# NIVELUL 2

JUMP TO THE NEXT LEVEL!

1

GAMES HARDWARE LIFESTYLE

**NE-AM ÎNTORS!**

SPECIAL

**REALITATEA VIRTUALĂ**
BATE LA UŞĂ

**HEROES OF THE STORM**
ÎNCURSIUNE ÎN LUMEA MOBA

HANDS-ON

**PALADINS**




**STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID**
**METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN**
**ASSASSIN'S CREED SYNDICATE**
**CALL OF DUTY BLACK OPS III**
**FIFA16**

GAMING GEAR

**THRUSTMASTER**
T300RS

HARDWARE

**GTX 980 Ti**
ROUND-UP
Lab501

# BACK!

Când una dintre cele mai bune ediții din ultimii ani a revistei LEVEL mai avea puțin și ieșea pe piață, cineva a decis să închidă șandramaua. Nu contează cine. Nu are rost nici să enumerăm din nou motivele. Chestiunea e că am părăsit redacția fără să știm exact încotro ne vom îndrepta, însă un lucru era cert. Proiectul trebuia să continue, ba chiar să îl ducem la un nou nivel. Și uite așa am intrat în mediul online, cu NIVELUL2.RO, pe un teritoriu oarecum necunoscut nouă, prea obișnuiți cu liniștea hârtiei.

Am avut noroc cu Monstru, Matose și Georgică. Primii doi, cu care vă veți mai întâlni și în paginile noii noastre reviste, sunt chiar foarte cunoscuți în rândul pasionaților de hardware de pe la noi. Cei trei țin pe picioare LAB501.RO, cel mai bine cotat și apreciat site de teste hardware din România. Ba chiar au câștigat și câteva campionate mondiale de overclocking la viața lor, pe vremea când ele însemnau ceva mai mult decât un tabel. Tudor, mai ales, îmi este prieten vechi, așa că susținerea a venit imediat. Cred că doar Matose a strâmbat puțin din nas, dar i-a trecut repede cu o bere. Pe scurt, nu ne-a luat mult până să ne mutăm sarsanalele pe platforma LAB501.

Și a fost bine, dovadă popularitatea în creștere a noului proiect, care culminează acum cu pasul decisiv către adevăratul nivel la care am țintit încă de la început. Revista NIVELUL2. O publicație profesionistă de gaming de la gameri, pentru gameri. Și mai ales indie. Pentru că destinele ei sunt chiar în mâinile celor care îi dau formă și culoare, nume vechi și noi care se vor da peste cap ca să vă ofere în fiecare lună o ediție mai bună decât cea din urmă. Suntem puternici atunci când suntem recunoscuți pe plan internațional, dar și mai puternici alături de voi. Prin noi, voi ajungeți la marile evenimente de profil și aveți șansa la exclusivități care altfel ar fi de neatins. România are nevoie de o publicație de gaming recunoscută pretutindeni, iar succesorul spiritual al celei mai longevive reviste de gaming din România vi le poate oferi. Voi sunteți motorul care ne împinge mai departe.

Abonați-vă! Săriți cu noi la NIVELUL2!

***KiMO***

nivelul2.ro facebook.com/nivelul.doi twitter.com/Nivelul2


NIVELUL2

NIVELUL 2 MEDIA SRL
Brasov 500209
România
Tel: 0368 003 305
E-mail: contact@nivelul2.ro
ISSN 2458-0457

**Editor**
Mircea Dumitriu

**Redactor-șef**
Mircea "KiMO" Dumitriu (kimo@nivelul2.ro)

**Redactor-șef adjunct**
Ovidiu "Aidan" Manciu (aidan@nivelul2.ro)

**Redactori**
Nicolae "ncv" Marin (ncv@nivelul2.ro
Marius Ghinea (marius@nivelul2.ro)
Vladimir "cioLAN" Ciolan (ciolan@nivelul2.ro)
Cosmin Aioniță
Vlad "Chester" Maftei

**Invitat special** Lab501
Tudor "Monstru" Badica (tudor@lab501.ro)

**Grafică și DTP**
Ramona Vintilescu

**Concept grafic**
Mircea "KiMO" Dumitriu

**Manager comunitate**
Ovidiu "Aidan" Manciu (aidan@nivelul2.ro)

**ADRESE UTILE**
**Redacția**
redactie@nivelul2.ro
**Departament vânzări/distribuție**
Tel: 0368 003 305
sales@nivelul2.ro

**Soluții de tipărire oferite de** AP AGENȚIA DE PRINT

# JOC FULL




Cu Trine 2 Complete Story, magia se poate experimenta în cea mai pură și sigură formă imaginabilă, fără să renunți la confortul biroului și fără să-ți stea vreo ciupercuță în gât. Pe cuvânt! Odată cu primul număr îți oferim un joc de platformă vibrant, cu puzzle-uri inteligente, o poveste fantasy ca-n vremurile bune și personaje pe care nu le vei uita niciodată. Huh, parcă ne-am descris redacția...

## Disponibil numai în varianta tipărită



# Cuprins

#1 IANUARIE 2016




**SPECIAL**
6 Realitatea Virtuală Bate la Geam
16 Heroes of the Storm: Incursiune în lumea MOBA

**PREVIEW**
28 Shardlight

**HANDS-ON**
30 Paladins

**REVIEW**
34 Star Wars Battlefront
42 Gears of War: Ultimate Edition
44 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
50 Assassin's Creed Syndicate
54 Call of Duty: Black Ops III
56 StarCraft: Legacy of the Void
62 FIFA 16
64 PES 2016
66 Batman: Arkham Knight
70 Wasteland 2 Director's Cut

**HOBBY**
78 Eldritch Horror

**LIFESTYLE**
84 Anime
85 Film
85 www

**GAMING GEAR**
86 Thrustmaster T300RS

**HARDWARE**
94 Round-up GTX 980 Ti - Gaming la superlativ

**NEXT ISSUE**
98 Next Issue










# REALITATEA VIRTUALĂ BATE LA GEAM

## Tot ce știm despre

Ne aflăm în pragul unui salt tehnologic foarte important, îmbucurător pentru majoritatea iubitorilor de jocuri, pentru că, în sfârșit, vor redeveni motorul care împinge și schimbă, din punctul de vedere al consumatorului normal, tot ce înseamnă putere de calcul, expresivitate vizuală, grafică fotorealistă, poate chiar și felul în care privim lumea.

De ani de zile, de la primul Crysis, nu am mai fost atât de exaltat. Capacitatea computațională a consolelor generației trecute a fost destul de repede ajunsă din urmă de componentele PC și, cum toate companiile mari lansau în principal pentru console, piața a început să stagneze. A dispărut nevoia unor componente mai puternice, a overclocking-ului, a sistemelor de răcire impresionante și așa mai departe. Trecerile de la o generație la alta a procesoarelor și a plăcilor video nu au mai respectat linia graficului trasat de legea lui Moore, care spune că la fiecare doi ani numărul tranzistorilor dintr-un circuit integrat se dublează. Un trend care a afectat, implicit, și prețurile acestor componente care, în loc să scadă, împinse de iterațiile mai bune, s-au stabilizat. Când Microsoft și Sony au lansat actuala generație de console înaintea previziunilor, m-am aprins. În sfârșit, un alt salt tehnologic! Apoi, am realizat cât de slabe sunt și că PC-urile cam de două ori mai scumpe la acea vreme (și aproape la fel de ieftine acum), erau deja lângă ele. Știam că în maxim 1 an piața de componente va începe să stagneze din nou, motiv pentru care am început să urăsc cuplul PS4/X1 încă de la lansare. Nu pentru ce oferă, găsesc jocurile și capacitățile lor extra-curriculare interesante și atrăgătoare, ci pentru că nu au încercat în niciun mod să împingă limitele tehnologice.




În momentul în care Oculus a distribuit primul prototip Rift, industria a luat foc, iar presa de specialitate a început să povestească mult despre ce înseamnă, cum se simte și care sunt posibilitățile pe viitor. Am înțeles repede că saltul promis și împins de cască și de realitatea virtuală (VR) va fi la fel de mare ca trecerea de la 2D la 3D. Nu știu câți dintre voi ați prins acest pas, dar credeți-mă că prima noastră întâlnire, a ăstora mai bătrâiori, cu 3D-ul, a fost de neuitat. Când fratele mai mare a încărcat Castle Wolfenstein și a început să împuște-n stânga și-n dreapta, apoi să apese pe tablouri căutând secrete, am văzut viitorul cu ochii. Nici nu trebuia să joc, eram mulțumit doar că exist, în acel loc, în acel moment, eram complet. Acelora dintre voi care au crescut în era 3D nu pot decât să vă rog să vă aduceți aminte de primul titlu pe care l-ați jucat și să vă imaginați cum ați fi reacționat atunci dacă cineva v-ar fi arătat un joc actual din același gen. Cum ar fi fost să fi pornit un Driveclub sau Project CARS imediat după un NFS 2, titlu pe care toată lumea-l considera extraordinar din punct de vedere grafic. Același sentiment de uimire și bucurie o să-l aveți și când o să vă așezați pentru prima dată o cască VR pe cap. Imersiunea este aproape






totală pentru că, oriunde întoarceți capul, o să vedeți tot lumea în care v-ați scufundat. Ce nu-mim astăzi joc 3D devine o glumă proastă după câteva teste VR, unde toate formele prind volum, iar dacă ne deplasăm un pic gâtul spre stânga sau dreapta, perspectiva se va schimba în consecință. Creierul o să înțeleagă instantaneu la ce distanță se află acel obiect, care e traiectoria pe care se mișcă și așa mai departe. Toate acțiunile întreprinse, atât de noi, cât și-mpotriva noastă, vor avea o cu totul altă valoare, sentimentul de mișcare va fi de 3 ori mai intens, o secvență sumbră va deveni cu adevărat apăsătoare, jocurile horror vă vor face, ori mai puternici, ori nu o să le mai deschideți niciodată. E greu de explicat într-o revistă, cu ajutorul cuvintelor și imaginilor statice, cum se simt acele momente. Imaginați-vă holodeck-ul din Star Trek, dar la persona întâi, ca și cum ați privi prin ochii lui Picard sau Worf. Sunteți acolo, deși nu sunteți, e minunat!



Un lucru pe care nu l-am realizat decât de curând (primul prototip Oculus a fost lansat în 2013) este faptul că dacă producătorii de căști VR reușesc să scoată produse suficient de bune cât să convingă comunitatea, dar mai ales entuziaștii că merită cumpărate, noul val de jocuri și aplicații adiacente vor împinge la rândul lor tehnologia. Riftul cere cel puțin un GTX 970 sau un R9 290, plus un i5-4590 sau similarul de la AMD (care momentan nici nu există), pentru a crea experiența de joc dorită, dar și necesară – o să explic puțin mai încolo de ce. Iar acesta este doar începutul, acest minim va fi doar bara de start pentru majoritatea companiilor producătoare de jocuri, care, încă de la început, vor cere mult mai mult de atât pentru a fi rulate cu detalii maxime. În sfârșit PC-ul se va rupe de console și de ce se creează pentru ele și va crește până în 2020, când, probabil, o să facă ochi PS5 și Xbox π, așa cum ar trebui și nu cum o face acum.

Probabil mulți dintre voi vă gândiți că am înnebunit. Cu cât componentele necesare sunt mai scumpe, cu atât mai puțină lume va cumpăra aceste căști, inclusiv noi. Da, dar dacă hype-ul și dorința de cumpărare există și cererea se va mări, AMD și Nvidia vor putea lăsa prețul mai jos pentru




**„Given the challenges around VR graphics performance, the Rift will have a recommended specification to ensure that developers can optimize for a known hardware configuration, which ensures a better player experience of comfortable sustained presence. The recommended PC specification is an NVIDIA GTX 970 or AMD 290, Intel i5-4590, and 8GB RAM. This configuration will be held for the lifetime of the Rift and should drop in price over time."**

plăcile lor, pentru că știu că vor vinde mult mai mult. În momentul în care un joc va cere două GTX 970 sau una singură similară, atunci fiți convinși că în maxim jumătate de an acea placă va fi lansată și va împinge prețul tuturor celor de sub ea în jos. Unui GTX 970 îi va lua doar 2 ani (nu 4-5) să ajungă de la 350 de euro (cât costă acum) la 150. Ba mai mult, toate jocurile create pentru sau cu Realitatea Virtuală-n minte, vor rula fără probleme (cu mici excepții, produse de dezvoltatorii excesiv de entuziaști) și pe ecranele normale. Optimizarea fiind în sfârșit perfectă, pentru că ecranele soluțiilor VR au deja mai mulți pixeli decât LCD-urile „normale" și cer, concomitent, frame-rate-uri stabile și foarte ridicate.

## Oculus Rift

În 2011, un geniu de doar 18 ani, pe numele lui Palmer Luckey, își cheltuia banii câștigați în urma telefoanelor stricate pe care le repara și vindea, pentru a cumpăra la mâna a doua tot ce însemna „Realitate Virtuală" în acel moment: căști, care de obicei costau peste 1000 de dolari la raft, deși erau dotate cu ecrane mici. Device-uri care, dacă era nevoie, transformau la nivel hardware imaginile primite în imagini 3D și cam atât (trebuie să fac cumva diferența dintre acest tip de 3D, cel stereoscopic, cu adâncime, și ce numim noi joc 3D – o să-l numesc 3D deep – 3Dd) – asemănătoare oarecum cu ochelarii pe care-i folosim la cinema sau, mai nou, chiar și acasă, pentru a vedea un film în 3Dd. Diferența constând în faptul că imaginile deveneau mai mari și personale. Lukley căuta soluții ieftine care să-i permită să îmbunătățească conceptul, atât la nivel hardware, cât și funcțional. O cască care să te lase să-ți rotești capul și să privești în orice direcție, perfectă pentru jocuri. A realizat imediat că poate îmbunătăți rapid și ieftin câmpul vizual al căștilor, dacă folosește în loc de două ecrane micuțe un LCD mai mare al unui telefon mobil. Panouri deja produse în masă, cu specificații din ce în ce mai bune. Separat, telecomanda Wii-ului a atras încă din 2006 atenția asupra accelerometrelor și a prețului mic de producție. În 2009, versiunea cu numărul doi a remote-urilor introducând chiar și un giroscop. Încet, dar sigur, Lukley a încropit un prototip.

Fără nicio legătură cu Palmer, dar în aceeași fereastră de timp, John Carmack cerceta, la rândul lui, posibilitățile extinse 3Dd ale unei astfel de căști, cel mai probabil pentru a implementa aceste capabilități în jocurile la care lucra în acel moment. A găsit foarte interesante soluțiile alese de Luckey (amândoi fac parte dintr-un club/forum numit Meant to be Seen – MTBS) și a decis să se întâlnească cu el pentru a testa prototipul. Un an mai târziu, id Software, compania la care Carmack lucra și al cărui fondator este, a declarat că Doom 3 BFG Edition, va fi compatibil cu device-urile 3D și VR. La E3-ul din 2012 John a prezentat o cască legată cu bandă adezivă, bazată pe prototipul lui Luckey, care rula un soft creat de el și avea în componență un accelerometru, giroscop și magnetometru – IMU - inertial measurement unit. Ecranul de 5.6 inch oferea un FOV (field of view) de 110 grade pe verticală, în mod 3Dd. Prezentarea a fost un succes, mai mult datorită numelui și a entuziasmului din spatele device-ului, John Carmack fiind o legendă a industriei. Este considerat inventatorul genului FPS, iar liniile de cod create de el pentru Wolfenstein 3D, Doom 1, 3 și Quake 1, 2, 3, au fost făcute publice la scurt timp după lansare și au inspirat toată indus-





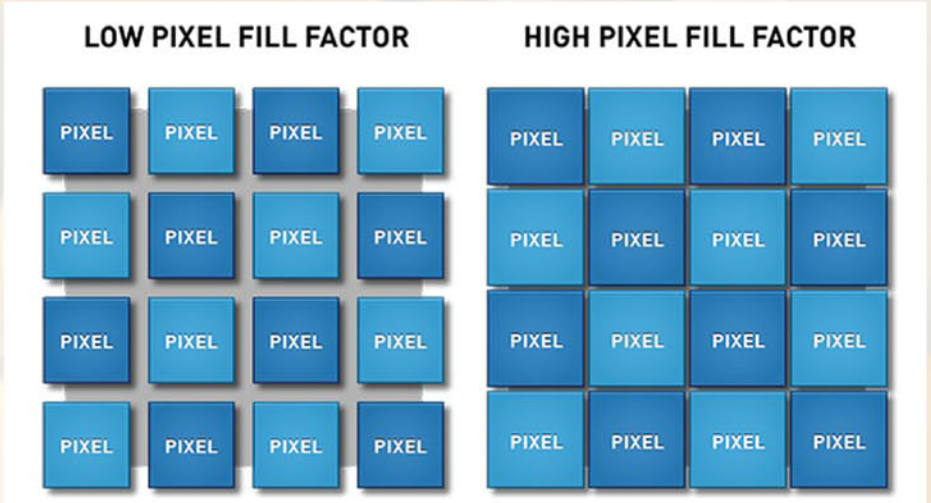
tria. Dacă dăm crezare altor programatori, ce a creat Mr. Carmack de-a lungul timpului a ajuns, într-un fel sau altul, în toate motoarele grafice moderne. Mulți spunând chiar și că, fără moștenirea lăsată în urmă, cel mai probabil Half-Life și motorul Source nu ar fi existat.

Imediat după E3, Luckey a pus bazele noii lui companii, numită Oculus, iar două luni mai târziu au lansat un Kickstarter în care promiteau să livreze următorul prototip tuturor celor care investeau cel puțin 300 de dolari. Cu un nume ca John Carmack în spate și personalități ca Cliff Bleszinski - Epic Games (Unreal), David Helgason – Unity sau Gabe Newell – Valve, apărând și susținând ideea în clipul de prezentare, Kickstarterul a devenit instantaneu foarte vizibil și credibil, industria a luat foc. Au cerut 250 de mii de dolari pentru a putea livra și au primit aproape 2.5 milioane - peste 7000 de comenzi au fost plasate. Alte 10 mii de bucăți fiind vândute după ce au livrat primul batch patronilor inițiali. Noul produs, numit The Rift DK1, nu se dorea a fi versiunea finală, ci doar un Development Kit livrat celor interesați de tehnologie. Toți au fost invitați să creeze software și să modifice driverii și firmware-ul după nevoie. Oculus promitea că platforma o să rămână una deschisă și gratuită, din acest punct de vedere.

Chiar înainte de a face prima livrare, Oculus deja lucra la următorul prototip. DK1 s-a dovedit a fi un salt mare față de ce a prezentat Mr. Carmack la E3, dar era clar că mai au mult de tras până la lansarea unui model adresat consumatorului. Chiar dacă ecranul de 7 inch acoperea mai mult din câmpul vizual, rezoluția s-a dovedit în continuare mult prea mică. Un panou cu „doar" 1280×800 pixeli, adică doar 640x800 pentru fiecare ochi, nu era suficient, pixelii, dar mai ales grila din jurul lor, fiind în continuare vizibile și deranjante. Deși IMU-ul ales lucra la 250 Hz și deci, scana mișcarea relativă a capului de 250 de ori pe secundă, refresh-ul era în continuare prea lent, imaginile blurîndu-se în momentul în care utilizatorii își mișcau capul prea brusc. Blur, care a ajuns rapid inamicul public numărul unu, pentru că provoacă, într-un astfel de sistem, atât rău de mișcare, cât și oboseală oculară sau disconfort. Efectul s-a dovedit a fi, însă, mult mai greu de îndepărtat decât credeau, pentru că este creat de o multitudine de factori. Ca viteza cu care panoul schimbă culorile – prea mică în cazul LCD-ului ales pentru DK1, framerate-ul mic, felul în care ecranul trece de la un frame la altul și până și modul în care creierul nostru alipește imaginile pentru a crea o mișcare cât mai fluidă.

3 ani și trei prototipuri mai târziu nu poți să fii decât impresionant în fața soluțiilor găsite și a avansul tehnologic implementat. Versiunea adresată consumatorilor, care va fi lansată în primele 4 luni ale anului viitor, va avea în componență două panouri OLED de câte 1080×1200 pixeli fiecare. Cu o frecvență de funcționare de 90 Hz, care le va permite să afișeze 90 de frame-uri pe secundă. IMU-ul ales a ajuns să lucreze la 1000 de Hz. Atât senzori, cât și o cameră infraroșu au fost adăugate pentru a citi mișcările capului pe toate direcțiile. Dacă, de exemplu, într-unul din jocurile pe care o să le încercați, o să găsiți o carte, nu va mai trebui să apăsați un buton pentru a mări paginile și pentru a citi scrisul, puteți, pur și simplu, să vă apropiați cu fața de ea. Sau, vreți să aruncați un ochi pe următorul culoar pentru a verifica ce și cum(?), nicio problemă. Dar să revenim. Lentilele încorporate pot fi deplasate și pot acomoda o varietate mare de dioptrii. Atât căști (sunet), cât și un microfon au fost adăugate, greutatea sistemului fiind cu toate astea redusă. Un controler Xbox One va fi inclus și el în pachet, împreună cu software-






**Separat de blur, producătorii mai trebuie să lupte și împotriva a ceea ce numim în engleză „screen door effect". Grila pe care sunt așezați pixelii este vizibilă și deranjantă – imersiunea este are de suferit. Cum prețul crește odată cu rezoluția, pentru a îndepărta efectul nedorit producătorii au căutat și cerut panouri cu pixeli mai grași.**



ul, demo-urile și driverii aferenți. Pachet care noi sperăm să nu sară de cifra 400, dolari/euro, deși producătorii se feresc pentru moment din a specifica prețul de raft.

