistrează gândurile și monologurile de pe parcursul călătoriei (un fel de vlog magic pe care pelerinii care îl înfruntă pe Sin îl realizează pentru posteritate), iar Tidus descoperă mesajele atunci când noile informații sunt mai degrabă dureroase decât îmbucurătoare. Câteva dintre reflecțiile venite din perspectiva personajului feminin pot deveni sfâșietoare, mai ales atunci când știi tot ceea ce s-a întâmplat în trecut și realizezi că totul este ireversibil.

Atunci când am redactat articolul "Japonezii Fac Cele Mai Bune Jocuri", m-am gândit și la acest aspect: americanii (sau culturile vestice, în general) nu ar fi fost capabile să scrie și să pună în scenă o astfel de poveste de dragoste. Nu ar fi fost capabili să surprindă puritatea primei iubiri fără a implica elemente carnale și nu s-ar fi putut abține din a adăuga obscenități sau siropoșenii. Și consider că Final Fantasy X merită jucat și parcurs doar pentru a descoperi povestea de dragoste dintre Tidus și Yuna.

Limbi Străine, Sporturi Exotice, Comori și Ținuturi Ascunse



Povestea principală reprezintă doar vreo 80% din conținutul Final Fantasy X. În rest, există porțiuni din joc care pot fi descoperite, explorate și exploatate pentru a obține mai multe puncte de experiență și recompense. Așa cum am menționat anterior, ți se oferă posibilitatea de a învăța o limbă străină pentru a înțelege dialogurile purtate între membrii clanului Al Bhed. Descifrarea limbajului presupune mai degrabă conversia literelor (spre exemplu, A este Y).

Este echivalentul din Final Fantasy X al limbii klingoniene din Star Trek sau al limbii orcish din universul Warcraft. Dar spre deosebire de aceste serii, care au exploatat pe parcursul mai multor decenii invențiile lingvistice, japonezii de la Square au folosit Al Bhed doar în două jocuri: Final Fantasy X și continuarea X-2.

Vă mai amintiți de blitzball? Este motivul pentru care Tidus și Wakka ajung să se împrietenească în primă fază, dar și un sport pe care îl poți juca. Square și-a dorit probabil să ofere o experiență completă care să justifice în totalitate achiziționarea titlului. Și da, meta-jocurile nu sunt ceva nou – încă de la Commander Keen exista posibilitatea de a te bucura de o partidă de pong. Însă în Final Fantasy X vorbim despre o ligă de blitzball în care te poți înscrie, în care poți recruta noi jucători în echipa ta în funcție de buget și în care dobândești bonusuri utile în luptă pentru personajele tale. Cu alte cuvinte, meta-jocul nu are doar un rol decorativ ci deblochează anumite obiecte și abilități pe care nu le poți găsi altundeva.

Blitzballul însă este un joc sportiv bazat mai degrabă pe calcule matematice decât pe reflexe rapide și coordonare. Cu alte cuvinte, este tot un RPG turn-based în care ești pus în fața unor alegeri. Dacă tu ești un atacant care are 12 puncte de șut și te confrunți cu un portar care are 20 de puncte de parare, atunci orice tentativă de înscriere va fi blocată de abilitățile superioare ale jucătorului favorizat de cifre. Însă aceste numere scad pe parcursul jocului când sportivii obosesc, ceea ce poate să confere diverse avantaje tactice.

Trebuie să recunosc, blitzballul nu este deloc genul meu de joc și l-am abandonat destul de devreme – fapt care nu a influențat deloc povestea, dar mi-a restricționat atacurile finale (Overdrive) pe care le pot debloca pentru Wakka și m-a privat de câteva arme puternice alături de care l-aș fi răpus pe Sin cu o mai mare ușurință. Sportul este în totalitate opțional, dar poate oferi anumite avantaje.

Final Fantasy X este un joc destul de liniar, dar are și răscruci de drumuri când ți





se oferă posibilitatea de a te abate de la povestea principală pentru a face un quest secundar sau pentru a explora un alt tărâm. Poți ajunge astfel să descoperi monștri mult mai puternici decât însuși Sin și să ai de a face cu provocări care presupun o bună stăpânire a arsenalului de vrăji și obiecte. Nemesis (o bestie creată doar pentru arenă) și Penance (cel mai dificil monstru din joc, pe care-l deblochezi doar după ce îi învingi pe toți ceilalți) îți pot oferi motive suplimentare să faci GRIND timp de câteva zeci de ore.

Mai mult de atât, așa cum este deja tradițional în serie, spre finalul jocului obții acces la o aeronavă care te poate ajuta să revizitezi fiecare porțiune din joc. Dacă scanezi anumite puncte de pe hartă, vei debloca și zone ascunse care oferă comori suplimentare și obiecte rare. Din nou, nu este absolut deloc obligatoriu să încerci să explorezi fiecare regiune a jocului.

Dar această revistă se numește GRIND, iar eu chiar am încercat să mă aventurez cât mai mult (chiar dacă nu m-am înhămat prea tare la bătălii dificile și lungi, iar blitzballul nu m-a atras). Pot spune că, de cele mai multe ori, recompensele din joc sunt pe măsura efortului. Însă partea cea mai interesantă din Final Fantasy X este povestea – iar eu recomand strict parcurgerea ei (veți avea oricum nevoie de minimum 50 de ore pentru a ajunge la final). Pentru toate celelalte, puteți viziona clipuri pe YouTube cu oameni care chiar nu au nimic mai bun de făcut decât să petreacă sute de ore pentru a debloca absolut fiecare bonus ascuns în spatele unor sarcini repetitive.

De ce recomand Final Fantasy X?



Când a fost ultima dată când un joc te-a făcut să simți ceva? Ai mai avut în ultimii ani momente când te-ai implicat emoțional în acțiune și ți-ai proiectat propriile așteptări asupra personajelor? Pun aceste întrebări pentru că Final Fantasy X este genul de joc pe care îl ridic la rangul de artă – nu pentru că reprezintă pixeli și poligoane pe ecran într-un mod spectaculos (deși face asta și depășește cu mult standardul anului 2001), nu datorită unor elemente de gameplay ieșite din comun (deși își aduce propriile contribuții la progresul genului), ci pentru că te face să trăiești evenimentele alături de personaje. Un nou hobby de-al meu din pauzele de masă presupune căutarea de clipuri pe YouTube cu diverși jucători care efectiv izbucnesc în lacrimi la anumite scene – iar eu, dacă eram ceva mai slab, probabil că aș fi făcut la fel (războinicii ninja care taie cepe nu se pun).

Pe parcursul orelor de joc, simți cum Final Fantasy X te purifică și te ajută să reflectezi asupra propriei condiții. Te ajută să te confrunți cu dileme și răsturnări de situație pe care cel mai probabil nu le-ai întâlnit vreodată în altă parte. Și în momentele cele mai calme, îți pune creierul la contribuție pentru a rezolva puzzle-uri tranziționale între scene și lupte. X te ajută să te împaci cu ideea că niciodată nu vei avea ceva perfect, iar finalul fericit și impecabil nu este posibil – indiferent de alegerile pe care le faci, vei ajunge să accepți sacrificii care nu-ți vor permite să le ai pe toate.

În cele din urmă, vei lăsa din mână tastatura sau controllerul și te vei întreba "Eu ce aș fi dispus să sacrific și pentru ce sau pentru cine aș fi dispus să o fac?". Iar acceptarea sacrificiului în fața unor idealuri mai măreț este ceva cu adevărat înălțător, pe care doar arta adevărată ți-o poate explica și induce.

Știu, vorbesc doar despre un joc pe care l-am achiziționat de la Altex cu 100 de lei (și care, prin bunăvoința studioului Square Enix, este acum disponibil pe toate platformele de la PC la Switch). Dar Final Fantasy X a fost cea mai bună achiziție pe care am făcut-o în anul 2021 – m-a ajutat să accept anumite pierderi din viața mea și m-a inspirat să pornesc un nou proiect de revistă pentru a scrie acest articol supradimensionat.

Când a fost ultima dată când joaca a fost mai mult decât o distracție pasageră sau o modalitate de a umple momentele de așteptare și plictiseală? Când a fost ultima dată când ai descoperit ceva atât de bun încât te-a motivat să suporți toate micile imperfecțiuni pentru a afla mai multe detalii despre poveste? Când a fost ultima dată când finalizarea unui joc te-a determinat să consumi obsesiv fiecare fărâmă de conținut pe care ai ratat-o, citind despre experiențele și analizele altora?

Tocmai de-asta recomand Final Fantasy X: este mai degrabă un univers paralel bine conturat decât un produs de larg consum. Nu este pe placul oricui, dar toți cei care pornesc la aventură alături de Tidus și Yuna vor fi permanent schimbați în bine, reușind să redescopere genul de puritate în intenții care uneori pare să lipsească din lumea noastră. Poate că GTA III va rămâne în istorie drept jocul cel mai bun al anului 2001 – dar dacă am de ales între a parcurge povestea lui Claude timp de 20 de ore sau a reface pelerinajul Yunei timp de 50 de ore, atunci voi opta de fiecare dată pentru Final Fantasy X.



VLAD COSTEA


BITCOIN
TAKEOVER
PODCAST
SEASON 15
IVPN
cryptosteel
SATOCHIP
WASABI
WALLET
BTCTKVR

REVIEW

JUCAT PE NINTENDO SWITCH
LANSARE 31 MAI 2019
PUB ROMERO GAMES LTD.
DEV ROMERO GAMES LTD.
SCRIS DE VLAD COSTEA





SIGIL™

CEL DE-AL CINCILEA EPISOD DIN DOOM, LANSAT DE CĂTRE JOHN ROMERO LA 24 DE ANI DUPĂ "THY FLESH CONSUMED"





În interviul pe care l-am realizat în august 2020, John Romero a făcut o afirmație care m-a pus pe gânduri: în jocurile single player te lupți cu designerul nivelurilor, în timp ce în modurile multiplayer inamicii tăi sunt ceilalți jucători. Cea de-a doua parte este evidentă pentru oricine a intrat vreodată într-un meci de Starcraft, CS 1.6... dar și pentru aceia dintre noi care sunt blocați într-un purgatoriu perpetuu din universul Call of Duty.

Nu am înțeles însă foarte bine partea legată de luptă împotriva designerului nivelurilor înainte de a juca Sigil: cel de-al cincilea episod din DOOM, lansat de către John Romero la 24 de ani după ce "Thy Flesh Consumed" le-a provocat coșmaruri cu migrene entuziaștilor de cișmele cu sânge demonic.

Sigil se îndepărtează de rețeta clasică de arena shooter (măcelărește tot ceea ce mișcă, găsește cheia și mergi la nivelul următor) și pune accent pe rezolvarea de mici puzzle-uri care facilitează avansarea către faza următoare din nivel. Mai mult, hărțile sunt relativ reduse ca dimensiune tocmai pentru a încuraja încercările și eșecurile repetate.

