**Învățare Interactivă – Temă de laborator 4**

**Analiză critică – *Concrete Genie***  
*Mențiune: Nu am jucat jocul personal, ci l-am urmărit integral într-un longplay pe YouTube, deoarece este disponibil exclusiv pe PlayStation 4.*

**Scopul jocului**  
*Concrete Genie* este un joc de acțiune-aventură dezvoltat de PixelOpus și publicat de Sony Interactive Entertainment. Scopul principal al jocului este mai profund decât o simplă aventură: el promovează teme precum exprimarea artistică, vindecarea emoțională și combaterea bullying-ului. Jucătorul îl însoțește pe Ash, un adolescent creativ, care evadează din realitatea crudă în care este agresat prin picturile sale magice. Aceste picturi nu doar colorează pereții orașului, ci și readuc speranță într-o lume afectată de întuneric – un simbol clar pentru depresie, abandon și suferință interioară.

**Atractivitate**  
Unul dintre cele mai atrăgătoare aspecte ale jocului este partea vizuală: stilul artistic vibrant și culorile vii contrastează intenționat cu fundalul sumbru al orașului abandonat. Este o experiență vizuală unică, aproape ca un tablou în mișcare. Pe lângă grafică, muzica atmosferică și povestea emoționantă sporesc implicarea jucătorului. Tema centrală – cum arta poate vindeca și conecta oameni – este una profundă și universală, ceea ce face jocul accesibil emoțional pentru o audiență largă.

**Mecanica jocului**  
Gameplay-ul se bazează în principal pe pictură interactivă: folosind controlerul cu senzor de mișcare, jucătorul poate "desena" pe pereți creaturi magice numite *genii* și peisaje luminoase care aduc orașului din nou culoare și viață. Aceste genii au diferite abilități, care îl ajută pe Ash să rezolve puzzle-uri și să avanseze în poveste. Mecanica este simplă și accesibilă, dar oferă multă libertate creativă, ceea ce o face plăcută și relaxantă.

**Personaje**  
Personajul principal, Ash, este un adolescent sensibil, talentat și vulnerabil, în care mulți se pot regăsi. Geniiile create de el devin aliați simbolici – manifestări ale imaginației, dar și ale emoțiilor sale. Băieții care îl agresează joacă un rol important, nu doar ca antagonisti, ci și ca exemple de personaje care trec prin transformări, evidențiind ideea că și agresorii pot fi victime ale propriilor traume.

**Recompense**  
Recompensele în joc nu sunt în principal materiale sau de tip "loot", ci mai degrabă emoționale și narative: progresul în poveste, momente de conexiune între personaje și transformarea treptată a orașului Denska. Totuși, există și colecționabile și elemente care stimulează explorarea, cum ar fi pagini de jurnal și noi modele pentru desen.

**Concluzie**  
*Concrete Genie* nu este un joc bazat pe acțiune intensă, ci pe emoție, creativitate și mesaj. Este ideal pentru cei care caută o experiență vizuală și narativă cu impact. Deși nu am avut ocazia să-l joc direct, urmărirea unui longplay a fost suficientă pentru a aprecia direcția artistică, tematica matură și modul unic în care folosește arta ca mecanică centrală. Este un exemplu excelent de joc care depășește granițele divertismentului și devine o formă de expresie și reflecție personală.