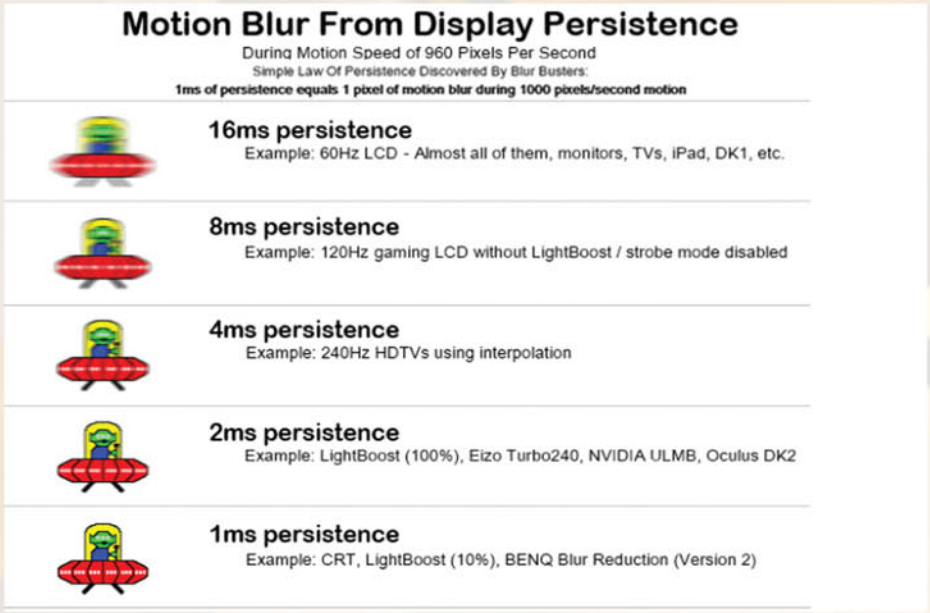
Pixelii sunt vizibili chiar și la această rezoluție/densitate, dar calitatea ecranului este atât de bună, încât după 10 minute ai uitat de ei. În plus, trebuie să tragi o linie undeva, dacă ar fi ales panouri cu rezoluții mai mari, prețul ar fi crescut și el în consecință, la fel ca și cerințele minime de sistem. Acele 90 de cadre pe secundă sunt atât dorite, cât și necesare, pentru că orice variație va produce disconfort, în timp ce o valoare mai mică va produce oboseală sau va forța creierul să alipească imaginile. Da, da, chiar și 60 e prea puțin, norocoșii cu ecrane de 120 de Hz știu prea bine de ce. Mai mult decât atât, panourile sunt setate să nu arate o imagine pentru mai mult de 2 milisecunde, iar trecerea la următorul frame să se facă global și (cât mai) instantaneu și nu prin scanarea imaginii și modificarea doar a porțiunilor care s-au schimbat, așa cum am înțeles că se întâmplă într-un LCD normal. Separat, Oculus a lucrat împreună cu cei de la Visisonics pentru a crea și oferi soluții producătorilor și partea de sunet și poziționare spațială, „efecte" care ajută enorm din punct de vedere al imersiunii, dacă sunt implementate corect. Pentru a înțelege mai bine care e standardul pe care doresc să-l impună, dați o căutare după Verge și Binaural, puneți-vă căștile pe urechi și minunați-vă.

Modul de control a devenit o problemă evidentă, imediat ce utilizatorii și-au pus căștile pe cap. Acum, dacă te uiți în jos, nu mai vezi tastatura sau gamepad-ul, ci podeaua virtuală. Chiar dacă jocul îți spune pe ce să apeși, asta nu înseamnă că vei ști automat unde sunt acele butoane. Dacă un gamepad sau o tastatură întreagă este inserată ca și layout, imersiunea are de suferit. Imersiune care este oricum lovită de faptul că, în majoritatea jocurilor, oriunde te-ai uita nu o să-ți vezi mâinile - sistemul nu știe unde sunt sau ce faci cu ele. Chiar dacă aplicația le randează, în cea mai mare parte o să facă cu totul altceva – în joc tragi cu pușca, în realitate apeși pe butoane. Primii care au atacat această problemă, așa cum o să vedeți imediat în următoarele pagini, sunt cei de Valve, care au încropit două controlere, câte unul pentru fiecare mână, care seamănă cu baghetele celor de la Sony (PS3/4). Oculus nu s-a lăsat mai prejos și a prezentat de curând Touch, două… brățări, ce par mai interesante decât varietatea Valve și care vor fi lansate la câteva luni după Rift. În cutie o să găsim o a doua cameră infraroșu, care se va ocupa numai cu urmărirea și poziționarea controalelor și, implicit, a mâinilor noastre. Pe lângă butoane și manete, ambele Touch-uri mai vin și cu două triger-e, unul pentru împușcat și altul pentru apucat. Toți cei care le-au testat spun că sunt deosebit de ergonomice, mâinile știind instinctiv pe ce să apese sau unde să caute.

Rift-ul poate fi îmbunătățit din toate punctele de vedere și cei de la Oculus realizează foarte bine acest lucru - vor să lanseze la fiecare doi ani un alt model, mai performant. Pentru perfecțiune trebuie, însă, să aștepte ca restul tehnologiei să-i prindă din urmă și să devină mai accesibilă. Un sistem cu două ecrane 4K, care să acopere total câmpul vizual și, astfel, oriunde am roti ochii, să vedem numai Matrix-ul, pare o țintă bună, dar nu

## 3 ANI ȘI TREI PROTOTIPURI MAI TÂRZIU...

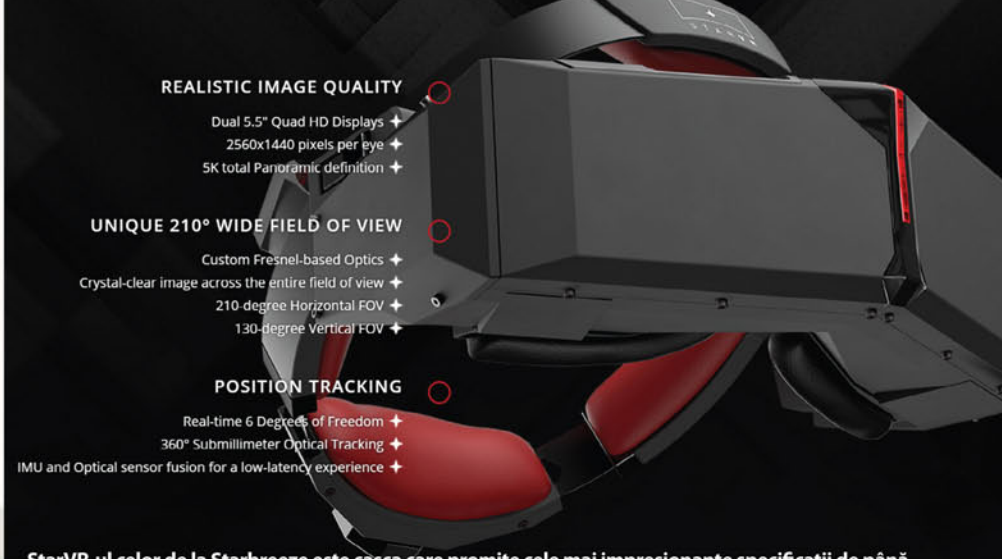
Foarte multe s-au schimbat și la nivel de business, în cadrul companiei. În 2013, John Carmack a decis să nu-și reînnoiască contractul cu ZeniMax, cei care dețin astăzi id Sofware, și și-a mutat cuibul la Oculus, unde a fost numit CTO (Chief Technology Officer). A ales așa, în momentul în care a devenit clar pentru el că ZeniMax și Oculus nu pot ajunge la o înțelegere și că, în scurt timp, nu va mai fi lăsat să lucreze și să dezvolte Realitatea Virtuală. În martie 2014, Facebook a cumpărat Oculus pentru 2 miliarde de dolari, o schimbare care s-a dovedit a fi, până acum și contrar opiniei publice, de bun augur. Platforma a rămas la fel de deschisă, echipa a rămas aceeași, în timp ce banii Facebook le-au dat posibilitatea de a cumpăra și angaja divizii întregi de specialiști. Cel mai important, Oculus s-a transformat peste noapte dintr-o firmuliță care încerca să creeze un produs de calitate cu ce exista pe piață, în ditamai gigantul, care acum putea, în sfârșit, să le ceară direct producătorilor ce avea nevoie - panouri LCD, IMU-uri și așa mai departe, toate cu capacitățile și specificațiile dorite.






## JOCURI MAI FRUMOASE, MAI CLARE, MAI IMERSIVE

Beneficiile aduse și impuse de căștile VR (am mai spus-o, dar simt că acum impactul acestor vorbe va fi mai puternic) o să depășească cu mult sfera lor. Orice joc nou creat, optimizat pentru realitate virtuală, chiar dacă este încercat pe un ecran normal, chiar și cu un sistem mai slab decât minimul necesar Oculus, va avea 0 blur (ura!), framerate-ul va fi stabil și ridicat, sunetul ar trebui să fie incredibil, la fel ca și calitatea texturilor și a obiectelor. Interfața va fi una cât mai discretă, în timp ce ecranele de load vor dispărea cu totul sau vor deveni interactive. Afirmații întărite de problemele de care s-au lovit majoritatea producătorilor, în momentul în care au început să optimizeze titlurile existente - trecerea în 3Dd și implementarea posibilității mișcării camerei pe orice direcție nu este atât de dificilă pe cât pare, foarte multe obiecte și texturi ale jocurilor actuale sunt, însă, în realitate (hm... realitate…) mult mai puțin 3D decât ne lasă ele să credem. În VR, în momentul în care o să ne apropiem, de exemplu, de un perete de cărămidă, va deveni evident că producătorii încearcă să ne păcălească cu un mapping de calitate și că, de fapt, peretele este perfect plat. Alte texturi o să arate jalnic, unele unghiuri vor strica perspectiva, obiectele din planurile îndepărtate vor deranja, pentru că sunt ori prea statice, ori prea plate și așa mai departe. Valve a refăcut foarte mult din Portal 2 pentru a-l aduce aproape de calitatea dorită de ei în VR. O descoperire interesantă a fost și faptul că ecranele de load clasice pot deveni extrem de supărătoare pentru că, dintr-o dată, oriunde ți-ai roti capul, o să vezi fix aceeași imagine. Ceea ce produce o senzație explicată imbatabil de unul dintre redactorii site-ului Kotaku: „E ca și cum cineva ți-ar fi înfipt două andrele în centrul ochilor și ar fi agățat de ele un poster pe care scrie mare Loading!"




**StarVR-ul celor de la Starbreeze este casca care promite cele mai impresionante specificații de până acum. Un Titan X abia dacă face față în această rezoluție, la „doar" 60 de frame-uri pe secundă.**

cred că în următorii doi ani vor exista panouri cu această rezoluție suficient de capabile. Ori o placă video, sau chiar două, care să poată să ruleze graficele jocurilor moderne la 90 de cadre pe secundă (sau chiar 120, că ce mama lor, e loc de mai bine și aici) în ~8K, sau chiar mai mult. Dacă am înțeles bine, imaginile ce trebuie randate pentru un efect 3Dd de calitate sunt un pic mai mari decât rezoluția adunată a panourilor. Separat, cu puterea de cumpărare și cercetare a companiei mamă (Facebook) sunt convins că vor implementa pe viitor mult mai mulți senzori și idei. Ca de exemplu, unul care să identifice unde ne uităm și să ne permită să selectăm cu ochii anumite opțiuni - să jucăm astfel titlurile mai simple sau minijocurile încorporate în titlurile mari. Sisteme eye tracking există deja și sunt suficient de mici pentru a putea fi introduse în cască, dar sunt rudimentare, în momentul în care sunt comparate cu precizia și viteza celorlalți senzori deja implementați.

## Gear VR

Când cei de la Oculus s-au dus la cei de la Samsung (sau cel puțin așa îmi place să mă gândesc că s-a întâmplat) și le-au pus prototipurile pe care le aveau atunci pe ochi, pentru a-i face să înțeleagă mai bine de ce au nevoie de ecrane atât de performante, ceva s-a întâmplat. Ca mai toate companiile mari care au intrat în contact cu VR-ul, cu angajați și șefi pasionați de tehnologie și cercetare, au început să bolborosească: „vrem… vrem și noi!" …„să facem parte din acest proiect." Rezultatul colaborării se numește Gear VR, prima soluție modernă VR deja lansată, o cască care vine cu IMU-ul integrat în Rift și lentile special create pentru ecranele mobilelor pe care le poți introduce în ea: Note 5, S6, S6 Edge sau S6 Edge Plus. Costă doar 100 de dolari/euro, ceea ce este extraordinar (și ne dă speranțe cum că versiunea PC nu va fi prea scumpă), dar depinde de puterea de calcul a smartphone-urilor. Este ca un demo pentru ce urmează să apară, dar, chiar și așa, aproape toți cei care le-au cumpărat, dar și presa de specialitate, spun că tehnologia este acolo. Factorul uau se păstrează chiar și aici, indiferent de conținutul încercat. De la filme 3D pe care le poți viziona ca la cinema (dacă vrei, te poți uita lângă tine, să vezi dacă mai e cineva în sală), la călătorii prin spațiu, clipuri filmate cu camere care-ți permit să privești în orice direcție (imaginați-vă o prezentare a interiorului unei mașini), mici jocuțe 3Dd și un meniu cu multe panouri alăturare, ca un fel de desktop sferic. Îți rotești capul către ce te interesează și selectezi.








Gear VR-ul a evidențiat și câteva probleme pe care căștile adresate PC-ului nu le-au rezolvat până acum. În momentul în care îți așezi casca pe cap ești rupt total de realitate. Nici nu vreau să-mi imaginez ce o să se întâmple când soția, sau oricine altcineva, o să mă atingă sau o să-mi miște scaunul în timp ce mă joc… Aliens Isolation (sau orice alt Horror). Probabil o să mă duc să-mi schimb direct pantalonii! Gear VR rezolvă parțial problema și subliniază nevoia unei soluții. În momentul în care cineva sună, un mic simbol apare în unul din colțurile ecranului, cumva, nu ești absorbit cu totul în Matrix. Iar cum smartphone-urile au ajuns să poată fi conectate la orice, nu cred că o să dureze mult până când o să apară o aplicație care să te readucă pe pământ, din când în când. Ai uitat ceva în cuptor… mesaj. S-a stricat mâncarea-n frigider… mesaj…



A doua mare problemă subliniată de Gear VR sunt firele pe care celelalte căști le au în componență. În acest moment nu există o tehnologie suficient de ieftină care să trimită și să primească nebunia de date care o să se plimbe între cască și PC cu viteza necesară unei experiențe perfecte. Pe lângă faptul că o să arătăm foarte creepy, cu casca pe ochi și firele ieșind din ceafă, așa cum bine au portretizat situația câteva filme și zeci de anime-uri (o să prezint două-trei, mai puțin cunoscute, în paginile de lifestyle de la sfârșitul revistei – asta dacă Mircea nu le mută-n altă parte), firele o să ne și încurce, de exemplu, când o să vrem să ne rotim sau să plecăm la plimbare prin casă. Câți o să mai plângă după căști și PC-uri după ce o să le trântească… deși cel mai probabil producătorii o să creeze un sistem de conectare care să se desprindă automat, când tensiunea devine prea mare. În momentul în care tehnologia wireless o să devină destul de rapidă și ieftină, presupun că cea mai mare problemă o să devină autonomia și greutatea. Rift-ul promite să aibă undeva la 400 de grame, ceea ce, spune lumea, e OK, deși sunt convins că, după câteva ore, tot o să fie obositor pentru gât, când o să adăugăm și o baterie la cască… …



După ce am citit aproape toate review-urile Gear VR de pe Amazon.com am realizat că utilizatorii sunt mai încântați de restul de posibilități educative și de divertisment pe care casca le pune la dispoziție decât de jocuri. Ceea ce e oarecum normal, jocurile 3D pe care le pot împinge smartphone-urile nu se apropie de cele PC, dar mă și bucură, pentru că înseamnă că realitatea virtuală își va găsi locul și sensul în mult mai multe case, nu numai în cele ale gamerilor. Cumpărătorii au descoperit că pot fi pe scenă împreună cu artiștii Cirque du Soleil, că pot vizualiza interiorul unui apartament înainte de a-l comanda/cumpăra/închiria pentru vacanță, că pot înțelege și aprecia mult mai bine sistemul solar și dimensiunile planetelor sau ale soarelui, extra informațiile despre fiecare în parte fiind și ele un plus, că pot înota cu peștii într-un documentar subacvatic, că dintr-o dată au acasă un ecran mai mare ca cele de la IMAX, că există tururi interactive ale orașelor sau locațiilor deosebite (extraordi-

nare pentru oamenii în vârstă sau cu dezabilități, care nu se pot deplasa în aceste locații) și așa mai departe. Sunt convins că, pe viitor, toate universitățile cu pretenții își vor crea propriile aplicații. Nu văd limite aici. De la medicină și explicații în 3D, lecții cu adevărat interactive, la arhitectură, sculptură, autovehicule, etc. Simulare spațială sau a bordului unui avion pentru viitorii piloți? Nicio problemă – de fapt, la nivel militar, căștile sunt folosite de ceva timp. Pornografie? Să nu uităm de pornografie(!), care, cel mai probabil, o să vândă la fel de multe (sau mai multe?) căști ca și jocurile. Industria deja lucrează de zor la filmulețe interactive (cum altfel!) și jocuri 3Dd.



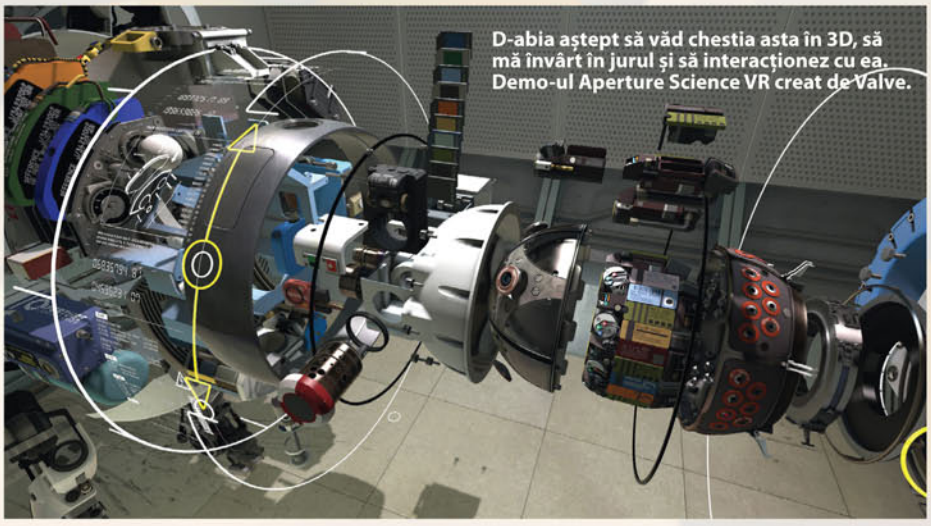


## HTC Vive

Când cei de la Valve au declarat, la scurt timp după ce Kickstarter-ul Rift a explodat, că Team Fortress 2 a fost modificat pentru a putea fi jucat și cu ajutorul căștilor VR, m-am gândit că sunt și ei la fel de entuziaști ca toți ceilalți care au încercat tehnologia și că se pregătesc pentru viitor. Din când în când, însă, mici linii, mici știri, tot apăreau cum că Valve i-au ajutat pe cei de la Oculus, cu una alta. Deja nu mai vorbeam aici despre ceva indirect, ca adoptarea VR-ului în motoarele lor grafice, ci de soluții foarte tehnice, la care nu ai fi putut ajunge fără a aloca resurse și oameni proiectului. În momentul în care au anunțat colaborarea cu HTC și faptul că vor să creeze cea mai bună soluție VR de pe piață, deja nu mai înțelegeam nimic. Se întâmplă atât de rar ca două companii să se ajute, în momentul în care produc produse similare, încât îmi părea incredibil. Alex Vlachos, un programator Valve, mi-a deschis în sfârșit ochii, în momentul în care a început să vorbească la GDC (Game Developers Conference) despre complicațiile care apar la nivel hardware (plăci video, procesor) și software (mipmapping, antialiasing, anisotropy, etc.) când te lupți cu realitatea virtuală, după care a spus ceva de genul: „de ce facem publice toate aceste date și soluții(?), pentru că suntem deosebit de încântați de ce înseamnă VR și găsim foarte important să le iasă tuturor bine din prima."