Astfel, se întâmplă deseori să ajungi într-un anumit punct unde trebuie să urmezi o abordare riscantă: cobori în lavă pentru a căuta un buton sau un obiect



care îți facilitează progresia, sau ești nevoit să realizezi o manevră de înaltă precizie care în 90% din cazuri te va ucide. Dar designul lui Romero din Sigil nu te face să pierzi timpul – ai arme și muniție la îndemână de la începutul nivelului și mai departe trebuie să îți folosești logica și creativitatea mai mult decât reflexele rapide.

Și știu că următoarea comparație este nedreaptă, dar Sigil mi-a adus aminte de harta "Tricks and Traps" din DOOM 2 (realizată de Sandy Petersen, un critic declarat al lui Romero). În cea mai bună parte a timpului, nivelurile sunt înghesuite și claustrofobice. Ești permanent înconjurat de platforme înguste care pot deveni oricând o invitație către începutul nivelului, iar contrastele dintre lumină și întuneric din diverse porțiuni ale hărții te vor face să imiți expresiile faciale afișate de DOOM Guy în partea de jos a ecranului. În același timp, se simte măiestria lui John Romero acolo unde sunt aplicate câteva principii caracteristice de game design: spre exemplu, secretele sunt mereu la vedere, dar trebuie să îți dai seama cum poți ajunge să le accesezi; iar atunci când ai o fereastră către exteriorul labirintului în care te afli, atunci cel mai probabil poți accesa zona respectivă prin intermediul unei uși secrete.

Astfel, pe parcursul celor 9 misiuni din Sigil observăm o alternanță contrastantă dintre claustrofobie și spații deschise









care permit ceva mai multă explorare. Nu lipsesc nici influențele lovecraftiene și elementele de design medieval care aduc un omagiu subtil celeilalte capodopere id Software, Quake. Pe parcursul nivelurilor se pot observa gratii care blochează calea jucătorului (dar permit accesul rachetelor), ziduri de cetăți demonice, dar și elemente paranormale care ne reamintesc de faptul că arhitectura este realizată de mâna Necuratului interdimensional.

Povestea este la fel de simplă ca în cazul primelor 3 episoade din DOOM și este dezvăluită sub formă de text abia după finalizarea ultimului nivel: în urma bătăliei cu Spider Mastermind din E4 M8, DOOM Guy ar trebui să se întoarcă pe Pământ pentru a-și salva planeta de invazia demonică. Însă Bafomet are alte planuri și îi măsluiește măcelarului de demoni portalul de revenire. Astfel, pușcașul marin se vede transportat într-o altă dimensiune a Iadului pentru a-și dovedi încă o dată măiestria de manevrare a armelor de foc.

Am ajuns în punctul unde trebuie să menționez dificultatea: dacă DOOM Guy reușește să înfrunte cu brio toate provocările din Sigil, atunci va trece prin DOOM 2 ca un soldat german prin A Treia Republică Franceză. Platformele înguste, folosirea de puzzleuri pentru a facilita (sau încetini) progresia și cantitățile pantagruelice de lavă de pe podele te vor face să reiei fiecare nivel de câteva ori înainte de a ajunge să înțelegi ce trebuie să faci de fapt.

În același timp, dificultatea nu reprezintă un obstacol pentru toată lumea: în jumătatea de oră pe care eu am petrecut-o încercând să termin E5 M1 (primul nivel din Sigil), un YouTuber numit Zero Master a terminat toate cele 9 hărți. Iar acest fapt evidențiază un detaliu important despre publicul-țintă pentru Sigil: jucătorii hardcore și fanii înfocați ai DOOM-ului original, care cu siguranță au petrecut ani întregi explorând WAD-urile realizate de către comunitate... și cel mai probabil au avut propriile tentative de a extinde universul canonic. Ei sunt cei care se vor bucura cel mai tare de existența Sigil. Nu spun că un admirator al seriei nu poate juca episodul 5, dar sugerez faptul că efortul de a finaliza cea mai recentă provocare a lui John Romero este exponențial mai mare.











Și pentru că tot am menționat universul canonic DOOM, trebuie să fac o precizare care ar trebui să ne ofere tuturor speranță: varianta pentru console (disponibilă pe PlayStation 4/5, Xbox One/Series S+X și Nintendo Switch) oferă gratuit add-onuri precum Sigil, TNT Evilution, The Plutonia Experiment, Syringe, REKKR, Deathless, No End In Sight, DOOM Zero și BTSX.

Cu un an înainte de a fi achiziționată de către Microsoft, compania Bethesda a hotărât să facă o surpriză plăcută, oferind posibilitatea de a descărca pachete de hărți și niveluri realizate de comunitate. Eu am cumpărat DOOM cu vreo 5 euro în săptămâna lansării și m-am bazat că voi avea parte doar de primele 4 episoade (Knee-Deep in the Dead, The Shores of Hell, Inferno și Thy Flesh Consumed). Am primit însă mult mai mult de atât și mă bucur că investiția mea a fost răsplătită cu mai mult conținut, în timp ce oamenii care au ținut în viață proiectul DOOM pe parcursul deceniilor au ajuns să aibă munca recunoscută oficial. Poate că Disney ar trebui să învețe câte ceva din toată povestea despre DOOM și să recunoască universul extins Star Wars. Dar nu m-aș baza foarte tare pe asta, jocurile nu sunt ca în filme.

Sigil este o experiență care merită să fie încercată de fiecare împătimit al seriei DOOM: dacă nu pentru poveste, atunci măcar pentru a observa felul cum John Romero și-a rafinat și maturizat stilul pe parcursul anilor. Jocul este gratuit, dar poate fi cumpărat în diverse ediții speciale – cea mai interesantă și accesibilă fiind cea care costă $6.66 și include o coloană sonoră înregistrată de emblematicul chitarist Buckethead... pentru că nimic nu spune DOOM mai bine decât heavy metal-ul pur-sânge care acompaniază vărsarea de... sânge. Evident, varianta oferită gratuit de către Bethesda pe console nu include și muzica lui Buckethead sau alte bonusuri care se pot cumpăra exclusiv de pe site-ul Romero Games.

Însă dincolo de stilul familiar și de dificultatea neobișnuită pentru mine, îmi voi aduce mereu aminte de Sigil pentru că oferă un exemplu perfect de luptă împotriva designerului de nivel. Sunt secțiuni în care te simți atacat de capcane, de concentrația demonică și de felul cum sunt ascunse pachetele de viață și gloanțe, dar și momente când realizezi că ai primit un ajutor pentru a-ți putea continua măcelul. Cel de-al patrulea zid este spart într-un mod suficient de evident pentru a observa contribuțiile lui John Romero, dar suficient de subtil pentru a te menține implicat în acțiunea de pe ecran.

Privind Sigil în ansamblu, pot spune că se aseamănă mai degrabă cu o sesiune de joc Dungeons & Dragons în care gamemasterul este sadic, dar răbdător. Imaginația lui este bogată, însă efortul pe care tu îl depui ca jucător trebuie să fie pe măsură. Iar dacă nu considerați că aveți în față un sigiliu (heh) al măiestriei, atunci poate că ar trebui să vă întoarceți la Call of Duty: Warzone pentru a-l găsi pe lunetistul care vorbește despre almanahul NXT LVL – programat să apară în vara lui 2021! Când îl întâlniți, să-i spuneți despre povestea lui Dick Tree și CirclMaster.





VLAD COSTEA

REVIEW

JUCAT PE XBOX ONE
LANSARE 08 DECEMBRIE 2021
PUB XBOX GAMES STUDIO
DEV 343 INDUSTRIES
SCRIS DE AIDAN
YOUTUBE @DOSBOIAIDAN

XO PC XS/X



HALO INFINITE

Misiunile se schimbă. Master Chief rămâne același



*Timpul ne afectează pe toți în mod egal, dar parcă pe mine ceva mai mult de când m-am scufundat în oceanul retro. Am încercat să scriu acest review așa cum aș fi scris un articol în **LEVEL** acum 10 ani. Am vrut să mă bucur de întregul proces, de la joc la metaforele obraznice, capturile de ecran care includ comentarii hazlii și legendara căsuță tehnică. Sper că mi-a ieșit."* ► ***Aidan***

Într-una dintre secvențele introductive din Halo Infinite, Master Chief plutește în spațiu și privește tăcut către Inel. Un moment de respiro venit imediat după o luptă epică și o explozie colosală. Tăcerea este ușor dată la o parte de muzică, iar atmosfera se încarcă static, puțin câte puțin, pe măsură ce perspectiva ta de jucător începe să se confunde cu aceea a eroului din armură. A fost nevoie de un singur glonț să ajungi în această situație. Un foc de armă și voința unui Spartan. Lupta abia începe. Lupta evoluează. Misiunea se schimbă. Master Chief rămâne același.

Pentru că indiferent ce nume poartă - Sierra 117, John, Demonul - Master Chief este un erou total. Simbolul unei generații de jucători și protector al domeniului Xbox. O rămășiță dintr-un trecut glorios. Genul de personaj care nu are nevoie să fie reinventat pentru că a ieșit bine de la prima încercare. Dacă s-ar atinge cineva de Chief, atunci ar știrbi moștenirea Halo și implicit esența consolelor Microsoft. Adică fix ce a făcut serialul. Sfinte Warthog, ecranizarea este atât de proastă încât jignește totul, de la materialul sursă la fani, actori, hârtia pe care este scris scenariul, ba chiar și pe micul grunt Glibnub, cel cu fanteziile despre brute dezblănite.

Oricum, Infinite, cel mai nou joc din serie, poate fi acuzat de multe greșeli. De exemplu, că riscă să fie ultimul Halo, la cum se mișcă 343 Industries în raport cu restul universului. Altcineva ar putea spune că doar un hard reset mai poate salva povestea. Eu acuz lipsa unui mod co-op local – element de căpătâi când vorbești despre cele mai faimoase FPS-uri de consolă. Însă Infinite a făcut și bine (când nu era prea ocupat să-și aducă partea frontală a bazinului deasupra gurii ca în legenda Meșterului Manson).

Fiindcă Halo Infinite nu se atinge de Master Chief. Dimpotrivă, jocul dublează atitudinea laconică și virilă a soldatului universal căruia nu-i pasă că îl strâng bocancii în timp ce salvează toate cele 11 dimensiuni, lumea și vreo câteva țestoase înecate cu pai de plastic. Așa începe, cu MC plutind în nimicnicia vidului rece. Doar că nu plutește ca peștele mort, ci se află în repaos. Își trage sufletul după un mic incident violent. Tot ce îi trebuie este niște plumb și un inel open world plin de inamici zemoși.



Imediat ridic și mijlociul...

Verde de MJOLNIR, verde de canistră Warthog

Master Chief este verde. În armură și de ciudă. Pe vremuri, Halo era un first-person shooter liniar, cu un ritm specific, ce se deschidea la climax în zone spațioase – să le zicem arene, de dragul conversației. Aici se lăsa mereu cu lupte glorioase, vehicule aruncate în aer și televizoare sparte pe nivelul de dificultate Legendary.