Imediat ce au prezentat specificațiile soluției lor a devenit clar pentru toată lumea că Valve nu a minții când a spus că vrea să lanseze cea mai bună cască de pe piață. La acel moment ecranele și senzorii erau mai dotate decât cele ale Rift-ului. Între timp, cei de la Oculus i-au prins din urmă și, cel puțin la nivel de panouri și IMU, par că au ajuns la aceleași concluzii. Sistemul Valve o să vină în schimb la pachet cu două „camere" de data aceasta laser, nu infraroșu, care vor scana încăperea în care ne aflăm și ne vor lăsa să ne plimbăm prin ea. Holospațiu!!! În momentul în care o să ne apropiem de o masă sau de un perete, o grilă cu forma lor o să apară suprapusă peste lumea virtuală. O să vedem câți dintre noi o să vrem să ne ridicăm din scaun pentru a ne juca și, chiar și cu acele indicatoare vizuale, câți dintre noi o să ne oprim la timp, în momentul în care suntem prinși în acțiunile pe care le facem. Prevăd o multitudine de imagini penibile cu oameni care se lovesc de toți pereții. Apoi, într-un astfel de sistem trebuie rezolvată cumva și problema cablurilor – iar Valve nu a prezentat nicio soluție în acest sens. Pe partea pozitivă, camerele vor ajuta IMU-ul cu poziționarea, iar jocurile pot afla starea corpului nostru și ne vor putea transpune astfel mișcările în lumea virtuală. Ca un fel de Kinect mai pretențios. Pachetul complet o să conțină și acele controlere de care vă spuneam, o să le numesc sfeșnice, Valve nedorind să livreze niciun Vive fără ele. Un lucru bun, pentru că dezvoltatorii de jocuri vor avea o bază de la care să plece, știind că toată lumea le are. O să avem, în scurt timp, probleme cu segmentarea pieții, pentru că nu toți producătorii o să aibă suficienți bani și timp pentru a optimiza pentru 20 de moduri de control.

Când au fost întrebați de preț, cei de la Valve au răspuns că nu doresc să se plaseze în aceeași zonă ca și Oculus, căștile lor vor avea un preț premium, dar vor face tot ce pot ca soluția să fie cât



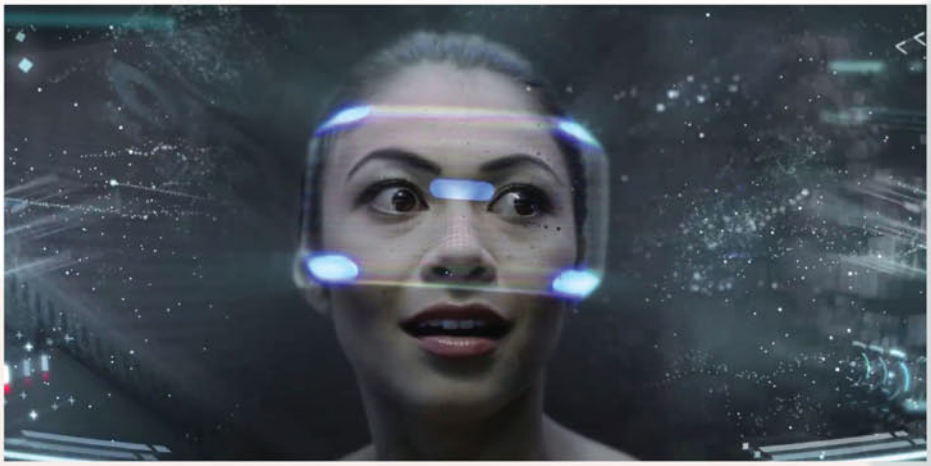
**D-abia aștept să văd chestia asta în 3D, să mă învârt în jurul și să interacționez cu ea. Demo-ul Aperture Science VR creat de Valve.**

mai aproape de perfecțiune. Deși cineva de la HTC a scăpat păsărica și a spus că o să se lanseze până la sfârșitul anului, între timp au retractat și nu avem nici un fel de date clare în acest sens. Presupun că va fi lansat undeva la jumătatea anului viitor și va costa cu ~200 de dolari/euro mai mult decât Rift. Poate mai puțin, ținând cont că dacă dorim și controlerele speciale, în cazul Oculus trebuie să le cumpărăm separat.



## PlayStation VR

Am vrut să deschid acest capitol cu o frază răutăcioasă, ceva de genul, „bineînțeles că din această ecuație nu puteau lipsi cei de la Sony și Microsoft", dar am realizat repede că le-aș face un deserviciu. Sony a fost dintotdeauna un pionier când vine vorba de căști stereoscopice „simple" (în sensul că nu-ți permiteau să-ți miști capul și să privești în jur, proiecțiile erau doar jocuri sau filme în 3D), primul model lansat, apărut în 1997, lăsându-te să joci din interiorul unui MechWarrior (respect!). Nu avem niciun motiv să nu-i credem, când declară că au început să se gândească și să construiască o cască asemănătoare cu Rift sau Vive încă din 2009.



Sony are un mare avantaj față de Oculus și HTC/Valve, este un gigant hardware atât de mare, încât ar putea construi totul in-house. Panouri, senzori, partea de sunet, tot. Poate ține astfel mult mai bine prețul, specificațiile și calitatea sub control, iar cum soluția lor o să se integreze numai cu PlayStation 4, nu trebuie să-și bată capul cu compatibilitatea cu n configurații, n sisteme de operare și așa mai departe. Controlerele există deja, știm că sunt relativ ieftine și și-au dovedit fiabilitatea și precizia încă din vremea PS3-ului, de când încercau să contraatace Wii-ul. Se numesc (nu am știut niciodată, mereu le-am spus baghete) Move Motion Controller (MMC) și Move Navigation Controller (MNC). Aici văd o mică problemă, în sensul că s-ar putea ca MNC-ul să nu fie suficient de precis fără acel bulb luminos. MMC-ul nu vine, însă, cu manetuță și, chiar dacă Sony o să livreze la pachet două MMC-uri, deplasarea în jocuri va fi handicapată serios. Ar însemna să trebuiască să mișcăm una dintre mâini în direcția în care vrem să mergem, ceea ce va duce la complicații, pentru că mișcările mâinilor noastre nu vor fi niciodată la fel de precise sau rapide ca apăsarea sau mișcarea unei manete. Sper să nu se încăpățâneze să livreze cu actualele controlere, ci să le refacă și să vină cu soluții îmbunătățite.

Sony a decis să folosească un singur ecran, care să aibă o rezoluție de 1920x1080, 960x1080 per ochi, fiind limitați, probabil, de puterea de calcul a PS4-ului. Degeaba ar fi ales panouri mai dense, dacă consola nu ar fi putut împinge suficiente frame-uri și detalii în acele rezoluții. Pe de altă parte, refresh-ul panoului se ridică la 120 Hz, ceea ce nu înseamnă neapărat că toate jocurile vor rula la 120 de frame-uri per secundă, dar ne va oferi un termen de comparație cu celelalte căști și al lor 90. Sistemul va avea și un HDMI out, care va permite conectarea PS4-ului și la un TV/monitor, dându-le celorlalți din casă posibilitatea să vadă ce faci. Mai mult, două persoane ar putea juca astfel în cooperativ, unul cu casca pe ochi, altul în stil clasic, de pe canapea, cu gamepad-ul. Un multiplayer asimetric fiind și el posibil și, sper eu, încercat: o persoană vede ceva în cască, celălalt altceva pe TV. Alt lucru interesant este faptul că Sony a decis să lase un mic spațiu, în partea de jos a căștii, care să-ți permită, dacă lași ochii în jos, să-ți vezi picioarele. Va ajuta, presupun, atât persoanele claustrofobice, cât și în îndepărtarea răul de mișcare, pentru că-i vom confirma astfel creierului că staționăm.

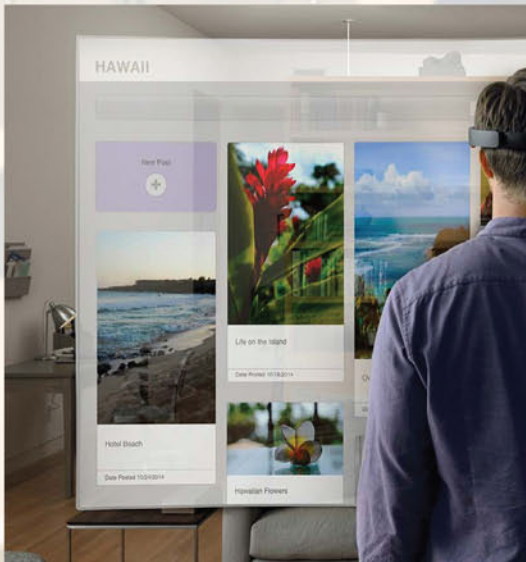
Cel mai mare bonus al soluției Sony rămâne, însă, accesibilitatea - sperăm ca și prețul să contribuie aici. Dacă îți cumperi un PlayStation VR (fost Project Morpheus), nu mai ai nevoie decât de un PS4, un joc sau o aplicație compatibilă și atât. Nu trebuie să mai upgradezi nimic, să te stresezi cu driveri și alte softuri, diferențe în setări, framerate-uri prea mici sau fluctuante și așa mai departe. Producătorii vor avea grijă să optimizeze totul pentru noi, la maximum din ce poate da sistemul. Nu avem dată fixă de lansare, dar Sony promite un Q1 2016 – adică în primele 4 luni ale anului. Asta dacă departamentul lor de marketing nu a scos de fapt un „derp!". Q1, din punct de vedere fiscal, în cadrul companiei, începe pe 1 aprilie.



Glasstron. Căști create de Sony în urmă cu mai bine de 15 ani.

## HoloLens

Soluția celor de la Microsoft este destul de departe de finalizare, probabil mai avem doi ani de visat până o să putem încerca o versiune adresată consumatorului, și nu împinge realitate virtuală, ci, mai repede, augmentează realitatea reală. Am înțeles că-ți plac realitățile, așa că ți-am băgat înc-o realitate-n realitate, ca să poți să realizezi cât de real e totul (hai că n-a ieșit așa de rău pe cât



## MOTION SICKNESS

Pot să dea din gură cei de la Valve cum că au rezolvat total problema răului de mișcare cât or vrea, că tot nu o să devină adevărat. Poate vor să spună că au îndepărtat toate extra-cauzele care agravau această problemă, dar, atâta timp cât urechea internă încă ne funcționează, aceia dintre noi care suferă de astfel de probleme o să le aibă în continuare. Ba mai mult, pentru că experiența este de n ori mai credibilă, o mare parte și din cei care nu au avut probleme până acum, s-ar putea să înceapă să-i înțeleagă pe ceilalți. Se întâmplă așa pentru că ochii îi spun creierului că ne mișcăm, iar urechea internă, care se ocupă cu echilibrul (e propriul nostru IMU, dacă vreți), îi spune adevărul. Ne dă cu eroare și ni se face rău. Acesta este motivul pentru care medicii recomandă celor afectați de problemă să nu citească în mașină, unde se întâmplă inversul, urechea internă ne spune că ne mișcăm, iar ochii privesc ceva static. Sau să plaseze o lumină caldă în spatele monitorului când se joacă shooter-e, pentru a reaminti creierului că ne uităm totuși la un ecran și nu alergăm de bezmetici. Dacă aveți probleme de acest gen, vă recomand să testați căștile înainte de a cumpăra. Nu vă lăsați păcăliți de cei care le vând, cereți-le expres un shooter banal (adică ce o să tot jucăm), și nu demo-urile făcute special pentru ele, și dați câteva ture pe coridoare mici, alergând (cele mai rele situații). Valve spune că deoarece soluția lor ne lasă să ne deplasăm prin încăpere, răul de mișcare dispare. Ce se întâmplă, însă, în momentul în care ajungem la capătul camerei și ne oprim brusc, forțat sau nu, dar preferăm să alergăm în continuare în joc? Am impresia că senzația de disconfort va fi chiar mai rea. Dracul nu este totuși atât de negru. Producătorii de hardware fac eforturi extraordinare pentru a nega aceste probleme și nu cred că cei care dezvoltă software-ul o să se lase mai prejos. Apoi, shooter-ele sunt cam singurele jocuri care produc probleme. FOV-ul va fi mereu mare – alt bonus, împins forțat tuturor jocurilor viitoare – și, deci, senzația de tunel o să fie mult redusă.

credeam această propoziție). Casca lor te va lăsa să vezi mediul înconjurător, lentilele fiind, de fapt, mici ecrane transparente – ca niște ochelari magici. O să devenim astfel pe jumătate roboți (în sfârșit). Vrei să afli unde este sau mai multe detalii despre clădirea x? Cere și… cum o cheamă… Cortana, îți va aduce, frumos, cu liniuțe și săgețele, textele necesare, suprapuse chiar peste clădire, dacă vrei. Vrei să nu-ți iei ochii de la șosea cât conduci? Nicio problemă, turometru, kilometraj, chiar și GPS, direct pe parbriz. Văd cu ochiul minții (scriu subcapitolul acesta după ce am dat o tură prin Olanda și, deși nu am luat nicio maraciucă, se pare că am fost cumva afectat) și aplicații care o să coloreze diferit anumite porțiuni și ne vor face astfel atenți asupra pericolelor – un bețiv în mijlocul nopții/străzii, o căprioară la margine de drum, sau, eu știu, o groapă de doi metri. Vrei să uiți de familie, când încep să se certe? Nicio problemă, Eurosport direct pe peretele gol din fața ta. Posibilitățile sunt nelimitate.

Ochelarii vor avea propriul IMU, iar imaginile nu vor pluti enervant în mijlocul ecranului, decât dacă dorim. Ajutate de câteva artificii geometrice și vizuale, informațiile vor putea fi prezentate ca și cum am avea ecrane peste tot prin casă, trebuie doar să întoarcem capul să ne uităm la ele. O să avem în sfârșit motiv să cerem șotiei/prietenei să dea jos toate tablourile și fotografiile de pe pereți și o să începem să setăm ca în Minority Report: Facebook aici în dreapta, messenger-ul un pic mai jos, porno drept în față… nu iubita(!!!), nu eu… ziceam doar așa… bine, bine, le mut în dormitor… stai… unde pleci cu ochelarii… bursa, loto, pariurile sau cu ce vă mai minți voi, în stânga și așa mai departe.

Dar imaginile nu trebuie plasate neapărat pe un plan. Vrem să înțelegem de ce tocmai ne-am înecat ca proștii, putem cere o diagramă 3D a sistemului respirator/digestiv chiar în mijlocul camerei. Va arăta ca o hologramă, în jurul căruia ne putem roti, dar pe care nu o vedem decât noi. Și-așa vecinii credeau că suntem nebuni, ce mai contează că ne văd că facem ture și privim în gol. Când am văzut prezentarea cu cuburile și cu modul în care poți sculpta în orice masă, perete sau frigider, a devenit și mai clar de ce Microsoft a dat 2.5 miliarde de dolari pe Minecraft. Cu aceste lentile îți



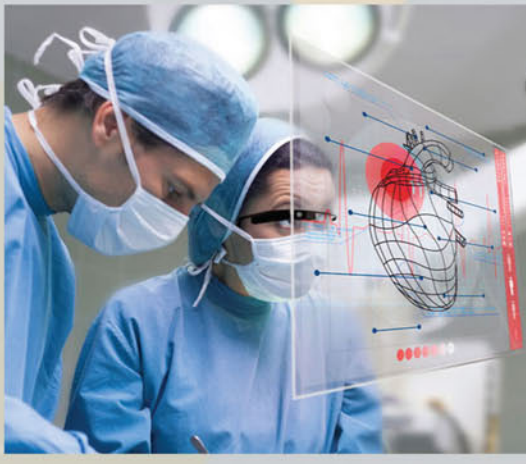

poți transforma tot apartamentul într-un fort, stai să vezi cum o să fie când o să vină noaptea și o să bată zombii la geam, chiar dacă stai la etajul 4 și nu ai balcon. Din nou, posibilitățile sunt nelimitate. Un șah cu prietenul din Canada? Sigur. Sau un gameboard, care nu mai durează o veșnicie să-l așezi pentru a începe, cu vecina? Nu iubita… nu eu… Suni customer support și te ajută, desenându-ți peste ce vezi tu cum să scoți router-ul din priză. Intri la terapeut fără a te mai deplasa de acasă și te simți minunat pentru că, în sfârșit, cineva te ascultă. Până când descoperi că trișa și, de fapt, era în sistem conferință cu 10 alții ca tine și le spunea tuturor același lucruri. Totul e posibil!

Sunt mulți care am văzut că se plâng deja de faptul că lentilele nu acoperă decât o mică parte a câmpului vizual. Mai e mult până departe. Ce e important e că Microsoft promite că sistemul se va adresa în special profesioniștilor și mediului științific dar și că va fi autonom, au dispărut firele și nu are nevoie de un PC pentru a funcționa, deși va putea, sper, să facă streaming, dacă aplicațiile pe care le folosim acasă sunt prea complexe și are nevoie de mai multă putere de calcul. ***ncv***












# Incursiune în lumea MOBA

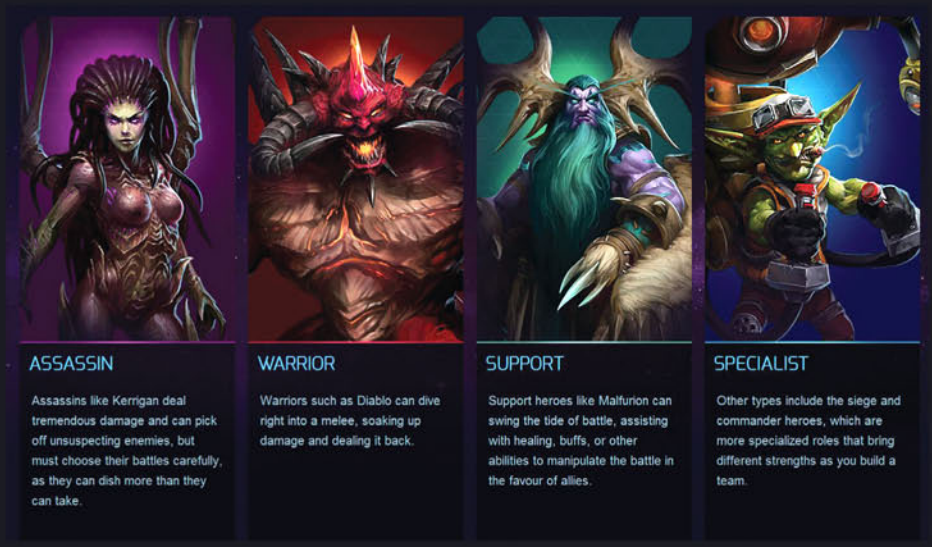
Cum experiența mea de joc în ceea ce privește genul MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), era un absolut zero, înainte de Heroes of the Storm (HotS), inițial am dorit să fac un review din punctul de vedere al unui începător, despre cum se simte această scenă, despre cât de greu, sau ușor, este să răzbești, cât de bine se potrivește un astfel de titlu cu cineva care prețuiește exagerat storyline-ul și care joacă, în 90% din timp, în single player. Apoi, doream să vă povestesc despre cum se joacă un MOBA, ce se întâmplă la nivel psihologic, despre comunitate, momente haioase, despre cât de gratuit este HotS de fapt, mici strategii de joc și așa mai departe. Tot acest amalgam adresându-se mai mult începătorilor și curioșilor în ale genului, dar și veteranilor, care vor să se distreze pe seama zbaterilor și răzbaterilor unui noob.

Am avut mult mai mult timp decât credeam pentru a crea acest articol și, după mai bine de 550 de meciuri jucate, am reușit, zic eu, să ies din găoace și să răzbat în mediocritate. Acest lucru, combinat cu zecile de ore de clipuri și imagini live vizionate (am privit cu bucurie, printre altele, finalele mari HotS, LoL și Dota 2, ale anului) + faptul că doi buni prieteni, cu background-uri solide Dota 2 și LoL, au făcut saltul, m-a făcut să devin suficient de încrezător în ce am învățat, încât să pot să vorbesc cu oarecșce obiectivitate și claritate și despre lucruri mai complicate, ca versatilitatea și unicitatea eroilor, diferențele importante, majore sau minore, dintre aceste 3 titluri, matchmaking, toxicitate, strategii avansate și așa mai departe. Lucruri mai serioase care se adresează atât fanilor HotS care doresc să devină mai buni sau vor să-și întă-

# WELCOME TO THE NEXUS!

**Before we begin, what's your experience playing games like Heroes of the Storm?**



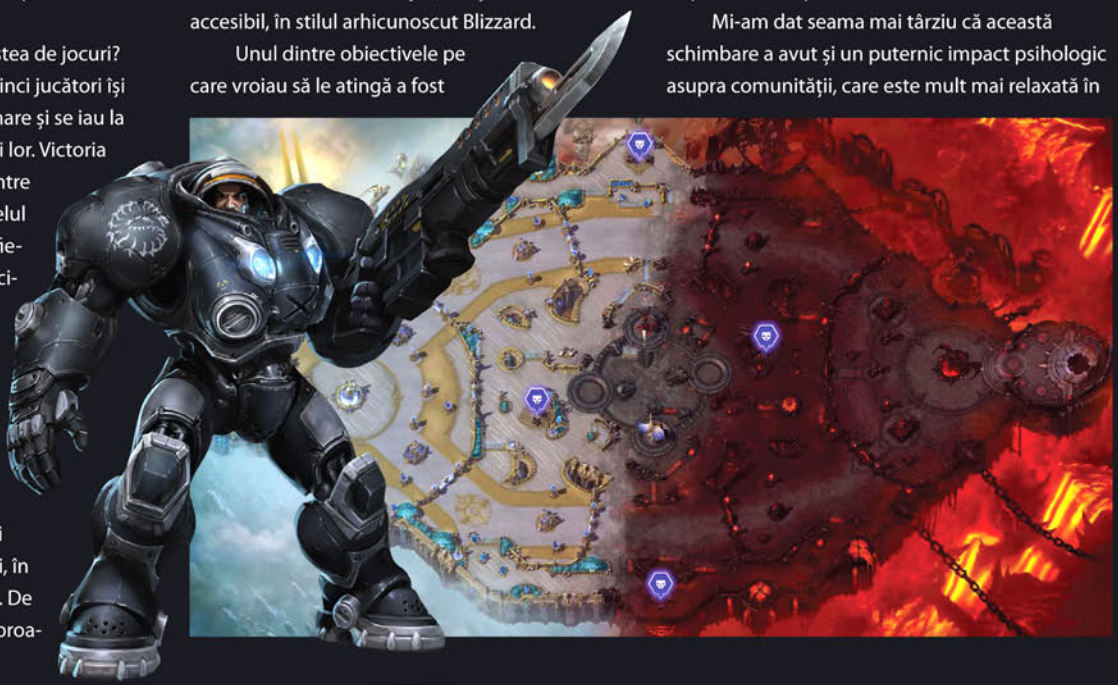



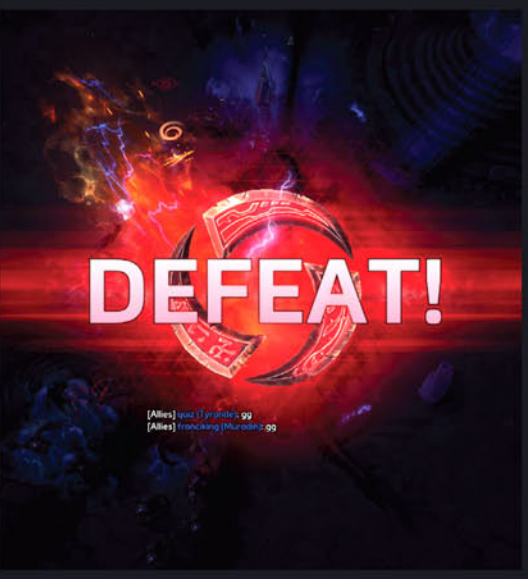

reasca convingerile, cât și altor jucători de MOBA-uri, curioși despre ce și cum. Am atât de multe lucruri să vă spun, încât am decis să ridic în rang articolul, de la recenzie la special. Sper să nu iasă un talmeș-balmeș.

OK, cum se joacă dracele astea de jocuri? Greu(!), dar simplu de explicat. Cinci jucători își aleg eroii preferați dintr-o listă mare și se iau la trântă cu alți cinci jucători și eroii lor. Victoria vine în momentul în care una dintre echipe reușește să distrugă castelul celeilalte, castel numit diferit în fiecare dintre aceste titluri - care niciodată nu copiază nimic unul de la altul, da?! Pentru HotS, LoL și Dota avem Core, Nexus și, respectiv, Ancient. Dar, până a ajunge la castel trebuie să trecem de fortificații, care devin din ce în ce mai puternice cu cât ne apropiem mai mult. În Dota și LoL avem trei valuri de fortificații, în timp ce în HotS avem doar două. De fapt, o să vedeți pe parcurs, că aproape toate componentele suratelor mai mari sunt simplificate în HotS, o simplificare pe care producătorii și-au autoimpus-o, pentru că doreau să schimbe atât formula de joc, cât și să-l facă mai accesibil, în stilul arhicunoscut Blizzard.

Unul dintre obiectivele pe care vroiau să le atingă a fost micșorarea duratei medii a meciurilor, până undeva la 15-20 minute, prin comparație cu LoL și Dota 2, unde o partidă poate dura oriunde între 30 și 90, în funcție de cât de echilibrate sunt echipele. Obiectiv atins, care m-a convins să și încerc jocul. Așa cum probabil ați tot observat, dacă ați urmărit revista Level sau site-ul nostru (nivelul2.lab501.ro), principala mea problemă este timpul. M-am uitat întotdeauna cu plăcere când m-am dus în vizită la prieteni cum joacă LoL și Dota și le-am găsit înduioșător de strategice și complicate, dar mereu m-am ferit de ele. Să pierd, pe seară, 2-3 ore pentru a juca 3-4 meciuri ar însemna să nu mai am timp nici de scris, nici de alte jocuri. Impossibru! Cu HotS, după o oră jumătate ești satisfăcut, mai ai chef de joacă (nu și dacă pierzi toate meciurile), ceea ce spune multe despre cât de bun e jocul, dar chiar dacă te oprești, nu simți că nu ai învățat nimic sau, și mai rău, că ți-ai pierdut timpul, așa cum se poate întâmpla cu Dota 2 și LoL, mai ales după două-trei partide rele.

Mi-am dat seama mai târziu că această schimbare a avut și un puternic impact psihologic asupra comunității, care este mult mai relaxată în





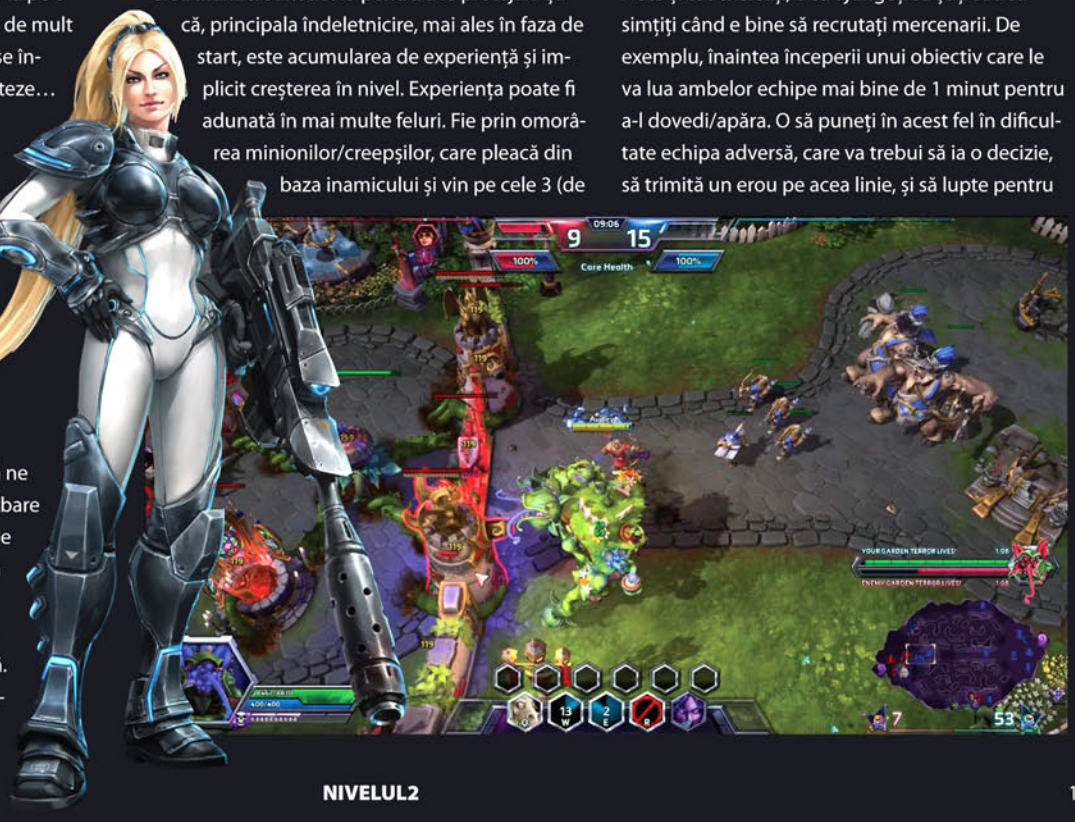





HotS. Când deschizi un meci de LoL sau Dota urmează să investești o grămadă de pasiune, neuroni și energie. Te aștepți să te distrezi și o presiune invizibilă se formează. Dacă jocul o ia pe o pantă descendentă, durează suficient de mult cât să devii acru și nemulțumit de ce se întâmplă, dacă cineva începe să comenteze… să te ții. Vă povesteam despre cei doi prieteni, când am început să jucăm împreună m-am închinat, erau în stare să se enerveze când cineva făcea o greșeală, până și când câștigam. Nici măcar nu jucam ranked (mod de joc care îți dă sau ia puncte în funcție de ce ai reușit și te tot plasează pe o scară ierarhică) și le-am spus, „nu vă înțeleg, dacă pierdem începem altul imediat, hai să ne distrăm". Le-a luat ceva timp să se dezbare de aceste… sechele. Cu toate astea, de fiecare dată când îmi ceream scuze că nu știu să joc bine, îmi spuneau să stau liniștit, că e o plăcere să joace cu cineva care nu se enervează niciodată.

Dar să revenim. La începutul meciului (indiferent de MOBA-ul ales), eroii nu sunt suficient de dotați pentru a distruge fortificațiile - turnurile ripostează puternic când intri în raza lor sau le ataci, plus că, în mod normal, eroii inamici sunt acolo pentru a le proteja. Așa că, principala îndeletnicire, mai ales în faza de start, este acumularea de experiență și implicit creșterea în nivel. Experiența poate fi adunată în mai multe feluri. Fie prin omorârea minionilor/creepșilor, care pleacă din baza inamicului și vin pe cele 3 (de obicei) drumuri spre baza noastră, fie prin omorârea monștrilor/mercenarilor, răspândiți pe hartă sau, bineînțeles, prin omorârea sau distrugerea eroilor și structurilor inamice. „Toți" eroii reînvie și reapar în bază după o perioadă de timp, mai mică sau mai mare în funcție de nivelul atins - te ustură mult mai tare dacă mori spre sfârșitul jocului. Să-ți lași echipa în doar 4 oameni pentru un minut nu pare mare lucru, dar în MOBA-uri poate face diferența între a pierde și a pierde un pic mai încolo, glumesc, câștiga.

La acest nivel, diferențele dintre cele 3 jocuri sunt foarte mari. De exemplu, în Dota, experiența primită după dărâmarea unui turn este prea puțin importantă, în timp ce în HotS este exact invers. În LoL și Dota mercenarii și monștrii (neutrii, exceptând boșii) odată învinși, oferă „doar" experiență și bani, pe când în HotS nu oferă mai nimic (ha!), dar pot fi recrutați și vor împinge cu minionii pe cel mai apropiat drum/linie. O schimbare care aduce încă un element strategic jocului. Dacă încercați HotS și tot exersați, o să ajungeți să știți sau să simțiți când e bine să recrutați mercenarii. De exemplu, înaintea începerii unui obiectiv care le va lua ambelor echipe mai bine de 1 minut pentru a-l dovedi/apăra. O să puneți în acest fel în dificultate echipa adversă, care va trebui să ia o decizie, să trimită un erou pe acea linie, și să lupte pentru







obiectiv doar în patru, sau să încerce să termine repede, cu speranța că mercenarii nu vor reuși să producă prea multe pagube. În același mod puteți sincroniza mai multe grupuri de mercenari care să împingă aceeași linie, sau, puteți încerca să distrageți echipa adversă cât un boss își face treaba pe altă cărare și așa mai departe (da, da, până și boșii pot fi recrutați, odată învinși, imaginați-vă cum ar fi să luați Roshanul sau Baronul cu voi).

Cea mai mare diferență între HotS și suratele, când vorbim de experiență, este însă faptul că aici se acumulează global, în timp ce în LoL și Dota (Lota) fiecare erou primește experiența pe care o farmează. După 30-40 de minute, în Lota o să existe un decalaj mare între nivelurile eroilor aceleiași echipe, în timp ce în HotS, indiferent de momentul ales, toți eroii vor fi pe același palier. Minusul adus de acest sistem este faptul că dacă ai în echipă un jucător care moare des, va trage pe toată lumea în jos, plusurile însă, sunt mult prea mari pentru a putea huli alegerea Blizzard. Sistemul Lota validează și încurajează atât solitarismul, cât și abordarea unor roluri fixe, pentru că, doamne ferește ca eroul care farmează în junglă (omoară mercenari/monștrii) să fure prea multă experiență de la cei care împing liniile sau, și mai rău, ca eroul care joacă rol de suport să fure prea mult de la ceilalți. Discuțiile și înjurăturile pornite de la aceste acțiuni sunt epice, mai ales în cazul LoL, unde sistemul de bonificare și împărțire a punctelor de experiență este cel mai selectiv. În HotS, dacă văd pe cineva că are o idee bună, rog un coleg să facă o rotație pe linia pe care eram și dau o fugă să-l ajut. Titlul te bonifică dacă joci în echipă și oricine începe un obiectiv îți va mulțumi dacă vii să dai o mână de ajutor.

Întotdeauna vrei să termini repede, cel mai bine înainte ca adversarii să realizeze ce se întâmplă. Același sistem eliberează rolul de suport și-l face, nu neapărat mai important, pentru că și în Lota este foarte important, îl face… cu adevărat distractiv de jucat. În HotS un suport nu-și bate capul cu cumpăratul și plasatul obiectelor utilitare sau cu dădăcitul altui erou, în HotS este dorit concomitent în fiecare luptă și pe fiecare linie în parte, dacă ar putea aplica și ultimele lovituri mercenarilor sau minionilor în timp ce asasinii și tancurile încearcă să facă felul inamicilor, cu atât mai bine – numai să nu uite să ne însănătoșească da?! Cred că cineva căruia îi place să joace suport în HotS foarte greu va face trecerea către celelalte două jocuri, în timp ce inversul îi va face pe majoritatea să rămână aici. În plus, Blizzard are, în acest mod, posibilitatea de a mixa cu adevărat două clase. Un healer care stă în linia întâi și-și înzdrăvenește coechipierii, cu cât aplică mai multe karate pe secundă? Avem.

Tot legat de experiență vreau să subliniez și faptul că, odată ce ai crescut în nivel, atât atributele eroului, cât și puterea abilităților cresc automat conform grilelor specifice. Și în Lota se întâmplă așa, dar ni se permite bonificarea uneia dintre abilități după fiecare level up. În acest caz nu-mi place simplificarea excesivă HotS. Nu am jucat niciodată LoL sau Dota, dar, chiar și așa, duc lipsa unui arbore RPG-istic care să-mi ofere ceva mai mult control asupra personajului și a direcției în care vreau să-l dezvolt. Blizzard se poate scuza cum că a dorit să creeze un MOBA primitor pentru câți mai mulți gameri, dar, sincer, nu cred că trebuiau să taie de aici. Deciziile de acest tip nu trebuie luate într-o fracțiune de secundă, nu țin neapărat de acțiune și reflexe, ci mai mult de strategie. Un astfel de layer ar fi creat alte mii de discuții și build-uri posibile pentru fiecare erou în parte, un lucru bun pentru orice titlu de gen. Un lucru iubit de comunitate (cui nu-i place să se certe pe care erou și formă a lui e mai bună?), care ar fi putut extinde, pentru mulți dintre noi, gameplay-ul în afara zonei de joc propriu-zise.

Dracul nu este însă atât de negru pe cât pare, pentru că din 3 în 3 niveluri suntem lăsați să modificăm sau să dublăm/triplăm efectul sau puterea unei abilități. Din când în când chiar, să adăugăm încă una. Nivelurile 1, 4, 7, 10 (mai ales, aici ne alegem eroica), 13, 17 și 20, devin astfel foarte importante, praguri pe care echipele le anticipează și apoi muncesc cot la cot (Ha! HotS are multe în comun cu comunismul) pentru a le atinge cât mai rapid. Cu acești modificatori (numiți talente, în joc) îți poți dezvolta eroul în funcție de necesități, de hartă sau de alegerile inamicilor. Producătorii au







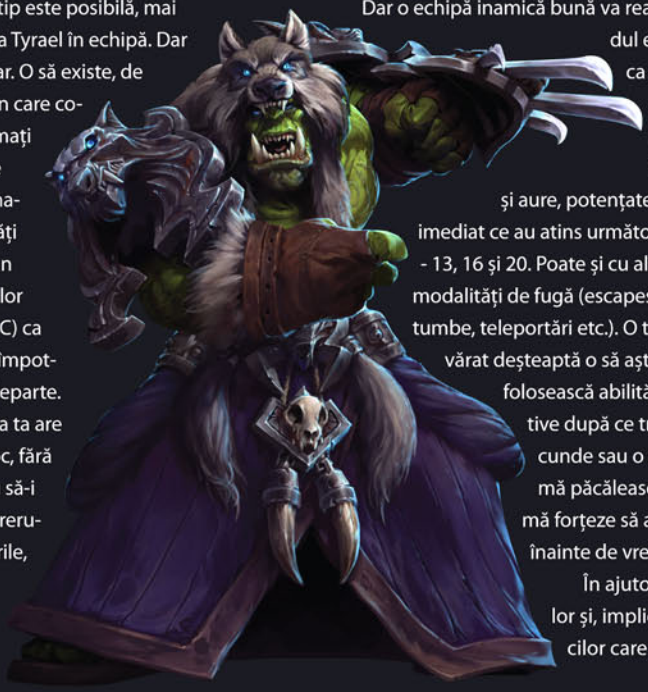




tras din greu (și încă o fac, cu fiecare patch) pentru a oferi atât posibilități cât mai diverse, cât și să facă toate aceste talente viabile. Să-ți fie cât mai greu să alegi. E simplu să-ți transformi tancul, de exemplu, într-un bătăuș, dacă vezi că eroii echipei adverse au probleme în a te omorî sau dacă nu-și focusează toate abilitățile asupra ta, dar oare e alegerea bună pentru sfârșitul jocului, când magii și asasinii inamici vor deveni mult mai puternici? Câțiva eroi de acest tip pot fi transformați și în semi-suporți și pot oferi aure și scuturi. Dacă observi că echipa ta nu are suficiente abilități care afectează o arie (AoE), poți crește capabilitățile eroului tău în aceste direcții și așa mai departe. Blizzard a dorit să suplinească prin talente (diversitatea și numărul lor - care pe viitor poate fi crescut fără probleme, d-abia aștept ca toate personajele să primească o a treia eroică din care poți alege. Să vezi atunci nebunie!) atât lipsa obiectelor, cât și imposibilitatea de a îmbunătăți abilitatea preferată cu fiecare nivel.

Cel mai probabil, veteranii MOBA-urilor care nu au apucat să joace HotS până acum, dau în acest moment din cap a neîncredere… „și suna atât de bine…" parcă-i aud. „Dacă nu putem umfla o abilitate în detrimentul celorlalte și nu avem nici obiecte, de unde mai vine comeback-ul?" Una din cele mai importante caracteristici ale jocurilor de gen este posibilitatea de a reveni în joc când ești în urmă. „No comeback mechanics. 6.5/10" a devenit o glumă foarte apreciată în HotS, de fiecare dată când o răsturnare de situație are loc, ceea ce se întâmplă destul de des, dar asta nu înseamnă că nu înțeleg de ce reviewer-ul IGN a simțit așa. În Lota, cu banii strânși îți poți cumpăra sau compune/construi obiecte care să contraatace direcțiile pe care echipa adversă își dezvoltă kiturile (eroi+abilități+obiecte) și poți spera, dacă iese totul bine, la o revenire. În HotS, acest layer pare că a dispărut, iar un MOBA care nu te face măcar să crezi, chiar și în cele mai proaste momente, că mai ai o șansă de a reveni, nu este un joc bun. Mecanicile care-ți permit să întorci sorții unui meci sunt probabil cel mai greu de implementat și balansat, dar, dacă-ți ies… ești Dumnezeu!