Infinite, pe de altă parte, este un shooter semi-open world în care Sierra 117 nu se simte confortabil din primele 30 de minute. Din fericire, există un segment introductiv care stabilește regulile de gameplay și bate în cuie povestea. Un fel de tutorial, deși nu cred că un FPS old school ca Halo mai are nevoie de un manual de instrucțiuni. Îndrepți arma spre orice Banished îți iese în cale, apeși pe tragaci, încasezi la rândul tău câteva focuri, apoi sprintezi spre cover și aștepți sunetul dulce al scutului reîncărcat. O formulă universală ca rețeta de Coca Cola, ce refuză să îmbătrânească.

Numai că Infinite adaugă și o lingură de înghețată în băutura carbogazoasă (dacă nu ați încercat vreodată "Cola float" nu știți ce diabet pierdeți) – Grappleshot. Un cârlig balistic care se poate înfige în aproape orice suprafață și îi permite lui Hochmeister Johann să traverseze hărțile pe orizontală și verticală la fel ca Spider-Man. Grapple-ul există pur și simplu, nu are nevoie de o poveste pe fundal și dublează dinamismul luptelor din Halo. Vrei să pulverizezi melee un Elite în timp ce îl injectezi cu plasmă din zbor? Grappleshot spre lighioana nefericită și jbang un pumn augmentat energetic direct în mufă. În același timp, poate fi folosit și pentru a trage spre tine cam toate obiectele din jur: arme, recipiente explozive sau care au un efect util de stun + damage-skill deblocat din arborele de abilități. Credeți-mă că se simte fain și la locul lui. Inițial am privit cu suspiciune cârligul, de teamă că Halo o să devină un fel de Doom Eternal, cu elemente rigide de platforming. Nu mă înțelegeți greșit, mi-a plăcut la nebunie Eternal, dar țopăiala cu dash pe pereți și platforme a fost cea mai non-Doom idee posibilă, complet lipsită de fluiditate. Or asta m-a făcut să mă întorc la clasice (pe care le joc din anii '90) și la Doom 2016. Ahem, în orice caz, Halo Infinite face altfel lucrurile și implementează cea mai flexibilă și precisă mecanică de parkour via cârlig, fără restricții artificiale. Poți să te înfigi în orice vezi cu ochii prin casca armurii MJOLNIR și să ajungi acolo în forță.

Iar treaba asta se potrivește de minune cu inelul deschis explorării pe care MC trebuie să supraviețuiască. De fapt, inamicii încearcă să supraviețuiască, iar Master Chief trebuie să le demonstreze că uneori mai și pierzi când încerci să oprești un Power Hammer cu fața, ori să faci stop pe piept gloanțelor trase din pușca de asalt MA40 – ca să nu mai zic



Acolo trebuia să fie un diamant uriaș?



Am senzația aia de cimitir extraterestru



despre abilitățile upgradabile precum cover portabil, scut, scanner, ori gama consistentă de vehicule: ce include clasicele Banshee, Chopper, Ghost, Mongoose (iubirea mea agilă din Halo 3), Warthog și Scorpion, pe lângă niște modele noi interesante în felurile lor din punct de vedere tactic și strategic.

Pe scurt, în Halo Infinite primești așa: un Master Chief bad-ass cu vocea lui Steve Downes, un arsenal demențial, lupte vehiculare la sol și în aer, împreună cu o lume deschisă în care să te desfășori fără restricții, din Grappleshot în Grappleshot. But wait, there's more!

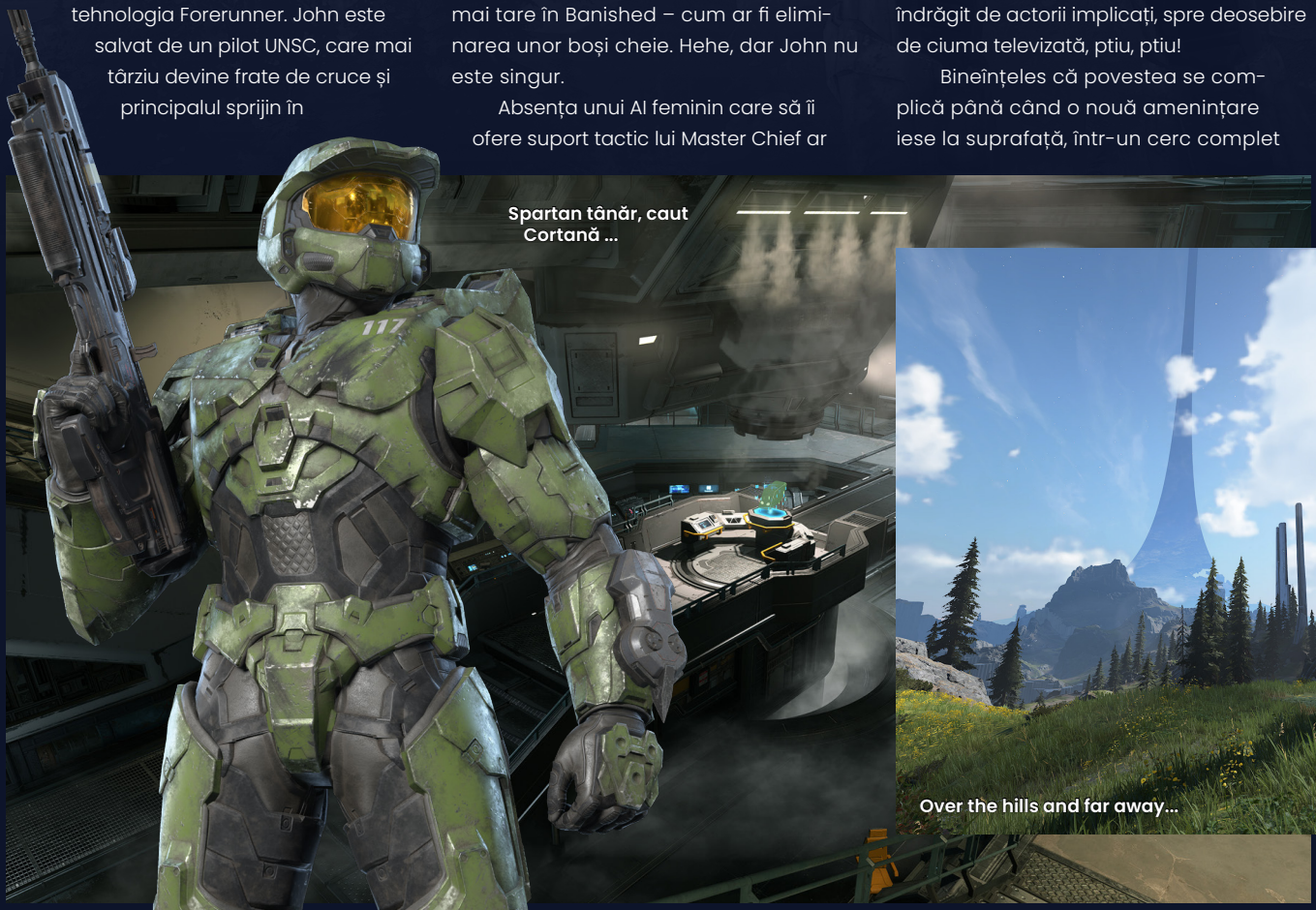
Cortana ta este o femeie bună?

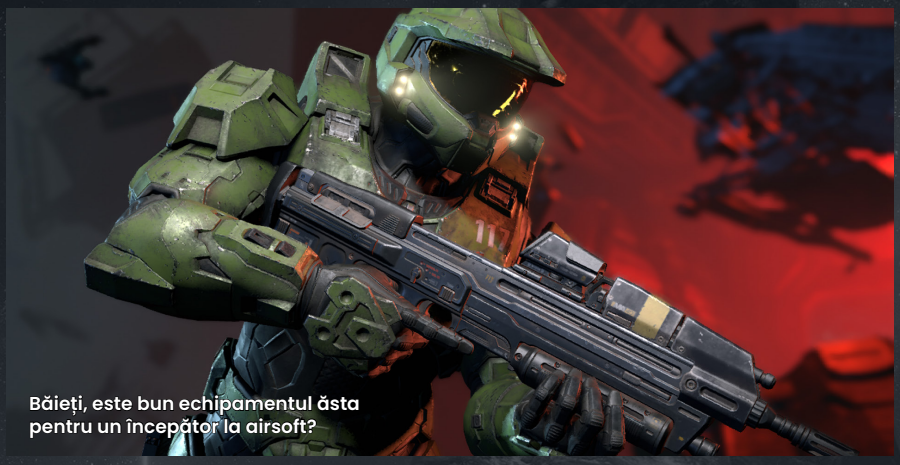
Odată ce se termină capitolul introductiv și ajungi cu bocancii pe terra firma sintetică Zeta Halo, Infinite îți amintește că are și o poveste, cu personaje secundare, locații spectaculoase și antagoniști memorabili. Narativa continuă direct evenimentele din Halo 5 și aranjează terenul pentru încleștarea cu brutele Banished conduse de Atriox, la puțin timp după ce Cortana are o criză de personalitate și subjugă universul folosindu-se de tehnologia Forerunner. John este salvat de un pilot UNSC, care mai târziu devine frate de cruce și principalul sprijin în campanie, iar operațiunile încep să escaladeze în dificultate și importanță.

Misiunile principale au tendința să decurgă într-o ordine stabilită, însă explorarea inelului, obiectivele secundare și eliberarea bazelor aliate depind strict de inițiativa jucătorului, mai ales că reprezintă modalitatea prin care sunt deblocate noi arme și vehicule. Nu există un fel "corect" în care Halo Infinite trebuie parcurs, ci o serie de etape necesare pentru a lovi cât mai tare în Banished – cum ar fi eliminarea unor boși cheie. Hehe, dar John nu este singur.

Absența unui AI feminin care să îi ofere suport tactic lui Master Chief ar fi fost o crimă de neiertat, așa că în locul Cortanei există The Weapon, un fel de copie cu funcții la fel de avansate și voice acting de care ți se face dor când lipsește, în momentele de liniște. Nu-chiar-Cortana este partenera perfectă când luptele devin intense sau când ai nevoie de un sfat și tot ea consolidează chimia Spartan-AI pe care toți o știm de la Combat Evolved încoace. Jen Taylor face o treabă excelentă și demonstrează că Infinite a rămas îndrăgit de actorii implicați, spre deosebire de ciuma televizată, ptiu, ptiu!

Bineînțeles că povestea se complică până când o nouă amenințare iese la suprafață, într-un cerc complet





Băieți, este bun echipamentul ăsta pentru un începător la airsoft?

asemănător cu instalația inelară. Acolo unde Ouroboros își mușcă din coadă se întâlnesc și acțiunile Cortanei cu trecutul lui John, lupta cu The Banished și misterul civilizației Forerunner. Nu vreau să stric din plăcerea componentei single-player, mai ales pentru cei care joacă Halo de pe vremea originalului Xbox. Viziunea 343 Industries nu se ridică la standardele stabilite de Bungie, dar nici nu trebuie dată la o parte. Este mai bună decât nimic. Chiar așa, oare când o să înțeleagă Microsoft că Xbox fără noi titluri Halo și Gears of War nu prea este Xbox?