În Heroes of the Storm o echipă poate reveni în stilul clasic, când doi-trei din eroii aleși sunt slabi la nivel mic, dar devin din ce în ce mai puternici cu cât cresc. Trupa a făcut o treabă bună în a sta aproape de nivelul inamicilor și, pe nesimțite, împrejurările se schimbă. Sentimentul este minunat. Sau doi. Echipa riscă și „cucerește" un obiectiv sau atrage într-o capcană unul-doi-cinci eroi inamici și-i omoară, ceea ce le permite să se redreseze și să se pună pe picioare. Tensiune maximă, cu răsplată pe măsură. Trei, însă, scârțâie, tocmai pentru că talentele nu pot înlocui decât parțial miriada de obiecte și combinații existente în celelalte jocuri. O revenire de acest tip este posibilă, mai ales când ai eroi ca Tyrael în echipă. Dar se întâmplă mai rar. O să existe, de exemplu, situații în care colegii îți vor fi decimați aproape în fiecare luptă, pentru că inamicii au toți abilități care permit un bun control al mulțimilor (crowd control - CC) ca împietriri, baraje, împotmoliri și așa mai departe. Chiar dacă brigada ta are mare putere de foc, fără CC, o să-ți fie greu să-i oprești din a-ți întrerupe vrăjile și loviturile, sau din a fugi, când balanța luptei se înclină nefavorabil. Una din cele două eroice (sau ultimate), numită Sanctification, ale lui Tyrael spune: „După 0.5 secunde creează un câmp de energie sfântă care va face toți Eroii aliați invulnerabili. Pentru 3 secunde." Dacă activezi la timp și în locul potrivit această abilitate… 3 secunde în care întregii echipe nu i se poate întâmpla nimic, înseamnă o eternitate în MOBA-uri… Din când în când mi-a ieșit și am reușit să-mi port coechipierii spre victorie, chiar dacă eram cu două-trei niveluri mai jos.



Dar o echipă inamică bună va reacționa la rândul ei și va încerca să contracareze puterea noastră de foc cu scuturi și aure, potențate sau activate, imediat ce au atins următoarele praguri - 13, 16 și 20. Poate și cu alte câteva modalități de fugă (escapes – ca salturi, tumbe, teleportări etc.). O trupă cu adevărat deșteaptă o să aștepte și o să-și folosească abilitățile întreruptive după ce trec cele 3 secunde sau o să încerce să mă păcălească și/sau să mă forțeze să arunc eroica înainte de vreme.

În ajutorul abilităților și, implicit, a mecanicilor care permit recu-

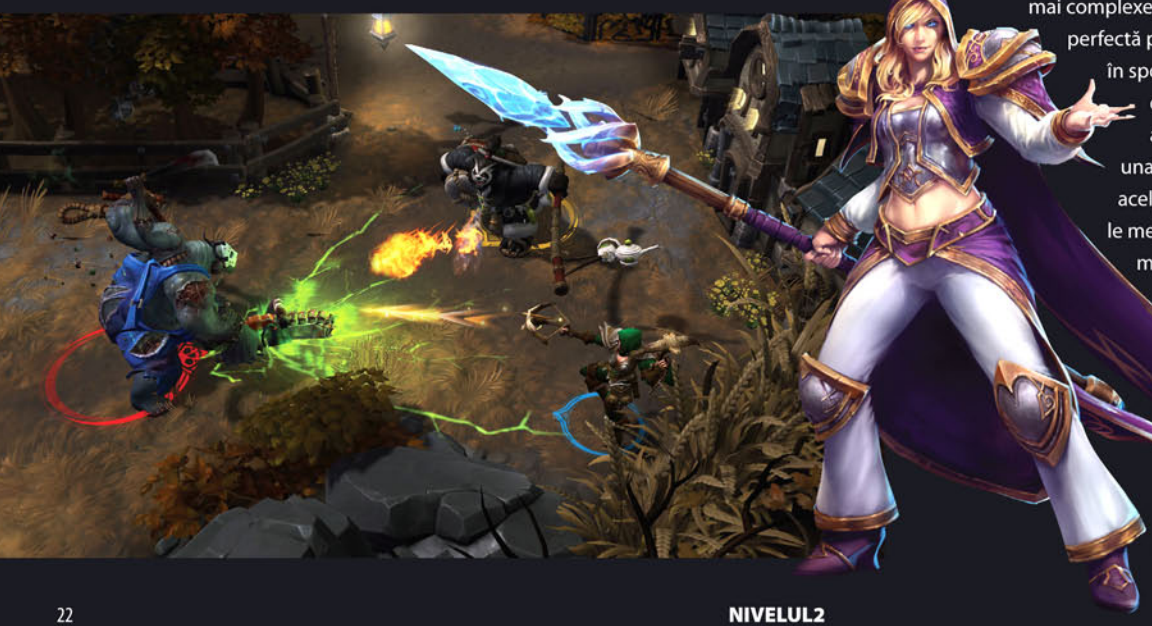




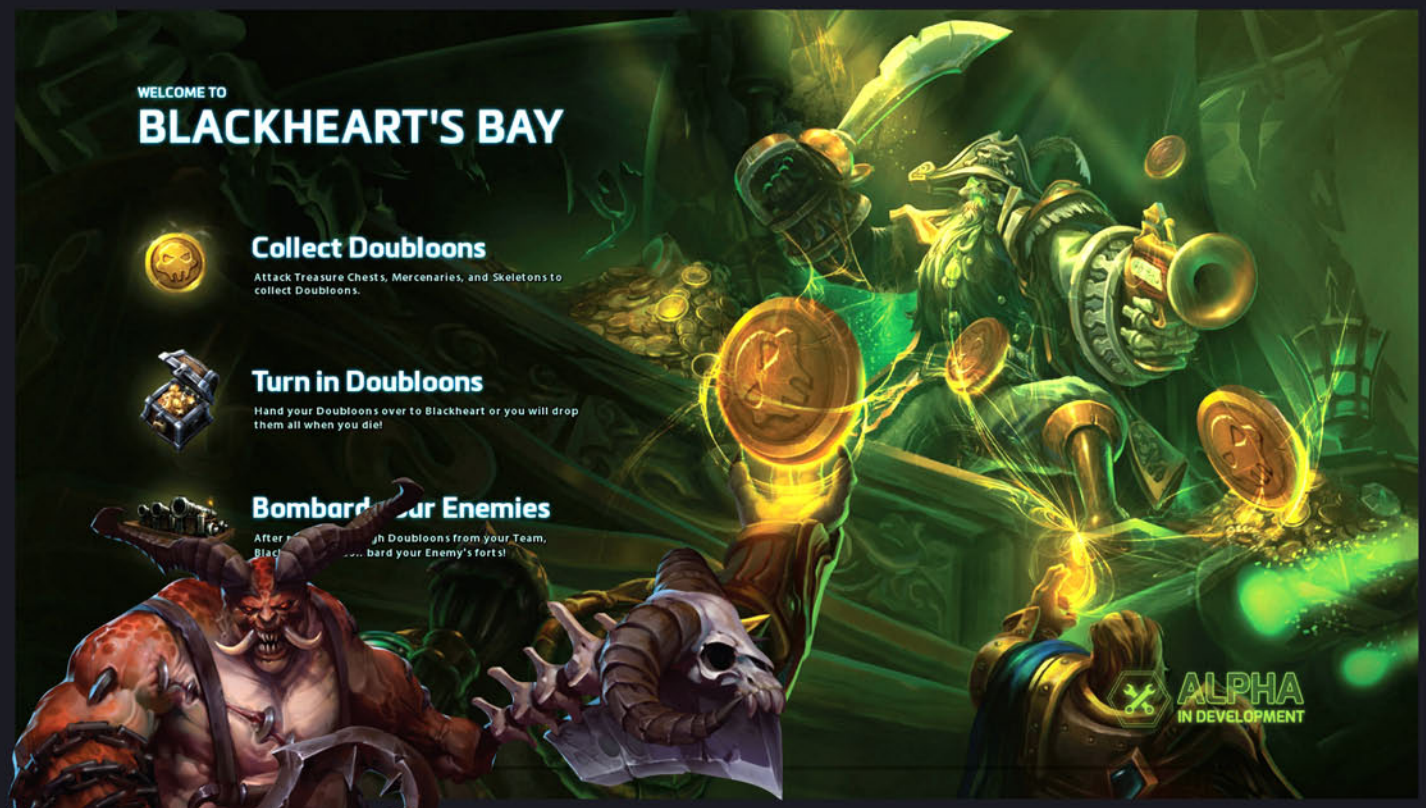

perarea diferenței de experiență, sare o alegere de design foarte interesantă, care reușește să schimbe gameplay-ul jocului în întregime. Majoritatea arenelor au dimensiuni atât de mici, prin comparație cu LoL și Dota, încât jocul ajunge să arate de multe ori ca o încăierare continuă, prin comparație cu luptele tensionate și decisive pe care le întâlnim în celelalte jocuri. În Dota, cel puțin la începutul meciului, ești singur și, de obicei, departe de ceilalți coechipieri, trebuie să te bazezi pe vizibilitatea oferită de „suport", să simți când se apropie pericolul și să ții cont mereu de poziția în care te afli. Nu ai de partea ta decât propriul talent și reacții, e un continuu thriller. În HotS, pe unele hărți, liniile sunt atât de apropiate, încât am văzut echipe care lăsau un erou puternic pe una din ele și se roteau cu ceilalți 4 încontinuu pe celelalte două, fără să piardă vreodată vre-un val de minioni. Au reușit astfel să ne surprindă eroii de câteva ori și să ciupească din fortificații. Dimensiunile reduse ale arenelor scurtează durata unei partide și forțează pe toată lumea să joace în echipă, să fie atenți la coechipieri, să le sară în ajutor sau măcar să-i avertizeze. Dar Blizzard nu s-a oprit aici, pentru a mări atât viteza de joc, cât și numărul luptelor, a plasat în spatele fortificațiilor fântâni magice din care eroii pot bea pentru a se însănătoși. Timpii morți care apăreau în momentul în care trebuia să se întoarcem la bază pentru a ne reface au dispărut. Ba mai mult, au pus la dispoziția jucătorilor până și un mijloc de transport rapid (fie el cal, lup, robot, goblin sau eu mai știu ce arătare) pe care-l pot invoca și călări când au nevoie. În comunitate am auzit multe propoziții de genul: „bai nene, am zis să fac un meci de Lota aseară și am dat să-mi chem calu'… nimic. Am avut impresia că joc cu încetinitorul."

Cum clasa suport are tămăduitori adevărați aici, care pot ține în viață chiar și toată echipa, odată ce au trecut de nivelul 10, luptele tind să se prelungească și să se transforme în adevărate dueluri sau încăierări. Chiar dacă ai vrea să-ți vezi de treaba ta și doar să farm-ezi XP nu poți, pentru că pe toate hărțile apar din când în când și obiective/misiuni/whatevăr, a căror valoare e mult prea mare pentru a putea fi ignorate. Fii sigur că toată echipa adversă deja se deplasează spre ele. Am avut meciuri în care taberele erau atât de apropiate din punct de vedere al puterilor eroilor și talentului jucătorilor, încât am trecut din obiectiv în obiectiv, din luptă-n luptă, boss în boss, fortificație în fortificație, până la sfârșit. 25-30 de minute de nebunească. Eram istovit, dar fericit, nici nu a contat cine a câștigat și, dacă aș fi putut, aș fi felicitat și echipa adversă (HotS este singurul joc online de acest calibru pe care-l știu care nu te lasă să schimbi nicio vorbă cu adversarii).

Ei bine, toate aceste dueluri, lupte și încăierări, ce par, per meci, de două-trei ori mai multe decât în celelalte jocuri ale genului (greu de crezut, ținând cont că o partidă durează chiar și de două ori mai puțin), oferă la fel de multe oportunități de a reveni echipelor care se află în dezavantaj. Și, până la nivelul la care am ajuns eu, ba chiar și la nivel competitiv (deși mult mai rar), se întâmplă. E greu să câștigi toate bătăliile sau să ocolești jumătate de hartă de fiecare dată pentru a fi sigur că nu cazi într-o capcană, dar e suficient? Din nou, eu spun că nu. Sau cel puțin nu pentru zona competițională. Sunt foarte mulți profesioniști, veniți din Dota, LoL, Starcraft sau poate chiar născuți aici, care au dus spre perfecțiune, la nivel de execuție, eroii îndrăgiți. Le-a venit ușor, pentru că titlurile de mai sus sunt din multe puncte de vedere mai complexe. Le lipsește însă, încă, sinergia aceea perfectă pe care o descoperi din când în când în sporturile pe echipe. Probabil cea mai dificilă și mai importantă treaptă de atins în HotS. În momentul în care una sau mai multe echipe vor atinge acel prag, vor domina scena, iar limitările mecanicilor de revenire în joc vor fi mult mai vizibile. Producătorii trebuie să facă ceva și, cel mai probabil, după cum i-am văzut că se mișcă (cu talent) nu va dura mult până vor găsi soluția. Sau soluțiile.



Pe de altă parte, faptul că jocul nu generează bani în timpul meciuri-




lor, iar experiența se acumulează global, a permis producătorilor să creeze eroi cu adevărat deosebiți, care nu ar fi putut funcționa în MOBA-urile clasice. Abathur este cel mai bun exemplu, o unitate zerg evoluată, care stă în 95% din timp nemișcată în spatele fortificațiilor (să vedeți distracție când cei care nu l-au mai întâlnit încep să-l pinguiască sau să urle AFK – away from keyboard), de unde asistă ceilalți eroi, împinge linii cu minionii pe care-i tot generează și plasează mine care oferă vizibilitate și încetinesc serios inamicii când calcă în ele. Abatur, în mâinile unui coechipier priceput, poate suplini de două ori eroul lipsă de pe câmpul de luptă. Când își aruncă pentru prima oară pălăria pe tine, o să ai impresia că ești otrăvit sau că echipa inamică te-a blestemat cu o vrajă pe care nu ai mai văzut-o, atât de urâtă e. Imediat ce înțelegi însă ce face, o să devină un catalizator care-ți spune: „aruncă-te în mijlocul lor, ești mult mai puternic!" Una dintre eroicele pe care le poate alege e și ea demențială, pentru că poate clona orice erou aliat pentru 20 de secunde. De fapt, mai toate ultimatele jocului sunt deosebit de puternice, dar și impresionante vizual, iar dacă sunt lansate oportun și nu sunt întrerupte, majoritatea pot întoarce sorții unei lupte.

Avem apoi The Lost Vikings, trei eroi într-unul, care pot fi trimiși, dacă ai dexteritatea necesară (aici jucătorii veniți din Starcraft spun „bitch please!"), fiecare pe câte o linie sau unde e nevoie, eliberând astfel ceilalți eroi de îndatoririle mai ușoare. Sau mai noul și enormul Cho-Gal, un căpcăun cu două capete care nu poate fi controlat decât împreună cu un prieten. În mare, cineva trebuie să-i spună încotro să se îndrepte în timp ce celălalt trebuie să-i spună unde să țintească și să lovească. Comunicarea și sincronizarea sunt sfinte aici, adică exact pe ce se bazează mai mult HotS. Până și felul în care obții acest erou este unul deosebit de interesant, pentru că nu poate fi cumpărat nici cu bani (adevărați), nici cu aurul (in game) primit în urma quest-urilor zilnice, a urcărilor în nivel sau a victoriilor. Cho-Gal a fost dăruit tuturor celor care au participat la sau cumpărat un bilet online pentru Blizzcon și poate fi dat mai departe prietenilor care joacă și câștigă împreună cu tine cel puțin două meciuri cu el. E ca un virus, e demențial. Bine, și foarte enervant în modul ranked, unde se mai trezesc câțiva să-l încerce. În loc să-și facă rodajul în meciuri de tip Quick sau vs. AI.

Alt cuvânt care a atras, sunt convins, atenția veteranilor MOBA este „hărți" - la plural. Dacă am înțeles bine și în Lota există mai multe arene ce pot fi încercate, dar, în 99% din cazuri, bătăliile se duc doar pe cele consacrate. Una pentru LoL, alta pentru Dota. Blizzard a spus „f**k no, noi vrem varietate" și a aruncat în oală încă de la început 5 sau 6, nu-mi mai aduc aminte numărul exact. Acum sunt 10. Nu numai asta, dar a dat și cu random peste mai toate modalitățile de joc (vs. AI, Quick și Ranked) și a forțat astfel pe toată lumea să le accepte și să le învețe. Și bine a făcut, pentru că diferențele nu sunt doar la nivel arhitectural. Tot gameplay-ul se schimbă de la o hartă la alta, ceea ce face, după părerea mea, tot jocul mai antrenant, mai complex, mai bun. Există o hartă cu doar două linii care are o porțiune subterană, unde, din când în când, apar grupuri de schelete și un boss. Cu cât strângi mai multe oase, cu atât golemul aliat, care iese din pământ în momentul în care subteranul a fost curățat, va fi mai puternic. Mulți dintre voi cred că deja își imaginează posibilitățile tactice. Poți arunca toate forțele în subteran imediat ce scheletele apar sau, din contră, poți lăsa echipa inamică să-și bată capul cu ele, să împingi liniile și/sau să cureți și să angajezi toate taberele de mercenari, poți să contești doar boss-ul sau să creezi capcane în fața ieșirilor din mină și așa mai departe. Separat, imaginați-vă o arenă care are două altare, unul în partea de nord a hărții, altul în partea de sud, altare care, odată ocupate de aceeași echipă, activează în mijlocul hărții un cavaler cu cap de dragon în care poți intra ca într-un exoschelet. Eroul care reușește să-l acapareze devine mult mai puternic și are dintr-o dată alte abilități. Nu cred că trebuie să subliniez că o astfel de arenă se joacă total diferit de prima. Planșa care stă să apară (e încă în beta) în momentul în care scriu aceste rânduri, nu va lăsa jucătorii să atace core-urile direct, nemaiîntâlnit până acum în MOBA-uri. Om vedea ce o ieșii.






Pe de altă parte 2. Pentru că nu există obiecte (mama lor, câte probleme au creat doar prin a nu fi), producătorii au fost forțați să seteze o viteză fixă de deplasare pentru toți eroii. E ciudat să vezi un dwarf care ține pasul cu un vultur sau cu o amazoană, ambii de două ori mai mari decât el. Toți eroii suferă un pic de lipsă de personalitate din acest motiv. În Lota, dar mai ales în Dota (de departe cel mai complex din curtea școlii), unde există până și turn ratio, în sensul că personajele au nevoie de timp (din nou, diferit de la un erou la altul) pentru a se roti și porni către o altă direcție, știi că dacă ditamai golemul s-a întors către tine ai îmbulinat-o. Eroii celor de la Valve, datorită felului în care reacționează și se mișcă, a felului în care păşesc și execută, sunt singurii care reușesc să fie cu adevărat im-





Hărțile multiple produc varietate și din punct de vedere al eroilor aleși, pentru că unii dintre ei se pretează mai bine situației x, în care poate ai nevoie de vrăji AoE, care să te ajute să cureți rapid câți mai mulți draci, în timp ce y se descurcă mai bine într-o situație de tipul king of the hill. Combinațiile și planurile devin nelimitate. Adevăr subliniat foarte bine de finala HotS - Blizzcon de anul acesta, în care am văzut peste 90% din eroi în acțiune. Un număr mult mai ușor de atins când există doar 40 de eroi, prin comparație cu aproximativ 110-120 ai concurenței, dar, chiar și așa, un număr impresionant. La nivel competitiv hărțile mai oferă chiar și un extra element strategic pentru că se dă cu banul, iar echipa câștigătoare își alege fie harta, fie primul erou. Urmând ca în al doilea meci să fie rândul inamicilor să aleagă.

Vorbind de competiții… Varietatea hărților și a eroilor, luptele continue, viteza cu care se desfășoară, eroicele spectaculoase, timpul scurt de joc per partidă, faptul că echipele încă se formează,iar profesioniștii găsesc noi și noi combinații și strategii de la o gală la alta și așa mai departe, fac scena HotS, din punct de vedere al spectatorului, cea mai interesantă dintre toate. Am găsit nenumărate plângeri venite din partea fanilor hardcore Lota cum că jocul e prea simplu și plictisitor fără acele strategii complexe permise și potențate de obiecte și le dau dreptate. Câteodată și eu le simt lipsa. Pe de altă parte… numai eu știu de câte ori am adormit la începutul partidelor și a trebuit să le reiau. Dacă LoL și Dota sunt ca niște meciuri de fotbal din Brazilia și respectiv Italia, atunci HotS este un meci de rugby. Trebuie privit, înțeles și apreciat din cu totul alte puncte de vedere. Rămân la convingerea că Blizzard a produs spectacolul mai bun (cel puțin până în momentul în care câteva echipe vor începe să le domine pe restul), atât pentru fanul MOBA neutru (există așa ceva?) care a încercat jocul sau măcar încearcă să-l înțeleagă, cât și pentru spectatorul gamer, care urmărește orice. E-sport, playthrough-u, nu contează.

punători, înfricoșători, reali. Când îi controlezi, ești mai aproape de ce fac și sunt, le simți greutatea și puterea, ura chiar. Prin comparație, atât personajele din HotS, dar mai ales cele din LoL, par de plastic sau din desene animate. Până și grafica reflectă situația. Dacă vă plac lucrurile serioase, Dota este pentru voi, harta, cu pădurile ei sumbre, fiind din multe puncte de vedere în continuare cea mai frumoasă planșă dintre toate. Din punct de vedere al brizbizurilor, curcubeielor aromelor Skittles, interfeței și efectelor, HotS este cel mai arătos, dar este și cel mai nou dintre ele. De fapt, dacă credem ce spune comunitatea, Blizzard a cam forțat competitorii să-și revizuiască motoarele grafice și să-și aducă jocurile la zi. Duse sunt vremurile când mă uitam la LoL și-mi zgâria retina, ba chiar mă întrebam ce caută laserele, magiile și elicopterele steam-punk (asta pentru a enumera doar câteva) în același univers. Între timp artiștii Riot au reușit să impună aceeași direcție artistică tuturor asset-urilor. Un mic strop de anime și gata, totul se potrivește.







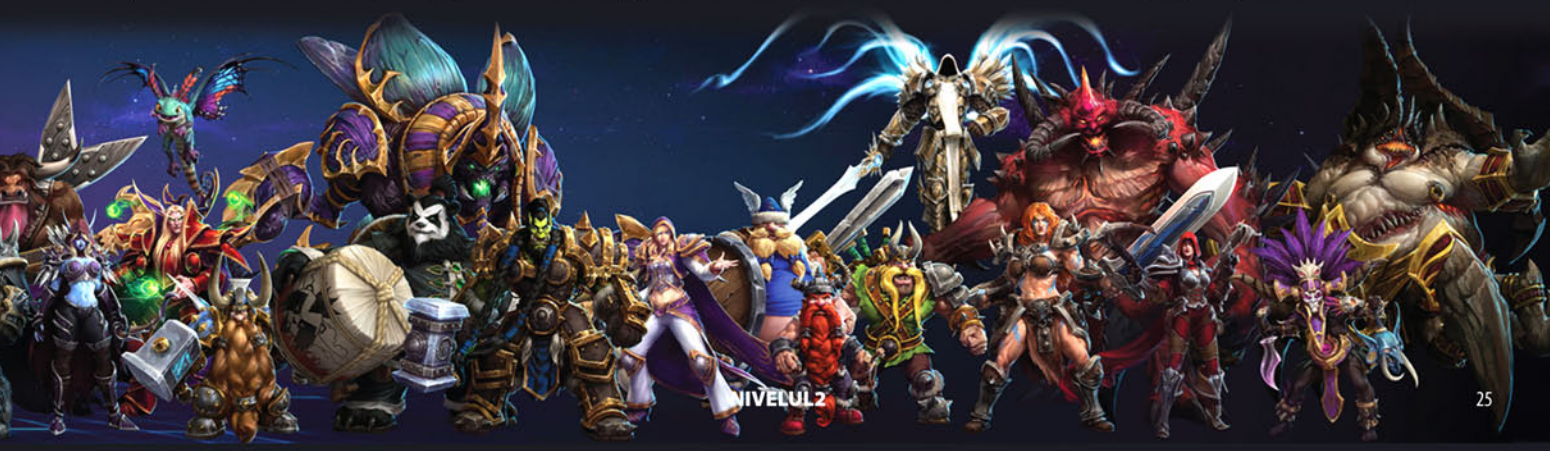


Pe de altă parte 3. Odată ce ai început să joci, faptul că toți eroii se deplasează cu aceeași viteză sau că-și pot schimba brusc direcția de mers, nu te încurcă cu nimic, ba din contră. Cred că cea mai grea trecere este în sens invers de la LoL și HotS la Dota, pentru că jucătorii vor interpreta acele câteva momente în plus ca și lag. 4. Dacă ești fan Warcraft, Starcraft, Diablo sau WoW, atunci lupta este deja decisă. Blizzard este imbatabil, iar aceste universuri sunt departe de a fi acoperite. Dacă vrei să joci ca Arthas, Illidan, Thrall, Tyrael, Zerathul, Kerrigan sau chiar Diablo, nu există decât un singur joc pentru tine.

Eu am dat o tură prin Warcraft 2, am terminat campaniile din Brood War, W3 și Dablo 2 și m-am ferit cât am putut de WoW și D3, tocmai datorită timpului lipsă de care vă spuneam. Mi-au plăcut și am apreciat atât strategia, povestea, cât și filmulețele CGI impresionante. Cu toate astea jocurile celor de la Blizzard nu au reușit niciodată să mă prindă și să mă țină acolo, așa cum tot aud în stânga și în dreapta că se întâmplă. Asta nu înseamnă că nu am avut poftă de joc în momentul în care am decis să încerc HotS, din contră, cei care mă cunosc știu că înainte de a apăsa start deja aflasem un pic prea multe. Citisem și privisem zeci de tutoriale, eram pregătit să fiu atent la hartă, să-mi pinguiesc aliații și să-i fac atenți sau să-i chem în ajutor, să mă poziționez perfect spre defensiv, să construiesc cele mai bune build-uri în funcție de situație și așa mai departe…

Am deschis jocul și deși am pornit la luptă cu un erou care nu avea decât 3 butoane de apăsat, lângă click dreapta și stânga, iar abilitățile nu necesitau cine știe ce skill pentru a fi lansate sau plasate. Să mă fi văzut! Parcă eram handicapat. Ce hartă, ce aliați, ce poziționare? De câte ori am murit în fața turnurilor inamice fără ca eroii celeilalte echipe să fie acolo, numai eu știu. Dacă nu aveți experiența altor MOBA-uri în spate, nu faceți ca mine, o să vă împuiați capul cu zeci de strategii semi-avansate și o să vă dezumflați rapid, e mult mai greu decât pare. Ba chiar o să aveți impresia că nu o să reușiți niciodată să faceți toate lucrurile recomandate, nici nu mai spun de ce vedeți la nivel competițional. Experiența de joc este cea mai importantă, alegeți unul din cei 6 eroi gratuiți în acea săptămână, apăsați butonul Try și încercați-i abilitățile. Treceți rapid în revistă talentele ce pot fi alese la nivelul 1,4,7 și 10, alegeți-le pe cele care vi se par interesante și testați. Mica zonă de antrenament vine cu turnuri, anti-erou și minioni, tabere de mercenari, chiar și target dummy și vă lasă să setați și resetați orice, de la nivel, la structuri, ce să mai, este modulul perfect.

Dacă capabilitățile eroului vă fac cu ochiul, porniți un meci împotriva A.I.-ului pe cel mai mic nivel de dificultate. Alegeți-vă o linie și apăsați butoane, o să treacă ceva timp până o să vă aduceți aminte constant că aveți și un mijloc de transport mai rapid, că trebuie să vă mai uitați și la hartă, că mai există și altă locație în afara celei alese, ce fac obiectivele și de ce sunt importante și așa mai departe. Nu vă faceți griji, creierul le va asimila și rumega pe toate până când, 50 de meciuri mai încolo, o să fiți în sfârșit destul de siguri pe controlul a unul-doi eroi încât mintea să înceapă să se elibereze și să vă lase să vă gândiți și la strategiile mai importante, să vedeți un pic mai mult din tabloul mare. „De ce sunt aliații acolo? Trebuie să-i ajut!" „OMG! E atât de greu de scris în timp ce joci, dar e important să le spun ce se întâmplă." „Hai să facem obiectivul idioților, lăsați liniile!!!"








## STREEM-URI ŞI FILMULEȚE?

Khaldor, este unul dintre cei mai buni comentatori al „sportului". Profesionist, educat, pasionat. Sfaturile şi remarcile lui sunt cu mult peste majoritatea. Puteți urmări meciuri împreună cu el atât live, pe Twitch - când există un campionat în desfăşurare pentru care a fost angajat ca şi comentator, cât şi in reluare pe Youtube - unde postează, separat de ce a creat pe Twitch, şi alte meciuri strânse sau deosebite.

FollowGrubby, este un multiplu campion Starcraft care s-a îndrăgostit de HotS. Printre singurii streem-eri care joacă bine cu orice erou şi, cel mai important, poate vorbi în acelaşi timp. Nu se enervează niciodată, are mereu ceva interesant de spus, e o plăcere să-l urmăreşti. Foarte educativ. Când este invitat ca şi expert la masa turneelor devine un comentator chiar mai bun decât Khaldor.

MFPallytime, este un jucător înnăscut de HotS care iubeşte tot ce înseamnă Blizzard. A început o serie acum câteva săptămâni (Youtube) în care a decis să joace câte un meci demonstrativ/explicativ cu fiecare erou în parte. Glumele lui reuşesc să scoată tot cei mai bun din orice situaţie. Înveți râzând.

Dacă aţi ajuns în acest loc şi încă găsiţi jocul interesant, felicitări, v-aţi calificat. D-abia aici vă recomand să deschideți câteva ghiduri. Heroesfire este probabil site-ul cel mai bun din acest punct de vedere, cu zeci de build-uri şi explicaţii despre ce şi cum ar trebui jucat fiecare erou în parte + un calculator care-ţi spune, în funcţie de nivelul ales, cât de puternice sau de mari vor deveni abilităţile, bara de viaţă, mana, viteza de regenerare şi aşa mai departe. După vreo 200-300 de jocuri, sau mă rog, în funcţie de capacităţile fiecăruia, o să atingeţi un prag peste care e greu de trecut fără muncă. Din acest punct de vedere MOBA-urile seamănă cu atletismul, alergi de îţi ies ochii şi la un moment dat ai impresia că o faci degeaba, că nu o să te mai depăşeşti niciodată. E nevoie de somn, e nevoie de streem-uri şi filmuleţe care să-ţi explice ce şi cum, e nevoie de răbdare, altfel frustrarea o să crească şi o să ajungeţi să vă înjuraţi coechipierii, în loc să învăţaţi din greşeli şi să deveniţi mai buni. Cea mai bună recomandare pe care am întâlnit-o a fost să arunc din când în când un ochi peste reluările jocurilor pierdute şi să-mi autocritic fiecare moarte. De ce am murit aici? Pentru că nu am fost atent la rotaţia inamicilor pe hartă sau poate poziţionarea era prea agresivă şi eroul pe care-l foloseam nu avea un escape bun, poate am avut tunnel vision şi am avansat prea mult în teritoriul inamic încercând să omor pe cineva şi aşa mai departe. Contează foarte mult să-i explicaţi creierului lucrurile de gen. Impactul nu va fi instantaneu, dar pe termen lung o să fiţi un jucător de n ori mai bun.

În fiecare săptămână duceţi eroii din rotaţie (ce pot fi jucaţi gratuit) la nivelul 5, o dată pentru că jocul o să vă ofere 500 de gold de fiecare dată când se întâmplă, dar mai ales pentru că astfel o să învăţaţi ce face fiecare în parte. O să realizaţi, de exemplu, că e întotdeauna bine să alegeţi o poziţie un pic mai defensivă când Diablo apare în câmpul vizual şi e însoţit de cineva – d-abia aşteptă să vă prindă şi să vă arunce peste umăr în gura lupilor. Aşa cum e bine să fiţi mereu pe fază de fiecare dată când E.T.C e în echipa voastră şi decide să facă inamicii să danseze – moment propice pentru a sări pe ei cu tot ce aveţi. Un suport, chiar dacă nu vă place tipul de erou, o să vă învețe să fiţi atenţi şi la sănătatea coechipierilor. Malfurion vă va atrage atenţia chiar şi asupra manei şi veţi înţelege astfel şi de ce nu o reface pe a voastră de fiecare dată când aveţi nevoie. Innervate are un cool-



down de 30 de secunde, da?! De fapt, ce tot vorbesc, cel mai important prag de atins în aproape orice MOBA, dar cu precădere aici, unde interacțiunile dintre eroi sunt atât de dese, este înțelegerea abilităților și capabilităților tuturor eroilor din joc. În momentul în care ajungeți să reacționați instinctiv, în funcție de ce apare în fața voastră sau de ce fac aliații, deja nu vă mai puteți numi începător, deja ar trebui să fi trecut bine de tot de mijlocul clasamentului.

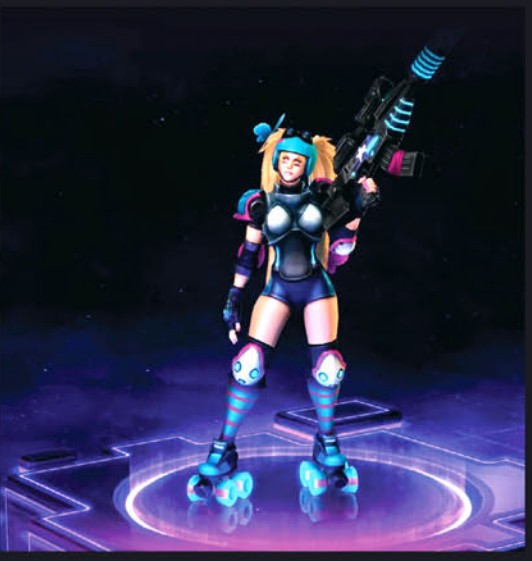
Chiar dacă v-ați deprins cu mai toate mecanicile jocului, asta nu înseamnă că e bine să săriți direct în meciurile ranked, în momentul în care încercați un erou nou. Comunitatea o fi ea cea mai puțin toxică dintre toate (vorbim aici de MOBA-urile mari), dar asta nu înseamnă că trebuie să vă forțați mâna sau să vă bateți joc de munca altora. Faceți un meci două împotriva A.I.-ului pe cel mai înalt nivel de dificultate (o să vă surprindă), apoi treceți în quick, unde e frumos să anunțați că testați eroul și că nu știți cât de bine o să vă iasă. Chiar dacă nu există o mizăm asta nu înseamnă că aliaților nu le pasă sau că nu vor să câștige. Jucătorii reacționează de obicei frumos când sunt anunțați și, de cele mai multe ori, o să și răspundă cu un OK sau/și GL HF (good luck, have fun). Dacă eroul vă place mult cumpărați-l (întotdeauna cu Gold, nu cu bani adevărați) și duceți-l până la nivelul 10. Odată ce ați trecut de nivelul 6 eu spun că e un moment propice pentru a vă căli în ranked. Când atingeți nivelul 9 jocul vă mai oferă 750 de Galbeni în timp ce la 10 o să deblocați Master Skin-ul, pe care, știu că sună ca o tâmpenie, o să-l doriți cu ardoare!

De fapt, Blizzard face cei mai mulți bani nu din vânzarea eroilor - care pot fi cumpărați toți, inclusiv ultimi lansați, atât cu Galbeni cât și cu bani adevărați – ci din îmbrăcămintea (skin-urile) și mijloacele de transport (mounts) speciale pe care le creează pentru fiecare erou în parte și care nu pot fi cumpărate (cu câteva excepții) decât cu euro sau dolari. Toate aceste acareturi nu au niciun impact în gameplay, nu sunt mai bune decât cele standard, dar… vrei o Nova pe patine cu rotile, scoate banu'. Vrei un Infested Tychus, la fel. Dacă




am înțeles bine, HotS este unul dintre cele mai scumpe jocuri din acest punct de vedere. 10 euro pentru un skin… să fim serioși. Nu numai asta, dar mulți se plâng cum că și Galbenii sunt greu de strâns. Pe mine nu m-a afectat în niciun fel, skin-urile puțin mă interesează în timp ce eroii… sunt atât de mulți tier 1 sau 2 (puternici) între cei care costă doar 2000 sau 4000 de Golzi că nu am cum să mă supăr. După 5 luni, dacă joci câte 4-5 meciuri pe zi și faci și toate quest-urile oferite de joc e imposibil să nu fi pus mâna pe toți. Ceea ce nu înseamnă implicit că ai ajuns și să-i stăpânești. Bineînțeles, comparativ cu Dota, unde toți eroii sunt gratuiți de la început, jocul este extrem de scump, dar sincer, îmi plac aceste praguri și questuri oferite de HotS, îmi place că trebuie să lupt să deblochez eroi, că pot să-i ridic în nivel și așa mai departe. Gamificare mulțumesc!

M-am gândit de multe ori pe parcursul acestor luni la notă. Au fost multe momente în care jocul nu mi-a părut că sare de 7.5 și altele în care a zburat înapoi la 9, chiar și 10. Pe de altă parte (15), am peste 500 de jocuri la activ și a trebuit, pe parcursul acestor 4 zile, cât mi-a luat să scriu specialul, să mă forțez să nu pornesc un meci-două, ceea ce spune enorm de multe despre calitatea lui. Și când te gândești că mă zbat în zona 30-25 din 50. 1 fiind cel mai înalt rang pe care îl poți atinge. Mai sunt atât de multe de învățat, de perfecționat, de asimilat. Am realizat că un MOBA e mult mai mult decât un joc, e un stil de viață, o comunitate cu care trăiești și respiri, în mijlocul căreia îți faci prieteni, unii chiar de pe alte meleaguri, împreună cu care d-abia aștepți următorul patch pentru a testa noua arenă sau erou, d-abia aștepți să vezi și să comentezi ultimul campionat și așa mai departe. Nu poți pune o notă pe un stil de viață, indiferent că se numește LoL, Dota sau HotS. Incredibil, toate 3 gratuite, jocuri care oferă atât de multe comparativ cu restul încât am ajuns să le pornesc și să mă uit un pic ciudat la cele care cer 60 de dolari/euro pentru 10-15 ore de joacă, ore, care de multe ori nu sunt nici pe departe la fel de intense ca 20 de partide de HotS… o.O ***ncv***





## MATCHMAKING, PATCH-URI, ECHILIBRARE

Niciun articol despre MOBA-uri nu e complet fără câteva linii de text care să înjure matchmaking-ul. Adică motorul și algoritmii folosiți de joc pentru a te plasa în meciuri împreună și împotriva altor jucători cât mai apropiați de nivelul tău. E logic, când pierzi de 5 ori la rând, să dai vina pe altcineva. „Matchmaking de c…" Nu, acum serios, până luna trecută, MM-ul în HotS era din când în când atroce. Au recunoscut-o chiar producătorii, care și-au cerut scuze și au promis îmbunătățiri. Patch-ul de noiembrie pare că a rezolvat multe din problemele care apăreau, dar sincer e prea devreme pentru a-mi forma o părere avizată. Ce e important este că Blizzard par cei mai activi (între cei 3 mari) când vine vorba de reparat, șlefuit sau lansat eroi și hărți noi. Eroi care nu sunt automat mai puternici decât ceilalți lansați până acum. Ceea ce spune multe despre respectul producătorului față de comunitate.

# SHARDLIGHT

## Când ciuma întâlnește tehnologia

Mulți ar zice că era jocurilor de aventură point and click clasice a apus. Și, într-adevăr, nu vom mai vedea prea curând un publisher de calibru care să se "aventureze" în acest domeniu, fără a transforma eventualul joc într-un film interactiv cu câte un QTE la fiecare 30 de secunde… Și totuși, genul ăsta încă trăiește vremuri frumoase, mai ales datorită producătorilor independenți, care, lipsiți de opreliștile dictate de vreun manager în costum, pot sfida în continuare modele și își pot da frâu liber imaginației în astfel de jocuri.

Un asemenea studio este Wadjet Eye Games, producătorul unei serii de adventure-uri foarte apreciate de publicul avizat - The Blackwell Legacy, Blackwell Unbound, Blackwell Convergence, Blackwell Deception și Blackwell Epiphany. În același timp, cei de la Wadjet Eye au jucat și rolul de publisher pentru numeroase alte jocuri similiare: Gemini Rue, Resonance, Primordia și Technobabylon fiind doar câteva exemple în acest sens. Astfel, micuța companie din New York nu numai că s-a menținut pe linia de plutire, dar a și reușit să se extindă, angajând noi oameni și pornind noi proiecte interne.

Unul dintre acești oameni este Francisco Gonzalez, autor al jocului A Golden Wake (la rândul sau publicat de Wadjet Eye Games) și mintea creativă din spatele celui mai recent proiect al companiei: Shardlight.

### Moartea Neagră în viitor

De fiecare dată cand ai ocazia de a discuta cu un creator de jocuri, una dintre primele întrebări care îți vin în minte este legată de motivația acestuia, de ideile care dau naștere creațiilor sale. Shardlight a avut o "naștere" relativ grea, primele idei legate de joc făcându-și apariția în 2012, când Francisco încă lucra la A Golden Wake. Pasionat de acest subiect, el și-a închipuit un joc clasic de aventură a cărui acțiune s-ar fi desfășurat în vremurile demult apuse ale Morții Negre (o pandemie de ciumă care, în Evul Mediu, a ucis peste o treime din populația Europei).