FPS Consolidat

Știu că Halo Infinite este disponibil și pe PC și arată de un milion de ori mai bine decât pe Xbox One, unde l-am butonat eu. Totuși, când spui Halo, spui Xbox, și voi muri într-un meci de wrestling, uns cu ulei ca Macho Man Randy Savage, împotriva oricui spune că nu-i așa și că ar fi preferabil să fie jucat pe calculator. Toate cuvintele din propoziția „Halo este mai fain pe PC" sunt greșite, punct.

Păi cum altfel să simți plăcerea unei misiuni secundare în care vânezi ofițeri Banished dacă nu cu un gamepad în mână? Cum să te bucuri de o luptă Warthog vs. Chopper fără să fie parte din bucla televizor-consolă-canapea? Dacă debusolații de la 343 Industries făceau posibil și un mod local co-op, orice alt argument era inutil. Așa trebuie să aveți încredere în mine, că știu ce zic. Nu toate jocurile sunt automat fermecătoare cu mouse și tastatură. Uneori imaginea trebuie privită în ansamblu, iar ansamblul poartă sigla X.

Nu am fost niciodată un împătimit hardcore al multiplayer-ului competitiv, dar trebuie să recunosc că Halo Infinite a făcut o manevră șmecheră când a oferit gratuit componenta multi. Gratuit în sensul că poate fi descărcată și jucată separat, chiar și fără abonament Gold. Pe deasupra, dispune de crossplay, are o gârlă de conținut cosmetic, sezoane și – mai nou – toate modurile asociate cu seria, inclusiv Forge.

Este Infinite cel mai bun Halo din istoria francizei? Nici vorbă! Halo 3 rămâne tăticul lor și jocul care a pus punct industriei de gaming în 2007, an după care totul a început să se ducă ușurel, dar sigur, dracului. Pe de altă parte, Infinite este cel mai open-world Halo, iar asta contează pentru că deschide calea către un viitor la care avem dreptul să visăm. Sigur că nu vom avea vreodată parte de mai mult, căci Microsoft se împute de la cap cu decizii herp-derp de genul cumpărat Activision-Blizzard, în loc să-și vadă de consola care dă semne de sfârșeală și care tânjește după exclusivități AAA capabile să țină piept concurenței.

În prezent, Xbox este un aparat de închiriat jocuri. Pe vremuri era o consolă marfă, radicală, purta freză cu țepi, pantaloni cargo și tricou cu Slipknot. Avea personalitate și atitudine edgy. Jucați Halo Infinite pentru o mică doză de factor cool din vremuri mult mai simple. O să vă placă. ► **Aidan**

VERDICT GRIND

► Cel mai open-world Halo de până acum
► Probabil ultimul Halo realizat de 343
► Master Chief, gameplay și voice acting

► Fără couch co-op și fără o direcție clară în viitor

PE SCURT

Infinite este încercarea celor de la 343 Industries de a publica un Halo ca pe vremuri, capabil să spele greșelile din 4 și 5. Din fericire, au făcut mai mult bine decât rău, însă seria ar trebui predată către altcineva pentru un viitor sigur.

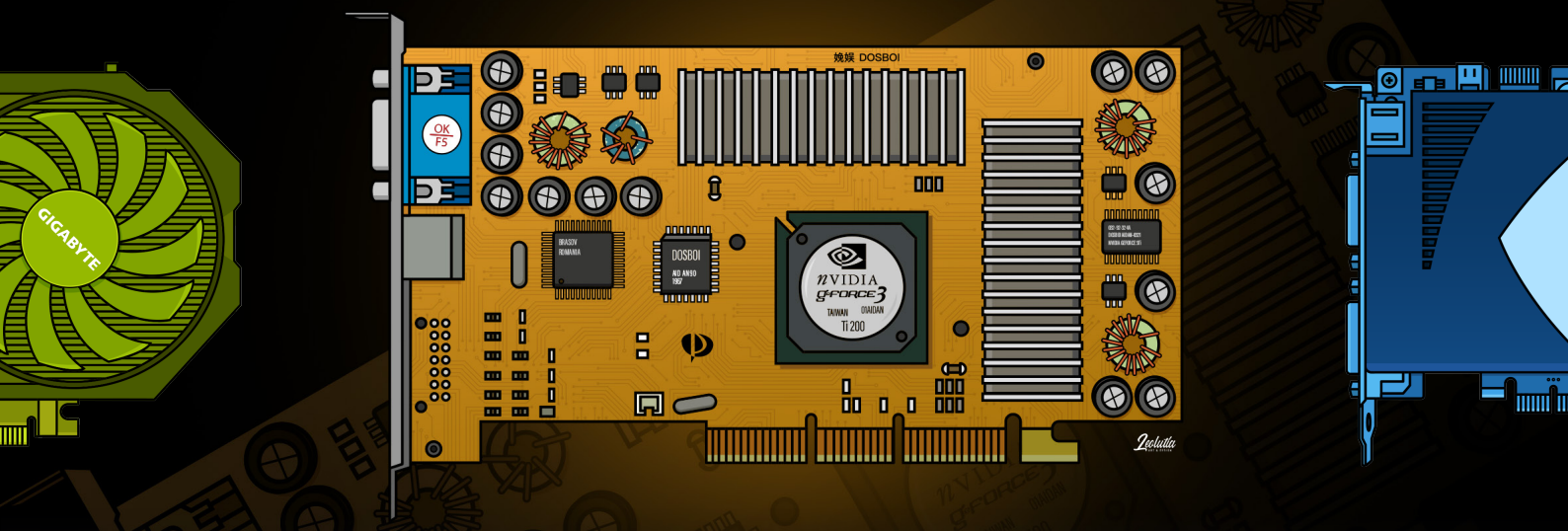
8

Gen Master Chief Simulator **Producător** 343 Industries
Distribuitor Xbox Game Studios **Ofertant** Cadou de Crăciun de la Rozi
Online https://www.halowaypoint.com/

ALTERNATIVA HALO 3

Cel mai marfă Halo din istoria seriei și unul dintre jocurile reprezentative pentru anul de glorie 2007.





DOSBOI AIDAN

ABONEAZĂ-TE DOAR DACĂ EȘTI UN GAMER MARFĂ!

@Dosboiaidan

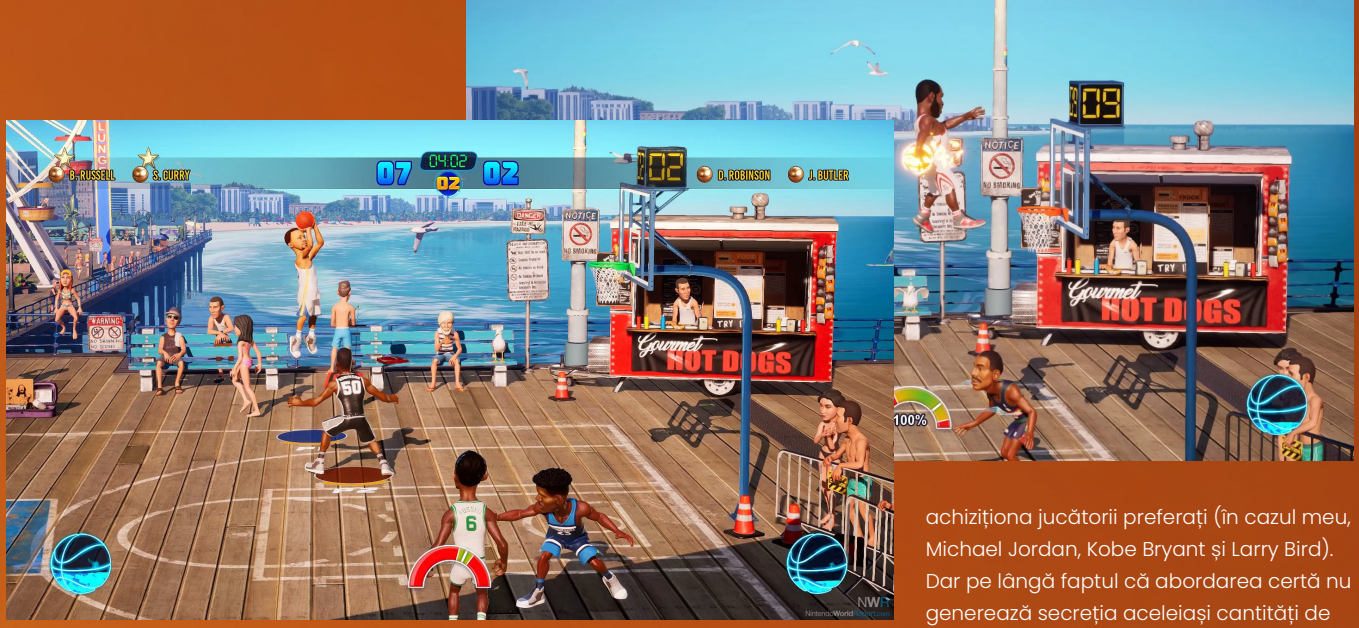
Retro Gaming & Tech content creator. Ex-editor LEVEL, apoi Second Editor-in-Chief al revistei NIVELUL2.

JUCAT PE PC
LANSARE 15 OCTOMBRIE 2018
PUB 2K GAMES, 2K SPORTS
DEV SABER INTERACTIVE
SCRIS DE VLAD COSTEA

NBA 2K PLAYGROUNDS 2







ÎN OPINIA MEA, BASCHETUL ESTE CEL MAI SPECTACULOS SPORT.

Dacă îi eliminăm elementele tactice și schemele de apărare pentru a pune mai mare accent pe slam dunk-uri umilitoare, alley oop-uri devastatoare și driblinguri amețitoare, atunci obținem ceva asemănător cu NBA 2K Playgrounds 2: o abordare arcade asupra sportului cu minge spărgătoare de dinți, care se apropie mai degrabă de seriile NBA Jam și NBA Street decât de realismul din NBA 2K21.

Ceea ce m-a atras inițial la NBA 2K Playgrounds 2 este prețul: pe toate consolele, jocul poate fi achiziționat cu mai puțin de 50 de lei. Însă băieții de la 2K nu au afișat vreo urmă de generozitate sau milă față de buzunarele jucătorilor: pentru că în forma inițială, Playgrounds 2 vine doar cu jumătate din conținut. Și există doar două modalități de a te bucura de tot ceea ce oferă jocul: ori te complaci în meschinăria microtranzacțiilor pentru a putea forma echipa ta de vis, ori câștigi totul prin muncă cinstită deblocând jucătorii preferați.

Dar întrucât revista se numește GRIND, nu cred că este necesar să vă spun cum am ajuns să abordez jocul. Însă ceea ce vă pot spune din start este că nu prea merită să investiți câteva zeci (sau poate sute) de ore pentru a câștiga sezoane alături de echipa preferată, cu scopul de a obține moneda virtuală care poate fi folosită pentru a achiziționa pachete cu cărți de joc prin care se deblochează noi jucători – echivalentul lootbox-urilor, dar într-o variantă mai apropiată de albumele Panini pe care le începeam și nu le terminam niciodată. Dacă totuși vreți să eliminați componenta de noroc, există și posibilitatea de a merge la sigur pentru a achiziționa jucătorii preferați (în cazul meu, Michael Jordan, Kobe Bryant și Larry Bird). Dar pe lângă faptul că abordarea certă nu generează secreția aceleiași cantități de dopamină, este și mai scumpă – te costă mai mult să deblochezi un singur jucător legendar decât să cumperi un pachet întreg cu jucători sau skin-uri pentru terenuri și mingi. Și există oricând șansa de a debloca doi sau mai mulți jucători legendari în același pachet... dar dacă nu se întâmplă asta, trebuie să te întorci pentru a mai finaliza un sezon (sau validezi încă un transfer bancar în contul celor de la 2K).

Dar dincolo de neajunsuri și grind, jocul este plăcut și dinamic. NBA 2K Playgrounds 2 este exact genul de titlu care poate fi deschis zilnic pentru 2-3 partide de câte 5 minute. Pentru începători, are elemente surpriză precum deblocarea unor puteri supranaturale în timpul meciului – astfel, rezultatul unei strategii impecabile de apărare poate fi răsturnat de o minge înflăcărată care intră în coș indiferent din ce parte a terenului este aruncată; iar diferențele mari de scor pot fi oricând echilibrate prin apariția unor cercuri care dublează sau triplează numărul de puncte acordate pentru înscriere.

În baschet, există coșuri de 1 punct (din aruncare liberă), 2 puncte (din interiorul careului de 6.25m) și 3 puncte (din afara zonei de 6.25m). În NBA 2K Playgrounds 2, se acordă un punct suplimentar pentru perfecțiunea execuției (atunci când reușești să apeși pe buton și să îl eliberezi într-o sincronizare perfectă cu bara indicată în colțul ecranului) și pentru înscrierea primului coș din meci. Iar dacă ai dibăcia de a executa un alley oop dublu, pasând mingea de minimum 2 ori în aer înainte de a executa aruncarea de grație, primești un coș de 6 puncte – de departe cel mai devastator și umilitor mod de a-i arăta adversarului cine este rege pe teren.





Evident, într-un joc de streetball 2 vs 2, slam dunk-ul este rege. Și spre deosebire de situația reală, unde există doar câțiva executanți ai manevrei, în joc aproape fiecare jucător are o detentă impresionantă și poate introduce mingea prin inel făcând cel puțin o piruetă în aer. Dacă ai răbdarea necesară, până și jucătorii cei mai mici sau cei mai mari și greoi pot produce spectacol. Dezavantajul este însă dat de faptul că manevrele devin repetitive după un anumit timp și își pierd farmecul – odată ce îți dai seama cum se execută, nu mai ai nicio satisfacție (la fel cum în DOOM 2016 nu te mai minunezi de glory kills după primele 15 minute). Există însă provocări mult mai interesante, precum perfecționarea aruncării de la 3 puncte și coordonarea de alley oop-uri. Și dacă arta ofensivei nu mai prezintă secrete pentru tine, atunci poți să încerci să îți optimizezi recuperările și blocajele, astfel încât adversarul să nu mai poată înscrie împotriva ta.

Cred că NBA 2K Playgrounds 2 este un titlu potrivit pentru partide alături de prieteni aflați în aceeași cameră. La fel ca oricare alt joc în care trebuie să înfrunți un singur adversar, este mult mai plăcut să-i poți observa reacțiile atunci când ele apar și să pornești provocări în timpul meciului (clasicul "hai să vedem cine marchează primul de la jumătatea terenului" nu poate să lipsească de la nicio petrecere). Există și un mod online și o abordare cross-platform pentru a extinde posibilitățile de conectare, dar rareori am găsit un partener de joacă. Iar atunci când s-a nimerit să intru într-o partidă alături de cineva, a fost vorba de un jucător înrăit care avea propriul "dream team" format din baschetbaliști legendari și își etala abilitățile de veteran în victorii zdrobitoare. Poate că mi-ar fi crescut semnificativ șansele dacă aș fi făcut mai mult grind sau aș fi cotizat la trezoreria 2K, dar oare chiar merită efortul? Dincolo de asta, jocul nu te încurajează deloc să înfrunți un AI mai competent: punctele pe care le primești sunt aceleași indiferent de nivelul de dificultate ales, iar dacă scopul tău este să deblochezi tot ceea ce Playgrounds 2 are de oferit, atunci este în interesul tău să câștigi de fiecare dată... apelând la cel mai mic nivel de dificultate, unde nu trebuie neapărat să îți cizelezi stilul sau să înveți ceva nou.

NBA 2K Playgrounds 2 este un joc de nota 6, complimentat de un grind de nota 3. Dincolo de bucuria de a debloca o nouă legendă din istoria NBA, nu ai nicio bucurie în a câștiga încă un campionat. Recompensele nu justifică suficient de mult timpul investit, așa că nu pot recomanda jocul decât împătimiților de baschet și/sau streetball. Mai mult de atât, muzica și comentariul sunt atât de repetitive încât după câteva meciuri alături de o echipă deja știi ce urmează să auzi în urma executării unei manevre sau finalizării unei partide. Melodia din meniu te prinde, însă devine obositoare după prima oră de joc.

Ceea ce-mi place însă la efortul celor de la 2K este grafica – jucătorii sunt niște caricaturi care exagerează trăsăturile individuale, terenurile sunt animate, iar spectatorii sunt dinamici într-un mod care îmi aduce aminte de Street Fighter 2: dincolo de provocarea pe care o înfrunți, ți se sugerează că faci parte dintr-o lume mai mare care se mișcă și are o existență proprie autonomă de acțiunile tale. Evident, nu avem rezoluții 4K, milioane de poligoane per model și ray tracing. Dar pentru ceea ce încearcă să facă, jocul nici nu are nevoie de așa ceva.

Dacă aveți un prieten, un partener de viață, sau un membru al familiei care are o natură competitivă, atunci vă veți distra de minune alături de NBA 2K Playgrounds 2. Dar dacă vreți să vă bazați pe experiența single player, atunci recomand jocul doar ca pe o relaxare zilnică de câteva minute. Cu cât îl luați mai tare în serios, cu atât devine mai frustrant – tocmai pentru că recompensele oferite se dovedesc de cele mai multe ori a fi nesatisfăcătoare în raport cu efortul. Însă acest fapt nu m-a oprit din a rescrie istoria alături de Boston Celtics, câștigând campionate și zdrobind Chicago Bulls și LA Lakers în meciurile finale. La fel ca oricare altă activitate din viața noastră, jocul nu are un scop în sine – noi suntem cei care îi determinăm rolul, îi alocăm timp și îi stabilim însemnătatea.





VLAD COSTEA

PERSPECTIVĂ



66 ESTE OARE NOSTALGIE?

Este oare vorba de nostalgie atunci când alegem să jucăm un titlu din generațiile anterioare?

ARTICOLE

62 JAPONEZII FAC CELE MAI BUNE JOCURI | 66 ESTE OARE NOSTALGIE? | 72 GRIND-UL NE ÎNNOBILEAZĂ

SCRIS DE VLAD COSTEA

日本人はいいよ

JAPONEZII

fac cele mai bune jocuri











Urmărind știrile din industria jocurilor video, este greu să nu îți pui întrebări precum "Oare de ce nu reușește Xbox să învingă PlayStation, în ciuda achizițiilor și investițiilor masive pe care le face?", "Cum de Nintendo încă vinde console, deși oferă specificații tehnice inferioare concurenței?" și "Cum de jucătorii principali pe piața cabinetelor arcade sunt Taito (Space Invaders), Capcom (Street Fighter), Sega (Sega Racing, Virtua Cop), Konami (X-Men, Teenage Mutant Ninja Turtles) și Namco (Pac-Man, Galaga)?".

Răspunsul este simplu: japonezii fac cele mai bune jocuri.

Este o concluzie la care am ajuns de-a lungul mai multor ani în care am observat cum studiourile nipone au o consecvență de neegalat în a produce titluri de calitate. În timp ce Activision, Ubisoft și Electronic Arts s-au complăcut în popularizarea microtranzacțiilor și a conținutului fragmentat care ne obligă să facem achiziții suplimentare, FromSoftware și Namco Bandai ne-au provocat prin brutalul Dark Souls, Nintendo a redefinit genul open world prin Legend of Zelda: Breath of the Wild, iar Gran Turismo a continuat să ridice standardul simulatoarelor de curse.

A spus cineva tehnologie VR? În timp ce Oculus și Valve se băteau în specificații tehnice, Sony a lansat PlayStation VR – un dispozitiv mult mai simplu și mai accesibil, care se caracterizează mai degrabă prin ergonomie decât prin rezoluții incredibile, dar care oferă jocuri mai distractive decât orice experiență oferită de Oculus... alături de lansări mult mai consecvente.

Vreți să vorbim despre personaje emblematice, care și-au lăsat amprenta asupra industriei? Namco îl are pe Pac-Man, Nintendo îl are pe Mario, Sega îl are pe Sonic, Sony îl are pe Kratos. Acum faceți același exercițiu și în cazul Microsoft, Ubisoft, Electronic Arts și Activision: cine sunt personajele cele mai reprezentative pentru fiecare studio și când a fost ultima dată când ele au fost implicate în titluri AAA? Excludeți tentativele de remasterizare și remake (urme ale epocii post-creative) și rămâneți cu nostalgia unor vremuri când studiourile din vest chiar încercau să concureze prin personaje memorabile.

Sigur, aici există excepții. Rockstar Games face o treabă minunată cu protagoniștii din Grand Theft Auto și Red Dead Redemption. În aceeași măsură, CD Projekt Red a reușit să îl transforme pe Geralt într-un simbol al RPG-urilor vestice. Iar studiourile americane care lucrează cu Sony (Naughty Dog, Sucker Punch, Santa Monica Studio) ne-au oferit capodopere precum "Uncharted 2", "The Last of Us", "Ghost of Tsushima" și "God of War".

Dar pentru fiecare exemplu pozitiv, trebuie să ne uităm la felul cum Electronic Arts îngroapă fiecare urmă de creativitate a studiourilor pe care le asimilează. Sau să deplângem decăderea Blizzard, care a renunțat complet la standardul de calitate pentru care era cunoscut. Iar apoi să ne întrebăm ce a făcut Ubisoft în ultimii ani cu seriile Rayman și Prince of Persia.