După mai multe discuții cu Ben Chandler (actualul artist din echipa Wadjet Eye), cei doi au păstrat conceptul inițial, însă au mutat acțiunea in viitor. Astfel, Shardlight spune povestea lui Amy Wellard, o tânără ce-și duce existența într-un oraș futuristic, bombardat cu douăzeci de ani înainte de evenimentele din joc. O parte a populației a supraviețuit, iar autoritățile au încercat să reconstruiască orașul, întâmpinând o nouă problemă: o epidemie aducătoare de moarte numită Green Lung (plămânul verde). În ciuda dezvoltării unui vaccin cu efect temporar, lăcomia, corupția și proasta administrare au dus la apariția a două pături sociale: bogații, care, grație averilor, își puteau procura medicamentul fără prea mari probleme, și populația de rând, aproape condamnată la



Foc de tabără



***GEN*** *Adventure Point and Click*
***PRODUCĂTOR*** *Wadjet Eye Games*
***DISTRIBUITOR*** *Wadjet Eye Games*
***LANSARE*** *primăvara 2016*
***ONLINE*** *shardlight-game.com*
***PLATFORME*** *PC*





Ăsta o merge la Dristor 2?

moarte. Amy, făcând parte din această din urmă categorie socială, se vede nevoită să îndeplinească misiuni foarte periculoase, în schimbul unor bilete ce conferă acces în loteria lunară, al cărei premiu consta într-o doză de vaccin.

Conform lui Francisco, povestea din Shardlight, ce se va desfășura pe parcursul a trei acte, va putea fi finalizată în aproximativ 6-8 ore, în funcție de nivelul de pricepere al jucătorului. Pentru Shardlight nu s-a apelat la mecanici de joc nemaivăzute, interfața jocului urmând să fie simplă: butonul din stângă al mouse-ului va interacționa cu obiectele din mediul înconjurător, în timp ce butonul din dreapta va fi rezervat operațiunii de examinare mai atentă a acestora. Și, pentru ca tot a venit vorba de mediul de joc, în Shardlight vom avea de explorat peste 70 de locații, fiecare cu propriile puzzle-uri.

## Decizie artistică sau limitare tehnologică?

Probabil că deja ați aruncat o privire la imaginile ce acompaniază acest articol și ați remarcat că Shardlight folosește stilul artistic numit Pixel Art, atât de familiar celor care s-au dedicat acestui gen de jocuri în prima parte a anilor '90. Întrebat cât viabil mai e acest gen de prezentare grafică în vremurile actuale, Francisco ne-a mărturisit că nu este vorba de vreo limitare tehnologică a motorului grafic utilizat pentru acest joc (AGS – Adventure Game Studio), ci mai degrabă de o alegere conștientă a echipei de producție.

Pentru un studio de mici dimensiuni, cum



Tataie, p'aci e faleza din Brăila?

este Wadjet Eye Games, este mult mai rentabil să lucrezi artwork-uri în rezoluții mici, cum ar fi 320x200, decât să te arunci la dimensiuni mari, mult mai greu de gestionat. În plus, Francisco s-a declarat uimit de ceea ce colegul său Ben (Chandler, artistul Wadjet Eye) reușește să exprime prin intermediul acestor imagini pixelate. În plus, fanii genului sunt obișnuiți cu acest stil grafic, Pixel Art-ul dovedindu-se, în aceste condiții, o soluție câștigatoare pentru ambele tabere implicate (producători și cosumatori).

Așadar, Shardlight promite să fie un adventure clasic, cu o structură și un look familiare pentru fanii genului, dar și cu un subiect destul de original… Când îl vom putea juca? Mai avem nevoie de un pic de răbdare, lansarea jocului pe PC fiind programată pentru primăvara anului viitor. De asemenea, cei de la Wadjet Eye Games intenționează să porteze Shardlight, la un moment dat, și pentru platformele mobile. ***Cosmin Aioniță***



Decorațiuni exterioare…




# Cărți de joc și plasma rifles

Sunt sigur că există printre voi suficienți demoni obsedați de MOBA-uri și că nu există zi în care să nu rupeți LoL, DOTA și alte acronime bizare, reprezentând cu succes țara noastră împotriva rușilor cotropitori care vin cu minioni și cyka blyat să vă cucerească bazele. Respect! Vouă, dar și altora, este posibil ca numele Hi Rez Studios să vă pară cunoscut – sunt băieții ăia care au făcut SMITE, un MOBA destul de apreciat în rândurile cunoscătorilor, în care Zeus, Hercule și alți zei din diverse panteoane se înfruntă în arene și-și dau cu vrăji în cap. Alții, mai pasionați de FPS-uri, poate că îi cunoașteți datorită lui Tribes: Ascend, un shooter online bunicel care, deși nu a făcut niciodată concurență reală unui Unreal Tournament, s-a remarcat totuși prin mecanici solide de joc și posibilitatea de a duce lupte pe verticală, mulțumită jetpack-urilor. Cel mai nou proiect al americanilor de la Hi Rez Studios este Paladins: Champions of the Realm, un shooter online free-to-play proaspăt și colorat care aduce unele twist-uri interesante în nișa lui.

Am avut ocazia să particip în beta-ul început în data de 18 noiembrie și am câteva notițe de prezentat. Așadar...

## Heavy Friends

Paladins: Champions of the Realm se recomandă ca un online team-based FPS, ce va fi lansat pe PC, PS4 și Xbox One. Două echipe de câte 5 jucători se luptă pentru controlul a două puncte strategice, în încercarea de a cuceri baza adversă. Cele două puncte de control apar alternativ în două locuri diferite de pe hartă și, odată ce una dintre echipe reușește să cucerească unul dintre ele, va primi o mașinărie de asediu care se va îndrepta automat către porțile bazei adverse, pe care va începe să le distrugă. Misiunea asediatorilor este de a escorta și proteja mașinăria în drumul ei, pe când cealaltă echipă trebuie, evident, să respingă atacatorii și să întoarcă sorții bătăliei în favoarea sa. Un joc se consideră încheiat atunci când una dintre echipe reușește să distrugă baza adversă.

Paladins oferă nouă personaje diferite cu care puteți juca, împărțite, asemănător cu Team Fortress 2, în trei categorii: attack, defense și support. Se remarcă în primul rând imaginația și umorul celor de la Hi Rez: fiecare erou este unic în felul său și, chiar dacă sursele de inspirație sunt mult prea evidente în unele cazuri, pe mine m-au făcut să tropăi din picioare și să chicotesc precum o șco-












lăriță. Fiecare poate găsi ceva pe placul său, în funcție de preferințele estetice și de stilul de joc. De exemplu, Barik, un dwarf futurist, poate plasa turele și baricade defensive, având un rol clar de apărare. Cassie mânuiește un arc cu săgeți și este un sniper extrem de eficient. Ruckus, un goblin rânjitor îndesat într-un exoschelet mecanizat, care mi-a adus aminte instantaneu de goblinii din World of Warcraft, face prăpăd pe câmpul de luptă grație celor doua minigun-uri din dotare, iar Pip, suspect de asemănător cu Rocket din Guardians of the Galaxy, este o rozătoare distructivă cu o pasiune pentru explozibili. Preferatul meu însă rămâne Grohk, un soi de electro-shaman orc alături de care am reușit performanța de a-mi atrage înjurături pe chat de la echipa adversă după o rundă în care am făcut mii de puncte de damage fără prea mare efort din partea mea. Pur și simplu, bâta aia electrică e extrem de ușor de ochit și manevrat, iar dacă mai dai și un chain lightning s-a cam terminat șmecheria. Stați așa... chain lightning?




Într-adevăr, pe lângă faptul că fiecare personaj are un look și un rol unic, există și câte trei abilități specifice fiecărui erou, care pot fi activate în cursul bătăliilor, având atașat câte un cooldown. Primele două abilități sunt fie diverse proiectile care fac damage mai mare, fie scuturi sau heal-uri temporare, în timp ce a treia abilitate este mereu una care îți permite o mobilitate sporită timp de câteva secunde, cum ar fi un salt foarte înalt sau o teleportare. Un lucru pe care l-am apreciat în mod deosebit este acela că orice skill își poate găsi utilitatea într-o situație specifică și că nu prea există personaje sau skill-uri inutile. De exemplu, Ruckus poate decola vertical pentru câteva secunde, pentru a putea neutraliza inamicii situați pe poziții strategice la înălțime, iar cavalerul Fernando poate conduce cu ușurință asediul, mulțumită scutului său, cu care își apără coechipierii de atacurile echipei adverse. Așadar, fie că preferi să fii în mijlocul bătăliei sau îți place mai mult să îți susții echipa de la distanță, în Paladins poți găsi fără probleme un personaj perfect adaptat stilului tău de joc.

Un element de noutate pe care Paladins îl introduce în peisajul FPS-urilor online este sistemul de cards, deși un observator atent poate trasa niște paralele grosolane între acesta și sistemul de skill-uri din orice joc tip MOBA. Practic, fiecare personaj deține un pachet unic de cărți de joc și, de fiecare dată când crește în nivel pe parcursul unui meci (punctele de experiență se adună prin kills, assists și conquests), are posibilitatea să își aleagă una dintre cele trei cărți alese la întâmplare din pachet, care oferă bonusuri semnificative și prin interme-







diul cărora îți poți configura diverse build-uri pentru eroul tău, în funcție de preferințele personale și de situația de pe câmpul de luptă. Fie că îmbunătățesc sau schimbă drastic abilitățile pe care le ai deja, cărțile adaugă un element de imprevizibil și improvizație jocului. De fiecare dată când primești un set nou de cărți, trebuie să pui atent în balanță cele trei opțiuni și să decizi ce ți se potrivește cel mai bine. În plus, cărțile au și ele diverse niveluri, mergând de la cărți comune până la cărți rare și legendare, care îți oferă bonusuri extrem de puternice. Nu mai spun că, atunci când mori, cărțile intră în cooldown, așa că nu te vei putea bucura de efectele lor benefice imediat după respawn. Astfel, intervine un nou nivel de strategie în alegerea lor, fiind necesar să jonglezi în mod înțelept între ele pentru a-ți construi un build cât mai puternic, adaptat nevoilor tale. Fără îndoială, cărțile sunt un punct important al jocului și fac adeseori diferența între moarte și între a mai rezista încă două-trei secunde, pentru a-ți ajuta echipa. Meciurile câștigate îți aduc, pe lângă puncte de experiență și aur, și premii constând în cufere – practic, booster packs care conțin câte cinci cărți alese la întâmplare. Evident, după cum știm atunci când adunam abțibilduri cu Pokemon de la cornurile Chipicao, este foarte posibil să îți pice și dubluri. Paladins rezolvă foarte elegant problema asta: jocul ține evidența numărului de dubluri pe care le ai, iar acestea pot fi transformate prin intermediul unui sistem de crafting în cărți de calitate mai bună. În acest fel, devine mult mai ușor să-ți construiești un deck decent care să te ajute în toate confruntările de care ai parte.

## World of Warhammers

Cam astea ar fi punctele principale ale lui Paladins, dar consider că nu ar fi un articol complet fără să conțină și impresiile mele personale adunate de-a lungul meciurilor. Evident, your mileage may vary, dar astea sunt câteva dintre lucrurile pe care le-am observat și care mi s-au părut a fi demne de menționat.





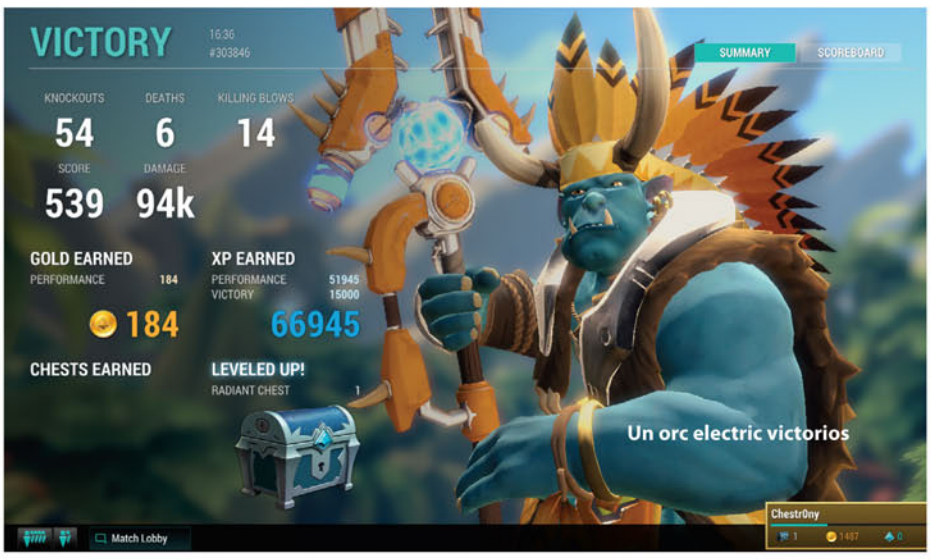


În primul rând, mi-a plăcut foarte mult grafica, al cărei stil este o combinație inspirată de fantasy și sci-fi. Este cartoony, veselă și amintește foarte mult (din nou) de World of Warcraft (până și fortărețele echipelor seamănă cu Warsong Gulch sau alte zone de PVP din WoW), cu multe culori pastelate, cer albastru, nori albi și pufoși, copaci făcuți din juma' de poligon și o mie de lumini și luminițe care zboară pe tot ecranul în orice confruntare mai aprinsă. Apoi, design-ul personajelor mi s-a părut foarte reușit, deși, cum am spus, parcă împrumută uneori prea multe lucruri din alte părți. Sigur, din prima secundă în care inițiezi un atac cu Fernando, te gândești la simpaticul Pyro din Team Fortress 2, dar unde ați mai văzut voi un cavaler a cărui lance este de fapt un lansator futurist de flăcări? Sau o vrăjitoare anime simpatică ce zboară pe mătura care de fapt e un fel de sniper rifle ce trage cu proiectile din gheață? Asasina elfă este ușor clișeică, la fel ca și dwarf-ul bărbos înarmat cu o pușcă mare cât el, dar ambii compensează prin replici amuzante și sarcastice. Da, design-ul eroilor din Paladins este cam hit&miss, dar nu pot să nu simt pasiunea sinceră din spatele tuturor eforturilor, astfel încât pot trece cu vederea și campionii mai puțin interesanți. În ceea ce privește sunetul, nu am prea multe de spus – își face treaba ok, dar nu e nimic spectaculos de auzit aici. M-a râcâit însă în mod neplăcut vocea care anunță tot ce se întâmplă în joc. Foarte enervantă, deși nu depășește în niciun caz etalonul vocilor iritante din jocuri, adică tipa aia cu accent britanic din Killing Floor. Cred că singurul announcer care mi-a plăcut vreodată a fost cel din Unreal Tournament 1999. I'm old, Gandalf.

În al doilea rând, chiar dacă Paladins este încă în beta, nu am avut niciun fel de problemă cu meciurile. Nu am întâmpinat deloc lag, iar serverele sunt foarte populate, astfel încât nu durează niciodată mai mult de un minut să începi un meci. Jocul se desfășoară în mod fluid, mulțumită spațiilor deschise, aerisite, și design-ului de nivel simplu, fără prea multe coridoare complicate și choke point-uri care strică distracția. Toată lumea are un cal la purtător, ce poate fi apelat apăsând tasta Shift și care crește mult viteza de deplasare, iar timpul de respawn este de doar câteva secunde, așa că nu prea ai timpi morți și te poți arunca imediat înapoi în toiul acțiunii, dacă ai avut ghinionul să sucombezi. Abilitățile și cărțile active îți sunt și ele afișate pe ecran printr-o singură apăsare de buton, ca să fii constant la curent cu build-ul construit. Astea sunt genul de mici detalii care conduc la o experiență de joc dinamică și pe care le apreciez. Pe de altă parte, mi s-a părut ușor surprinzător faptul că mi s-a întâmplat să nu pot începe un meci cu oponenți controlați de AI pentru că „a player has failed to join the game". Asta e, nici boții nu sunt perfecți. De asemenea, nu știu care-i faza cu scriptul de alegere a hărților, dar cred că e 'pușcat. Am jucat o singură dată pe Enchanted Forest, după care nu m-a mai scos din Temple Ruins tot restul vieții mele amărâte.

## Chronic Hat Withdrawal Symptoms

Acestea fiind spuse, cred că Paladins are șanse bune să devină un FPS online popular și să muște măcar o bucată din publicul lui Team Fortress 2. Mai e un pic de lucrat la el, mai sunt unele lucruri de șlefuit, dar fundația e acolo și e solidă. În stadiul beta în care e acum, este surprinzător de distractiv, iar varietatea mare de personaje, abilități și cards îi conferă o rejucabilitate destul de mare. N-o fi la fel de distractiv sau celebru ca TF2, dar e o alternativă foarte ok, dacă puteți renunța la obsesia pentru pălării caraghioase. ***Chester***



# STAR WARS™ BATTLEFRONT™

EA™



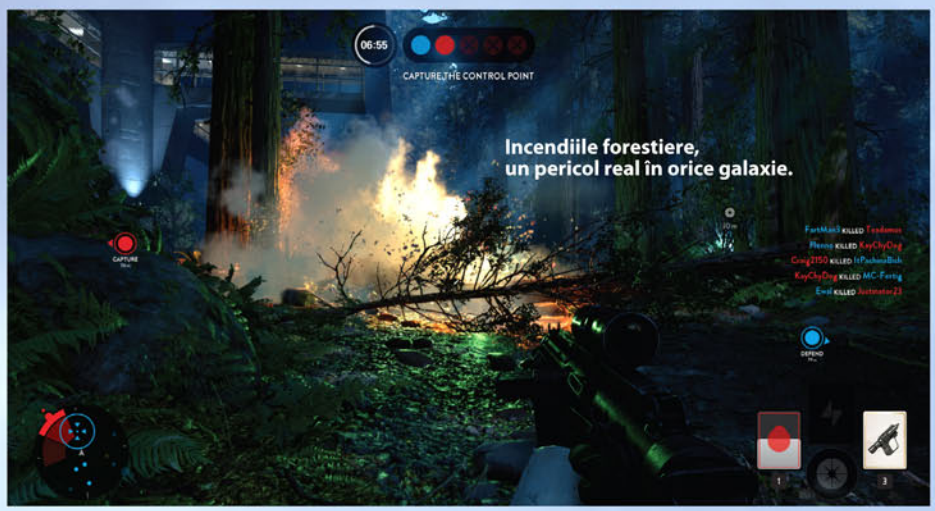
**GEN** *FPS*
**TESTAT PE** *PC*
**DISPONIBIL PE** *PC, PS4, Xbox One*
**PRODUCĂTOR** *DICE*
**DISTRIBUITOR** *Electronic Arts*
**ONLINE** *starwars.ea.com/starwars/battlefront*



# Acesta este jocul pe care îl căutați

Nu cred că există o denumire specifică pentru grupul iubitorilor universului Star Wars, alta decât "fan" -- știm foarte bine ce suntem și în absența unor definiții ori standarde de taxonomice din categoria "trekkies". Dar grupul ăsta simte nevoia să își exteriorizeze pasiunea într-un mod spectaculos, fie prin cluburi dedicate întâlnirilor, pe forumuri online, la Con-uri sau prin interminabile discuții pornite în secțiunile de comentarii. Am și eu o poveste la mijloc, pe care aș vrea să o împart cu cineva în introducerea review-ului. Bineînțeles, este una dintre acele povești siropoase, pline de nostalgie.

Prima mea întâlnire cu trilogia originală a avut loc într-un cinematograf din Tulcea (foarte probabil să fie dispărut acum, așa cum s-a întâmplat cu majoritatea sălilor de film din România). Cred că nu aveam mai mult de 6-7 ani, iar pentru oportunitate trebuie să îi mulțumesc bunicului meu. Habar nu am dacă el știa la ce să se aștepte -- dacă văzuse filmele înainte, vreau să zic --, dar în mintea și ochii mei de copil A New Hope, The Empire Strikes Back și Return of the Jedi au depășit în intensitate orice puteam să îmi imaginez la momentul respectiv. Pe atunci țestele pruncilor nu era obișnuite cu excesele virtuale din prezent, așa că scenele de luptă dintre X-wings și TIE Fighters, bătăliile de pe Hoth și Endor, muzica, sunetul și efectele speciale, întregul complex cinematografic mi-au ocupat tranșeele creierului fraged. Probabil a fost un soi de sinergie între vârstă și particularitățile primei jumătăți românești a anilor '90, când jocurile video, computerele și CGI-ul erau concepte exotice. Pe deasupra, bunicul era foarte simpatic când încerca să își explice științific mecanismele funcționarii Death Star-ului. Omul a fost ofițer și a trăit o viață întreagă cu microbul raționalismului, însă avea niște idei sănătoase despre efectele gravitaționale pe care le-ar avea un corp cu o masă atât de mare față de zburătoarele din jur, despre simbolistica amputării brațelor sau despre energia necesară alimentării un laser capabil să pulverize-



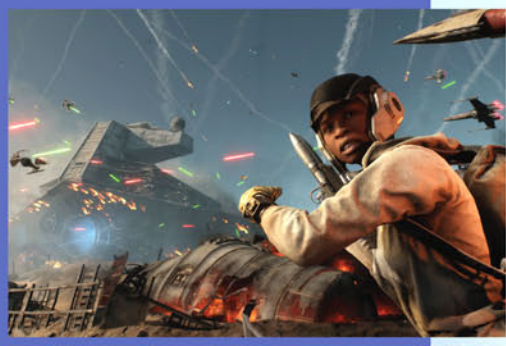




## BĂTĂLIA DE PE JAKKU

Primul DLC anunțat introduce două hărți noi, situate pe planeta Jakku și este gratuit. Locația, deja foarte populară, apare în filmul Star Wars: The Force Awakens, așa că șansele unor viitoare expansiuni inspirate din Episodul VII sunt ridicate.