Am ajuns la concluzia că studiourile japoneze au două caracteristici care le ajută să se mențină în vârf: sunt consecvente în lansarea de jocuri de calitate și își reinventează permanent protagoniștii. Este ca și cum banii și schimbările culturale din vest nu au niciun efect asupra artiștilor niponi... este ca și cum ei ar fi conștienți











că poveștile cele mai bune nu au vârstă și nu trebuie spuse pentru a fi pe placul unei singure generații sau pentru a întări convingerile unui singur grup care se manifestă la un moment dat. Și în timp ce programatorii vestici concurează în a se schimba în funcție de voința minorităților vocale, japonezii continuă să producă artă nemuritoare, la cele mai înalte standarde. Pentru că Nintendo știe ce înseamnă un joc inter-generațional – genul de divertisment digital atât de bun, încât părinții vor să îl dea mai departe copiilor. Iar Sony știe ce înseamnă să îți urmezi cursul fiind mai degrabă interesat de calitate decât de presiunile unor grupuri care promovează discriminarea în funcție de aspectul fizic al persoanei.

De aceea, în timp ce Microsoft va realiza clipuri de promovare în care va face afirmații despre justiție socială, Sony va oferi jocuri mai bune și va vinde console. În timp ce Ubisoft ne va vorbi despre diversitate și incluziune, Nintendo ne va arăta tuturor cum se face un joc pentru toate vârstele. Și în timp ce accentul se va pune pe tehnologii de ultimă generație, un studio japonez ne va oferi grafică și animații impresionante pe sistemele deja depășite din punct de vedere tehnic.

Este vorba despre motivul pentru care Atari nu a putut concura cu Nintendo și Sega, John Romero are în camera de lucru cabinete arcade cu Pac-Man și Street Fighter 2, iar PlayStation 5 este mai căutat decât Xbox Series X: japonezii fac cele mai bune jocuri.



VLAD COSTEA









THE RETRO COVER PLAYSTATION | PROJECT

by Leo Luția















Dacă vrei un **cover retro** pentru colecția ta de jocuri **Playstation 4/5**, scrie-mi pe:

@Leolutia.design **Lutialeonard@gmail.com** **Leolutia#6927**

SCRIS DE VLAD COSTEA



ESTE OARE NOSTALGIE?

...atunci când alegem să jucăm un titlu din generațiile anterioare?



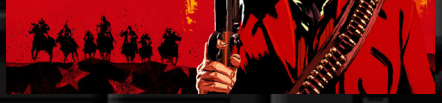


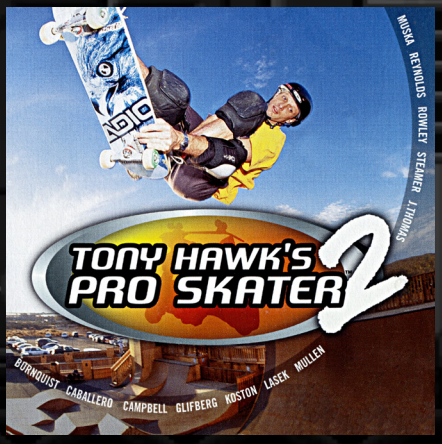
În copilăria mea de la început de mileniu, pe când rulam Wolfenstein 3D și The Cycles: International Grand Prix Racing pe un respectabil Pentium I tactat la 66 Mhz, aveam tendința de a citi toate revistele despre jocuri pe care puneam mâna. Prin comparație cu noile lansări prezentate în interiorul paginilor colorate, eram mereu cu vreo 10 ani în urmă: atunci când mă informam despre noile procesoare AMD pe 64 de biți și de noua generație de plăci video GeForce 4 Ti, eu încă priveam 10 minute la ecranul de pornire al Windows 95... așteptând cu nerăbdare ca muzica ambientală a lui Brian Eno să îmi spună că pot să încerc din nou să finalizez aventura prințului din Persia. Iar atunci când Warcraft 3: The Reign of Chaos primea laude unanime din partea redactorilor de specialitate, eu mă bucuram de aventura spațială din The Lost Vikings – imaginându-mi că sunt un istoric al jocurilor care explorează începuturile Blizzard Entertainment (cunoscut încă sub numele de Silicon & Synapse).



Aproape 20 de ani mai târziu, situația a luat o întorsătură neașteptată: deși dispun de tehnica necesară rulării celor mai recente jocuri, deseori mă găsesc în situația de a parcurge titluri din perioada 1985-2010. În loc să îmi afișez entuziasmul față de noutățile din industrie, îmi selectez cu atenție sferele de interes și mă întreb printre care alte capodopere de pe listă aș putea găsi loc și pentru seria Horizon sau pentru Cyberpunk 2077.

La suprafață, cineva m-ar putea caracteriza drept nostalgic. Probabil ar spune că mă complac într-o zonă de relativ confort din care pot respinge cu vehemență tot ceea ce iese din tiparul cunoscut. Dar oare jocurile au mai ieșit din tipare în ultimul deceniu?









Unde este inovația?



Mai există inovație într-o eră când singura justificare pentru a lansa o nouă generație de console este reflexia luminii pe suprafețe (ray tracing), schematica de control a devenit standardizată pe toate platformele, iar versiunea remasterizată pentru Uncharted 4 este atât de asemănătoare cu originalul încât trebuie să te oprești și să privești cu lupa fiecare bucată de vegetație pentru a vedea îmbunătățiri?

Acum că fenomenul "remake" este atât de popular în întreaga industrie, însă rareori produsul contemporan se ridică la nivelul originalului, a mai rămas ceva nou de descoperit? Atunci când aproape toate jocurile prezentate de Microsoft în Xbox Showcase fac parte dintr-un gen bine definit și ar putea fi clasificate drept clone pentru altceva care există deja (Metroidvania, battle royale în stil Fortnite, No Man's Sky), unde găsim originalitatea?

Răspunsul cel mai evident ne îndreaptă privirile către scena indie. Aici programatorii și artiștii își lasă imaginația să zburde în timp ce produc jocuri care reprezintă mai degrabă ambiții personale decât planuri de promovare și vânzare către mase. În lumea indie, limitările de buget conduc spre decizii creative care compensează lipsurile. Tot aici, persoanele implicate în proiect sunt mult mai interesate de a produce un titlu de calitate și deseori aleg să își sacrifice viața privată pentru a proiecta un suflu din propria existență asupra picturii interactive care se dezvăluie treptat pe o pânză digitală. Iar eșecul comercial este privit ca un risc asumat încă de la început, pentru că izbutirea unei producții independente într-o industrie de miliarde de dolari este însăși lebăda neagră din peisaj.

Totuși mai există un răspuns pentru problema originalității: ținând cont că multe dintre cele mai bune jocuri au fost deja produse și inovația tinde mai degrabă către îmbunătățiri grafice, de cele mai multe ori este util să privim înapoi în timp pentru a descoperi ceva uitat de timp sau prea puțin apreciat în vremea când a apărut pentru prima dată. Știu că Metacritic nu reprezintă un etalon de obiectivitate absolută, dar mi se pare cel puțin interesant faptul că top 10-ul include doar 3 jocuri lansate după anul 2010: Super Mario Galaxy 2, Red Dead Redemption 2 și GTA 5. Lista este plină de curiozități care te fac să te întrebi oare ce știau programatorii la începutul anilor 2000 și au uitat între timp: cum de Baldur's Gate II este clasat mai sus decât Skyrim? De ce Half Life 2 și Halo 1 au scoruri mai bune decât Call of Duty: Modern Warfare 2? Cum de Tony Hawk's Pro Skater 2 este cel mai bine cotat joc sportiv și se află pe locul secund în clasamentul general?

În primul rând, vorbim despre jocuri ce își respectă rolul de a fi distractive. Din lipsa mijloacelor de a reproduce realismul, și-au asumat libertăți care le permit să sfideze anumite standarde și convenții de astăzi.

În al doilea rând, vorbim despre jocuri complete și bogate în conținut suplimentar. Înainte ca Xbox Live și Steam să permită actualizarea din mers a lansărilor defectuoase, studiourile trebuiau să ofere o calitate cât mai bună a variantelor finale pentru a putea vinde (în special pe console, unde lansarea de patch-uri era mult mai dificilă și ar fi necesitat înlocuirea discului original). Înainte ca aceleași platforme de distribuție digitală a jocurilor să ofere posibilitatea de a cumpăra lootbox-uri, monede virtuale și season pass-uri, fiecare titlu se bucura de o ofertă mai bogată de conținut suplimentar pe care cei pasionați îl puteau debloca. Pentru studiourile de astăzi, fiecare element suplimentar (care înainte ar fi reprezentat o parolă, o cameră ascunsă sau o recompensă pentru anumite realizări) semnalează potențial serios de monetizare.



Ajungem astfel la al treilea argument pentru care jocurile de dinainte de 2010 sunt mai bune: grind-ul este sfânt. Moneda de schimb pe care jucătorul o oferă în schimbul obiectelor, a punctelor de experiență și a conținutului deblocabil este timpul. Cu cât investești mai mult timp în joc, cu atât devii mai bun. Cu cât devii mai bun, cu atât descoperi mai multe secrete și devii mai capabil să înfrunți provocări suplimentare. Iar producătorii de jocuri erau perfect conștienți de aceste detalii și aveau grijă să ofere mici bonusuri pentru cei pasionați. Un final alternativ la nivelul cel mai înalt de dificultate? Posibilitatea de a juca din perspectiva unui alt personaj? Ținute vestimentare suplimentare pentru anumite personaje? Linii de dialog care schimbă puțin cursul evenimentelor? Elemente narative importante ascunse într-o cameră care poate fi deblocată doar în anumite condiții? Arme care permit parcurgerea mai rapidă a nivelurilor? Toate acestea au fost transformate astăzi în elemente care pot fi cumpărate prin intermediul unui cont bancar, fără a investi nici măcar o oră în universul jocului.

Să luăm un alt exemplu demn de grind: pentru a descoperi 100% din conținutul din Diablo II: Lord of Destruction, un jucător are nevoie de aproape 200 de ore. Vorbim despre milioane de click-uri, zeci de tentative nereușite de a cuceri temnițe tenebroase și multe alte ore petrecute în încercarea de a descoperi cele mai bune combinații de artefacte. Prin comparație, nou-lansatul Diablo Immortal le permite jucătorilor să obțină cele mai puternice obiecte fără a depune vreun efort, prin intermediul unei investiții de "doar" câteva zeci de mii de dolari. Probabil că vestea legată de Immortal vă amuză și vă îndeamnă să credeți că jucătorii vor avea bun simț printr-o mobilizare de a refuza să umfle buzunarele Activision-Blizzard. Dar vă înșelați amarnic: Diablo Immortal a produs încasări de 24 de milioane de dolari doar în primele 2 săptămâni ulterioare lansării și cel mai probabil va continua să reprezinte un succes enorm.



Sunt jocurile o artă?



Jocurile sunt o formă de artă care, după un anumit punct, nu își mai arată vârsta. Nu este ca și cum fiecare generație de consolе marchează echivalentul tranziției de la picturi rupestre la Capela Sixtină. Evoluția graficii și a mecanicilor de joc ne-au adus la un anumit vârf de unde putem aprecia mai ușor ceea ce a apărut înainte. La fel cum putem asculta un album rock lansat de Led Zeppelin, Soundgarden și Muse fără a simți nevoia de a plasa conținutul în perioade istorice distincte, ne putem bucura și de Grim Fandango sau Deus Ex fără a simți nevoia să ne raportăm la Syberia: The World Before sau Cyberpunk 2077. Un album rock bun este un album rock bun indiferent de anul lansării, de tehnica folosită în studiourile de înregistrări și de contextul în care au fost scrise versurile. În aceeași măsură, un RPG bun nu are vârstă și strălucește prin propriile calități fără a ne mai face să ne gândim la lipsuri.

Este oare vorba de nostalgie atunci când alegem să jucăm un titlu din generațiile anterioare? Doar dacă jocurile actuale se ridică la același nivel calitativ sau îl depășesc. Dar cum nu este cazul în cele mai multe situații, răspunsul este un "nu" vehement. Câteva dintre cele mai bune jocuri au fost deja lansate și merită toată atenția noastră. Dacă studiourile vor să concureze, atunci vor trebui să ofere o calitate net superioară. Altfel, nu au decât să se complacă în microtranzacții în timp ce noi descoperim minunățiile pe care le-am trecut cu vederea în trecut.





VLAD COSTEA




THE LAST OF US

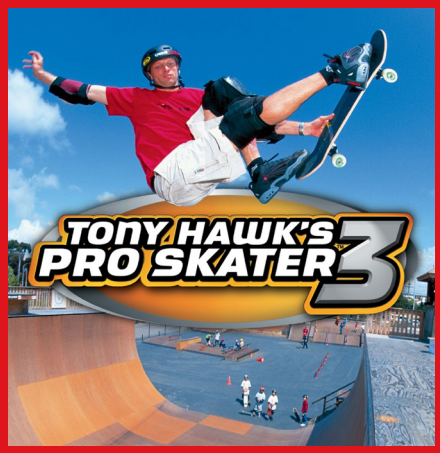

SOULCALIBUR VI


grand theft auto IV


The Elder Scrolls V
SKYRIM


METROID PRIME


THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME 3D


TONY HAWK'S PRO SKATER 3

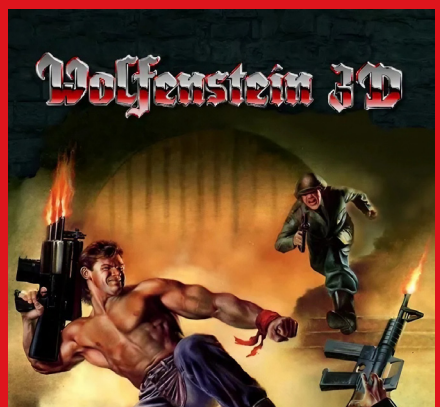

PREMIUM EDITION
grand theft auto V
FIVE


SUPER MARIO GALAXY


FINAL FANTASY VII


PlayStation
PAL
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SONY
PlayStation


COUNTER STRIKE


Wolfenstein 3D




PlayStation



RIVALITATEA REIZBUCNEȘTE

Donkey Kong a furat toate jucăriile Mini-Mario din fabrică, iar misiunea de a le recupera îi revine lui Mario! Aleargă, sari și fă salturi înapoi pentru a le recupera în peste 130 de niveluri, în această abordare de tip puzzle a acțiunii clasice de platformă.

Rivalitatea care s-a aprins inițial pe sistemul Game Boy™ Advance revine acum pe sistemul Nintendo Switch™, cu posibilitatea de joc în co-op, lumi complet noi, muzică și grafică actualizate, precum și alte modalități noi de joc.



JNGRNDMD10

Utilizează codul din stânga și ai **10% reducere!**
Promoția este valabilă până pe **16.02.2024**



JocuriNoi







EXPLOREAZĂ LUMI NOI

Pe lângă lumi familiare precum Mario Toy Company, Donkey Kong Jungle și Mystic Forest, poți explora două locații tematice noi pline de obstacole și provocări noi.



MERRY MINI-LAND

Distrează-te la maxim în acest mini-parc de distracții.



SLIPPERY SUMMIT

Menține-ți calmul în timp ce rezolvi puzzle-urile prin această minunată țară a iernii.

PRECOMANDĂ



16.02.2024
Dată de lansare

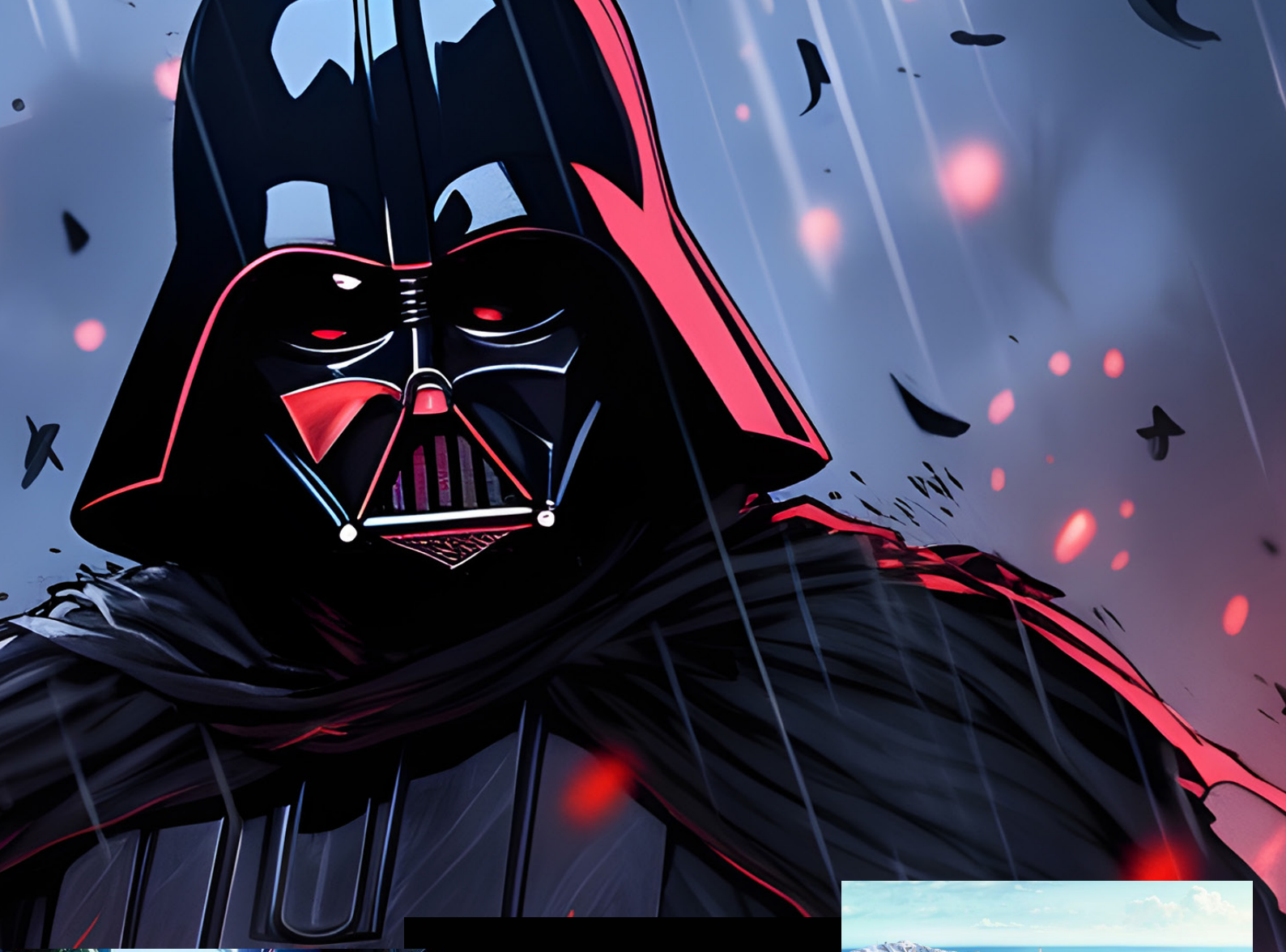
PERSPECTIVĂ

SCRIS DE VLAD COSTEA

GRINDUL NE ÎNNOBILEAZĂ

VINO DE PARTEA GRINDULUI!









Trăim într-o lume dominată de gratificare instantă: cât timp ai bani, orice bucurie sau plăcere se află la doar câteva click-uri sau atingeri de ecran distanță. Dacă ne referim la jocuri, atunci observăm cum tendințele din lumea reală și din multiversurile digitale s-au combinat pentru a forma o realitate augmentată ambiguă.

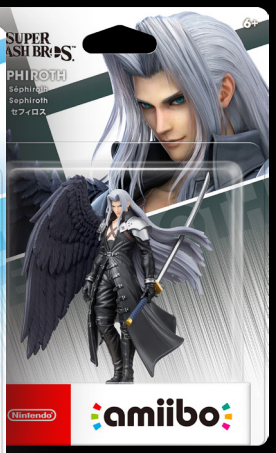
În timp ce guvernele tipăresc bani de parcă ar juca Sim City în god mode și inflația nu ar avea niciun fel de consecințe asupra economiei, investitorii cu smartphone cumpără acțiuni ca și cum ar orchestra prăbușirea rețelei de socializare Lifeinvader din GTA 5, iar producătorii de autoturisme permit "îmbunătățiri ale motorizării" care se deblochează din aplicație printr-o plată electronică de $2000 (da, mai ceva decât în NFS), jocurile trec și ele printr-o fază ciudată.

Pe de o parte, avem titluri "gratuite" care monetizează atenția sau nerăbdarea: vrei să mai încerci o dată? Poți să vizionezi o reclamă sau să cumperi vieți suplimentare. Vrei ca reclamele să dispară? Totul se poate rezolva printr-o microtranzacție.

Însă această situație devine mai puțin onestă și mult mai dubioasă atunci când ne uităm la jocurile pentru care plătim 60 de euro (mai nou, chiar 70 pentru titlurile de pe consolele next-gen) care în continuare percep taxe suplimentare pentru conținut. Vă mai amintiți de vremurile când personajele suplimentare se deblocau în urma îndeplinirii unui obiectiv sau prin activarea unor coduri pentru trișori găsite în Cheatbook sau DLH? Ei bine, toate aceste elemente bonus sunt acum împachetate frumos și poartă numele de DLC (Downloadable Content), Expansion Pack,









sau Season Pass. Ele nu mai reprezintă un bonus care demonstrează implicarea dezvoltatorilor în proiect și dorința de a oferi plus valoare, ci o nouă tentativă de a-l jupui de bani pe jucător.

Am dat 300 de lei pe Super Smash Bros pe Nintendo Switch. Dar dacă vreau să îi am în lista de războinici pe Sephiroth din Final Fantasy VII sau pe Steve din Minecraft, atunci trebuie să mai scot din buzunar 120 de lei pentru a cumpăra Fighter Pass 2. Cu alte cuvinte, înainte de a mi se acorda șansa de a debloca luptătorii, trebuie să cumpăr un pachet special. Singura diferență față de Ubisoft sau Activision-Blizzard este că măcar trebuie să depun un efort pentru a efectua deblocarea – iar acest efort presupune înfrângerea personajelor într-o bătălie.

Gratificarea nu este în totalitate instantă, dar tot nu se compară cu vremurile când adunam toate Chaos Emeralds în Sonic 2 pentru a dobândi puterile lui Super Sonic sau împerecheam struți în Final Fantasy VII pentru a obține gold chocoboul care poate zbura pe Round Island – locul unde poți găsi materia Knights of the Round, care are cel mai devastator atac din joc. Copiii din ziua de azi nu vor avea parte de bucuria de a găsi pachete ascunse pe acoperișurile clădirilor din GTA 3, pentru ca ulterior să descopere că punctul de salvare include acum și diverse arme sau armuri. În schimb, au posibilitatea de a cumpăra moneda virtuală din GTA Online sau Fortnite pentru a scuti orele de trudă... urmând ca ulterior să meargă la școală și să le povestească tuturor colegilor despre avantajul de a avea părinți permisivi cu venituri peste medie. Trist!

Însă în centrul acestor fenomene mercantile se află grindul și un catalog uriaș de jocuri care au fost livrate la vremea lor într-o formă completă, care nu făceau niciun compromis. În aceste tărâmuri magice aflate pe cale de dispariție, obiectele rare, personajele ascunse și hărțile secrete pot fi dobândite doar prin muncă. Iar acestea sunt jocurile pe care eu le recomand pentru minte și spirit – pentru că în spatele efortului se ascund recompense care nu pot fi obținute prin alte metode. În cel mai bun caz, se pot descărca salvări sau se pot instala trainere (își mai amintește cineva de trainere?).

În timp ce lucram la revistă, am descoperit cum grindul pe care l-am făcut în Final Fantasy X m-a făcut mai răbdător. M-a ajutat inclusiv să gândesc strategic și să acord mai multă atenție sarcinilor de serviciu – fără a mai simți nevoia să îmi verific telefonul sau să consult rețelele de socializare. Faptul că am îndeplinit obiective repetitive într-un joc m-a determinat să îmi redescopăr concentrarea și să îmi îmbunătățesc atenția. Iar această disciplină de a investi conștient un anumit număr de ore pentru a atinge un obiectiv clar a ajuns să devină ceva obscur și demodat. Într-o eră în care orice informație se află la o căutare distanță, iar accesul la cunoaștere și divertisment este limitat doar de propria curiozitate, avem mai mult ca niciodată nevoie de tehnici de ordonare a gândirii.

Grindul presupune conștientizarea propriilor limite și urmarea unui obiectiv păstrând speranța că, într-un final, tentativa va avea succes. El presupune o perseverență ieșită din comun și o voință puternică. Iar la final, odată ce scopul este atins, putem spune că am reușit cu succes să proiectăm un sens asupra eforturilor noastre.

Dacă John Lennon ne spunea prin anii 1970 că timpul irosit într-un mod plăcut nu este irosit deloc, atunci revista GRIND vine vreo 50 de ani mai târziu pentru a vă spune că timpul folosit pentru îndeplinirea unui obiectiv dificil și bine determinat este exact sensul vieții. Fără grind nu am fi construit niciodată monumente impunătoare. Fără grind nu am fi ajuns să temperăm capriciile naturii pentru a deveni specia dominantă de pe planetă. Și fără același grind nu ar fi ajuns nimeni să obțină un Demonspike Coat în Diablo pentru a face față tuturor atacurilor venite din partea Necuratului.

Indiferent de natura lui, grindul ne purifică, ne cizelează și ne înnobilează. Iar în timp ce gamerii "casual" dau ochii peste cap și spun că grindul nu este pentru ei, noi ne vom folosi răbdarea și voința pentru a avea realizări mai impresionante atât în viața de zi cu zi, cât și în jocuri. Vino de partea GRINDului!



VLAD COSTEA



DECUPEAZĂ ȘI FĂ-ȚI PROPRIUL TĂU COVER DE JOC SWITCH CU REVISTA GRIND (2024)

GRIND DIY

A APĂRUT REVISTA GRIND

SINGURA REVISTĂ DE GAMING DIN ROMÂNIA

SIGIL · HADES · OTHERCIDE · EMPIRE OF SIN · FINAL FANTASY X · NBA 2K PLAYGROUNDS 2 · JAPONEZII FAC CELE MAI BUNE JOCURI · GRIND-UL NE ÎNNOBILEAZĂ





22 OTHERCIDE



52 EMPIRE OF SIN

ⓘ Pachetul include un cod QR de unde revista poate fi descărcată în variantă digitală, citită și apoi printată.

IMPORTANT: This product contains technological protection measures. The use of an unauthorised device or software that enables technical modification of the Nintendo Switch console or software may render this game unplayable. A system update may be required to play. Unauthorised commercial use prohibited.

Play Mode	TV	Tabletop	Handheld
Players	1[1]	1[1]	1[1]

[1] Can be played with one JoyCon.

Revista Grind este un proiect artistic realizat din pasiune pentru jocuri și din respect pentru tot ceea ce înseamnă jurnalism de gaming. Descarcă gratuit PDF-ul cu revista (grnd.ro/revista-grind-1), mergi la o tipografie sau imprimerie de cartier unde pot scoate pe hârtie lucioasă de 150g.

To use the download code and online services, you must create a Nintendo Account and accept the related agreement. The Nintendo Account Privacy Policy applies. Some online services may not be available in all countries.

Cover design by @leolutia.design

LICENSED BY NINTENDO
Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

! Download required via use of online services: minimum **328mb**.

ONLINE Online features for this software require a paid Nintendo Switch Online Membership.

Mulțumiri susținătorilor: Alexandru Holca, MM, MorhenWolf, rodarkone, terryttx, Andrei Ciurea, Sebastian, Laur, Matei Iordache, Paul Crasmareanu, Pică Tiberiu, Turlete Bogdan, Victoria Septimiu, Allen Dobra, Dani Bodean, mazikeen, Tudor, Valentin Istrate, Wraith, Aaron Mihai, Mihai Ionescu, Moldovan Claudiu, Robert, Silviu Raban, Grey Panther, Silviu Tanase & comunității de pe Discord-ul GRIND.

revistaGRIND · revista.grind · revista.grind

Revistă de gaming din România susținută din donații Patreon.

16+ www.pegi.info · BAD LANGUAGE

Original Nintendo Seal of Quality

BTCTKVR

GRND-P-A12DFB GRND-P-REVISTA-1

640509 040147

REVISTA GRIND™ BTCTKVR

NINTENDO SWITCH

SINGURA REVISTĂ DE GAMING DIN ROMÂNIA

GRIND



REVIEWS

SIGIL
HADES
OTHERCIDE
EMPIRE OF SIN
FINAL FANTASY X
JAPONEZII FAC CELE MAI BUNE JOCURI
GRIND-UL NE ÎNNOBILEAZĂ

16+ www.pegi.info

BTCTKVR

! Download Code Only
No game card is included!







Revista GRIND

Singura revistă de gaming din România

Susține Revista GRIND

GRIND este singura revistă de gaming din România. Iar această pagină de Patreon are rolul de a le permite celor care lucrează la proiect să primească donații.

Ce primiți la schimb? În funcție de generozitate, puteți obține acces privilegiat la munca noastră aflată în desfășurare, puteți participa la un apel (sau podcast?) periodic alături de redactori, sau puteți primi în căsuța poștală exemplare tipărite ale revistelor și/sau stickere. **Dar cel mai important**: mențineți în viață o activitate care, date fiind costurile ridicate de producție și starea presei scrise din România, nu ar putea niciodată să existe ca o afacere profitabilă... nu fără a folosi hârtie de proastă calitate și fără a compromite integritatea proiectului cu reclame la fiecare 5 pagini și articole "sponsorizate". Noi ne încăpățânăm să tipărim pe hârtie "groasă și lucioasă" de 150g și nu promovăm decât proiectele proprii (ale celor care scriu articole).

Revistele GRIND lansate până acum au fost scrise, editate, înfrumusețate prin grafică, încărcate pe internet și promovate în timpul nostru liber și au apelat la fonduri din propriile visterii. Dar fiind un proiect realizat din pasiune, am avut determinarea de a produce reviste de cea mai bună calitate, de parcă numărul cititorilor ar fi de 100 de ori mai mare și ne-am bate cot la cot cu fantomele unor giganți precum LEVEL, PC Games, XtremPC și Game Over.

Dacă vă place ceea ce facem, sperăm că ne veți susține. Nu este obligatoriu să ne donați bani – pentru proiectul GRIND este în egală măsură important să ne citiți revistele (care vor fi mereu gratuite în format digital) și să dați sfoară în țară că încă mai există niște băieți care scriu și tipăresc. O simplă distribuire a conținutului pe care noi îl punem la dispoziția voastră poate să facă o diferență enormă în succesul pe termen lung al proiectului.

În viitor, sperăm că vom putea să-i răsplătim pe cei care scriu articole... măcar cu sume modice. Sperăm că va exista și o recompensă pentru cei care lucrează la grafică. Și poate vom avea buget pentru a da viață și unor alte idei.

Mulțumim susținătorilor de pe Patreon-ul GRIND!

- >Rodarkone
- >Terryttx
- >Klamath
- >Alexandru Holca
- >Laur
- >Matei Iordache
- >MM
- >MorhenWolf
- >Paul Crasmareanu
- >Sebastian
- >Turlete Bogdan
- >Victoria Septimiu
- >Valentin Istrate
- >Aaron Mihai
- >Dani Bodean
- >Mazikeen
- >Mihai Ionescu
- >Moldovan Claudiu
- >Robert
- >Silviu Raban
- >Tudor
- >Wraith
- >Grey Panther
- >Silviu Tanase
- >Catalin Pascu
- >Dan Murgeanu
- >FallenSra
- >George Ene
- >Nicolae Andrei
- >Tudor Dumitru
- >Turtapod
- >Xael
- >Alexandru Brujan
- >Andrei Ciurea
- >Constantin Drăgoi
- >Matei Monoranu
- >Locke
- >Tatu Stefan
- >Ada Snooze
- >Afanase Alexandru













NE VEDEM ÎN URMĂTORUL GRIND?

GRIND II

DIABLO®

NE AMINTIM ACUM DE UNDE
A IZVORÂT THE PRIME EVIL!



COWABUNGA!

GRAFICĂ ARCADE ȘI
CONTINUĂRI NELIMITATE

FREE STICKERS!



BTC

REVIEWS

TMNT: SHREDDER'S REVENGE

FINAL FANTASY VII: REMAKE

ARISE: A SIMPLE STORY

CULT OF THE LAMB

DOOM: SYRINGE

VAMPIRE SURVIVORS

DIABLO



OCTOPATH TRAVELER™

CĂLĂTORII CU 8 CĂI, CARE
STRĂBAT MUNȚI ȘI VĂI

640509 040147

Powered by

BTCTKVR

Prima revistă din România susținută
din donații cu **bitcoin**

GRIND ÎN FORMAT DIGITAL

GRND.RO


HALO
INFINITE
GRND.RO