**The Battle of Jakku este disponibil începând cu 1 decembrie pentru cei care au precomandat jocul și 8 decembrie pentru restul jucătorilor.**



ze instantaneu o planetă. Mai târziu am trăit pe propria piele hype-ul episoadelor I, II și III -- trilogia prequel, care nu a reușit niciodată să detroneze clasicele, deși introducea în ecuația Star Wars personaje interesante (subliniez: Jar Jar nu există pentru mine!) și completa într-un mod inedit portretul lui Anakin/Darth Vader. Cred că eram într-un McDonald's din Brașov când am pus mâna pe o revistă ce anunța prezența The Phantom Menace în cinematografele din țară. Din nefericire, am reușit să le vizionez abia mult mai târziu, pe monitorul unui amic. Eh, chestie de conjunctură financiară. Pe de altă parte mi-am rupt degetele în Star Wars Racer, unul dintre cele mai bune jocuri inspirate de franciză. Îl butonez și acum, deoarece cu numai puțintică muncă se poate rula perfect și pe sistemele de operare moderne. În paralel cu perioada mea D&D și-au făcut loc pe HDD și cele două titluri KOTOR, RPG-uri absolut fantastice, din toate punctele de vedere. Cine nu le-a jucat nu se poate considera gamer în galaxia noastră. Apropo, The Sith Lords a primit recent un patch masiv pe Steam. Nu-i așa că suntem răsfățați de industrie?

Pe repede înainte până în noiembrie 2015, când în umbra lansării filmului The Force Awakens un nou Star Wars Battlefront asaltează PC-urile și consolele multor milioane de oameni, sub bagheta celor de la DICE. Battlefront-ul distribuit de Electronic Arts nu continuă direct, nu succedă spiritual și nu rebootează -- e un produs ce trebuie judecat în funcție de propriile valori, fără comparații riguroase cu alte titluri din franciză sau din același gen (Battlefield, mă uit la tine acum). După multe ore petrecute în multiplayer și zeci de bătălii împotriva AI-ului, pot spune liniștit, fără să fiu sedus de partea întunecată a Forței, că acesta este jocul pe care îl așteptați. Cu toate imperfecțiunile lui, Battlefront satisface cu succes fanul Star Wars și gamer-ul din noi toți. Iată de ce.




## "In my experience there is no such thing as luck." – Obi-Wan Kenobi

Star Wars Battlefront ia vorbele lui Obi Wan la suflet și nu își asumă riscuri. Fiecare detaliu din construcția jocului este un serviciu adus fanilor, o










străduință de a gâdila locul potrivit. Începând cu grafica excepțională și conținutul propriu-zis, trecând apoi prin interfața intuitivă și terminând cu muzica inspirată din coloana sonoră originală, suedezii de la DICE au tratat cu atenție detaliile de finețe. Câte alte titluri recent lansate includ o diorama interactivă? Or aici apare problema cea mai mare: Battlefront nu intenționează să mulțumească jucătorii care sunt aflați în căutarea unui first person shooter militar convențional, ci pe cei dornici să experimenteze la nivel next-gen momente epice din saga lui George Lucas, printr-o imersiune totală în atmosfera electrizantă caracteristică SF-urilor anilor '70-'80. Prezentarea mizează pe o estetică cu linii curate, combinația dintre albul imaculat și auriul opulent din meniu devenind o reflexie a prestigiului de care epopeea galactică se bucură în cultura pop. Mai mult, aș zice că face o trimitere subtilă către noblețea cavalerilor Jedi... sau, cine știe, către ordinea îndrăgită de Imperiu. Mă bucură decizia producătorilor de a reveni la cadrul și personajele episoadelor IV, V și VI, abandonând Războiul Clonelor împreună cu orice intenție de a calcifica un schelet narativ. Însă absența campaniei single player nu echivalează cu lipsa poveștii și funcționează favorabil, căci te lasă să completezi spațiile goale cu secvențe deja cunoscute din filme sau cu situații imaginare, până când se formează o relație intimă, personală cu acțiunea.

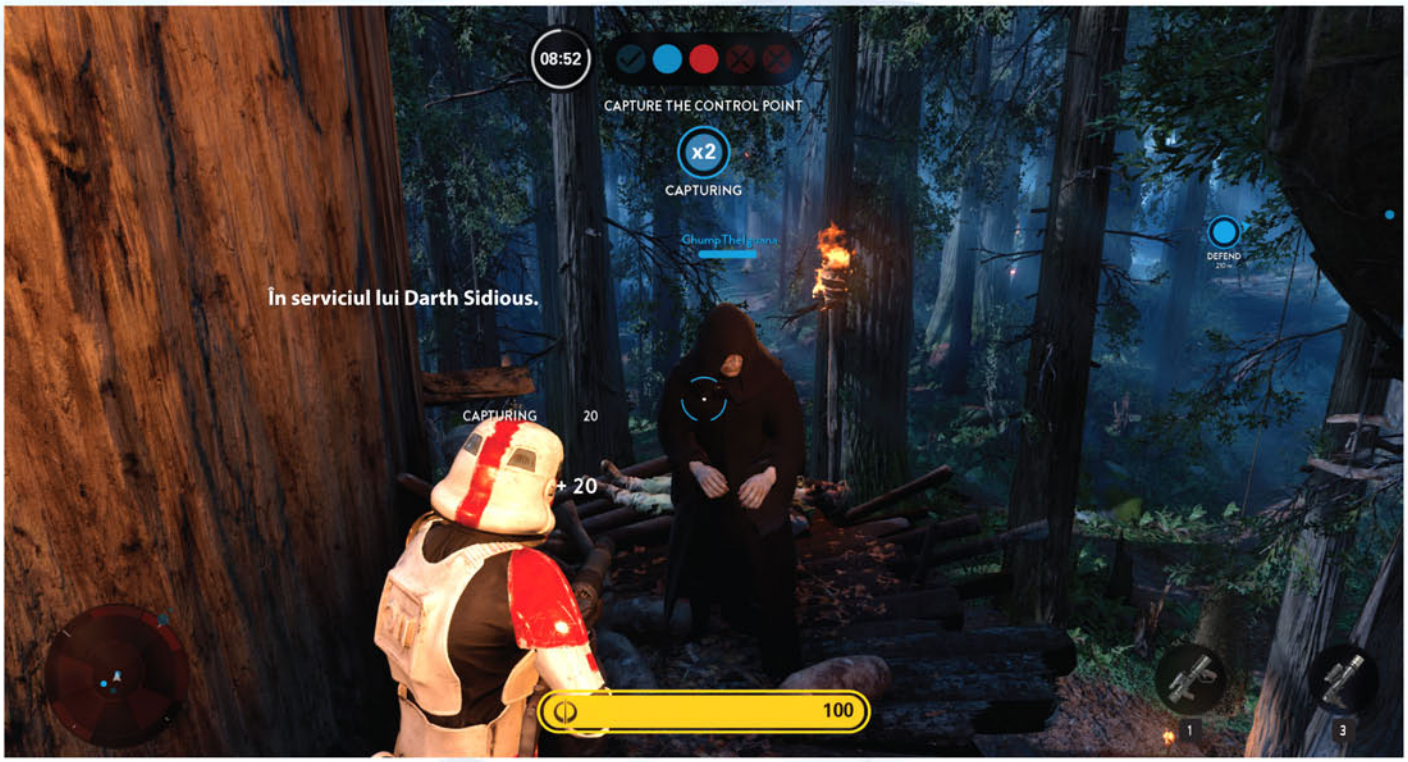
Deși canonul Star Wars este vast, cred că oricine a așteptat cu sufletul la gură noul Battlefront recunoaște locațiile, armele, vehiculele, eroii și facțiunile fără să fie luat de mânuță. Majoritatea criticilor de specialitate au dezaprobat profunzimea diminuată -- cumva, jocul nu este suficient de adânc și complex pentru un FPS online. Habar nu am ce cote înregistrau așteptările altora, dar mie mi-a fost clar de la bun început că urmează să particip la un festival ludic al graficii, blasterelor și detonatoarelor termale. Un Quake 3 cu Vader în loc de Tank Jr., dacă îmi permiteți comparația forțată.

Totuși, îmi este imposibil să neg faptul că Battlefront II livra de cel puțin cinci ori mai multă diversitate. Atât de multă, încât își dilua singur esența...

## "Your eyes can deceive you. Don't trust them." – același Obi-Wan Kenobi

De această dată, maestrul Kenobi greșește: Star Wars Battlefront are tot dreptul să se mândrească cu cea mai bună grafică din 2015. DICE a turat la maximum motorul Frostbite, cu rezultate incredibile. Capturile de ecran nu pot surprinde pe deplin nuanțele și frumusețea acestui tablou în mișcare, nici măcar atunci când perspectiva se rezumă la o creastă înghețată de pe Hoth, solul cenușiu de pe Sullust sau un canion prăfuit de pe Tatooine. Elementele vizuale strălucesc, detaliile mergând până la extrem, de parcă toți designerii și artiștii jocului sufereau de OCD și au uitat să își ia medicația. În timp ce te miști ești cuprins de senzația unei tridimensionalități super-fluide, spațialitatea mediului înconjurător fiind subliniată de iluminarea, texturile și animațiile splendide. Sunetele din jur amplifică frenezia gameplay-ului, iar cadența focurilor de blaster se întrerupe numai când cineva detonează o încărcătură termală, se prăbușește un TIE fighter, spulberând totul în cale,






În serviciul lui Darth Sidious.

sau un AT-AT gigantic cade cu botul în țărână. Deși jocul este optimizat la sânge, rulând fără piedici la 1080p pe un sistem medium spre high-end, același sunet lăudat mai devreme mi-a cauzat probleme grave, moștenind erorile care au nenorocit experiența multora în Battlefield 3 și 4: în meniu se aude limpede și cristalin, indiferent de platforma hardware, apoi începe să fie perturbat de ceea ce aș putea numi pârțuri de Hutt și pică în ecranul de încărcare al meciului. Momentan nu există soluții concrete (http://starwars.ea.com/starwars/battlefront/forums/discussion/8551/any-fix-for-sound-problems-yet), cu excepția unui restart însoțit de rugăciuni. Pe bune, DICE, reușești să faci dintr-o telenovelă sci-fi un joc arătos, coerent și dinamic, ca să te împiedici la final de o mizerie a engine-ului? Pff, do or do not, there is no try.

## "Never tell me the odds." – Han Solo

Battlefront a îmbrățișat de la bun început confortul oferit de simplitate, concentrându-și esența către direcția artistică și mai puțin spre ramificarea conținutului -- cel puțin acum, înainte de lansarea pachetelor DLC. Minimalismul gameplay-ului se observă în opțiunile de echipament, modurile de joc și numărul redus al hărților, chiar dacă fiecare element luat în parte este 100% tributar viziunii cinematografice originale, cu unele excepții imposibil de evitat -- nu vă așteptați la deviații similare cu cele din benzile desenate Star Wars chinezești, ci la prezența necanonică a unor personaje-erou în anumite locații (cum ar fi Fett pe Hoth). Redus la esențial, un meci de Battlefront așază în confruntare directă două echipe, Alianța Rebelă și forțele Imperiale, în moduri croite pentru cel mult 40 de jucători cu obiective ce implică tactici eficiente și o bună coordonare. Formula spawn-omoară-mori-respawn impune un ritm alert, frustrant. Recomandarea mea este să va călițiți nervii împotriva AI-ului, acumulând experiență și învățând trucurile jocului din tutoriale și în misiunile co-op. Mai departe, Blast este un prim pas hotărât spre măcelul online, deoarece urmează regulile clasice ale unui deathmatch de școală veche, fără eroi și vehicule. Ești doar tu, bucată din echipele de 10 rebeli panicați vs. 10 stormtrooperi magistrali, blasterele din dotare și niște hărți de dimensiuni medii cu spații deschise, culoare subterane, tranșee ori poteci suspendate la înălțime.



Solo. Han Solo.
Cel mai Han Solo.

Câștigătoare este echipa suficient de rapidă și deșteaptă încât să adune cele mai multe fraguri (hehe, frag, un termen gameristic de pe vremea sifoanelor). Apoi schimbi tabăra și o iei de la capăt. Progresia e suficient de rapidă încât să te țină motivat, armele, portretele și cărțile cu abilități pu-

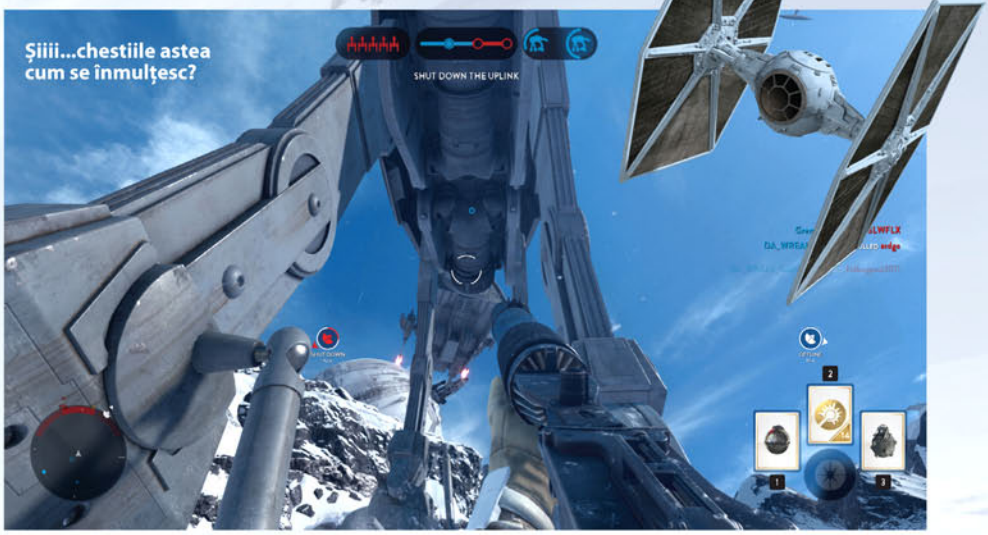



Când doi se ceartă, al treilea primește assist-ul.

## MAI MULT BATTLEFRONT PE NIVELUL2.RO

Battlefront s-a bucurat de multă atenție pe site-ul revistei noastre (www.nivelul2.ro) încă dinainte să fie lansat. De fapt, absolut orice ține de franciza Star Wars a primit un tratament special în articolele noastre online. Vizitați N2 pentru informații suplimentare legate de povestea dezvoltării jocului, primele trailere, speculații și teorii trase de păr.



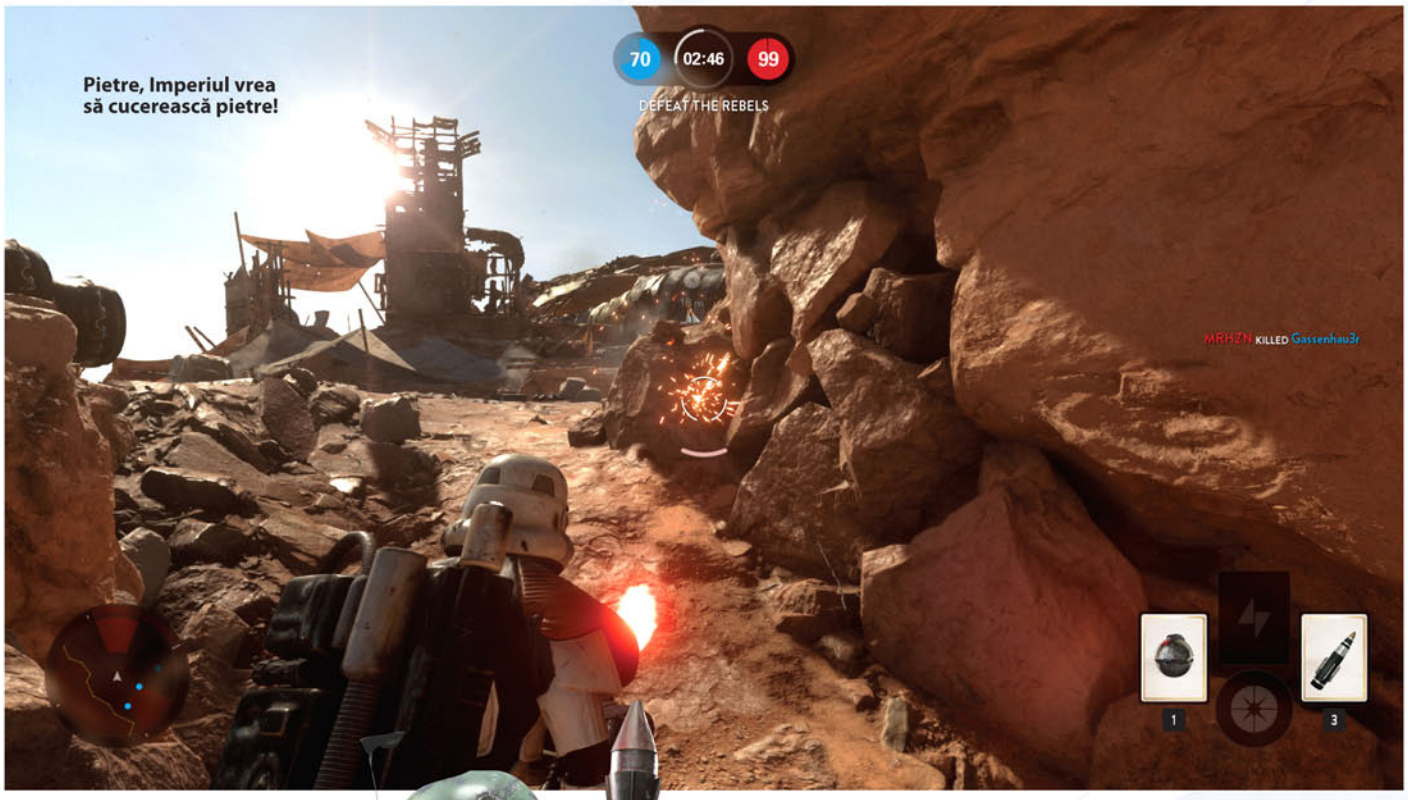






tând fi deblocate la praguri de nivel succesive și cumparate cu credite. Ok, sunt sigur că mulți cititori se întreabă acum despre ce "cărți" vorbesc. Designerii mecanicilor de joc au considerat practică înlocuirea anumitor specializări suplimentare și părți din echipamentul standard -- grenade, torpile cu propulsie ionică, un sniper blaster OP etc. -- cu așa numitele Star Cards, astfel încât loadout-urile includ o singură armă principală și trei cărți diferite. Jucătorii sunt liberi să aleagă orice blaster din colecție în meniul de respawn, însă numai unul dintre cele două "pachete" configurate în funcție de preferințele individuale. E ca și cum ți-ai crea din mers clase adaptate la stilul de joc, fără alte bătăi de cap. Sistemul funcționează și înlocuiește cu succes modelul obișnuit, cu roluri predefinite. Atenție însă la cooldown-urile Star Card-urilor și particularitățile hărții, evitând achiziționarea cărților nepotrivite -- Scout Pistol? Nup. Jump Pack? Trei de da. Un alt mod multiplayer recomandat la început de drum este Fighter Squadron, unde, așa cum reiese din nume, piloți ambițioși din galaxie se angajează direct în lupte crâncene, fără să mai treacă prin Academia Imperială după o viață trăită la ferma de umezeală. Battlefront câștigă un punct forte datorită posibilității comutarii din third person în first person oricând, iar interioarele navelor A-wing, X-wing, TIE fighter și TIE interceptor sunt magnific reproduse, ceea ce obligă maniacul din mine să urmărească iarăși scurtmetrajul anime "TIE Fighter", realizat de Paul Johnson în patru ani de muncă asiduă. Controlul direcției de zbor cu mouse-ul este intuitiv (mi-a adus aminte de World of Warplanes), tastele W și A distribuind energia către armament sau propulsie. Am găsit ciudată activarea manevrelor evazive cu tastele F1, F2, F3, aceleași folosite pentru a gesticula la sol. Mă gândesc în timp ce scriu acest review că Battlefront aderă la mantra "accesibil oricui, stăpânit numai de cei cu adevărat buni". Cine a jucat Tribes recunoaște imediat trăsăturile specifice FPS-urilor bazate pe relația apărută între ritmul de mișcare alert și proiectilele cu viteză redusă, chestie simplă doar în teorie: în universul Star Wars, fasciculele laser se deplasează relativ lent, indiferent că pleacă dintr-un blaster DH-17 sau din tunuri SFS L-s1. Vreți știință balistică adevărată din capul unui tip avizat de un tricou cu Nikola Tesla? F*ck yeah, s-o facem și pe asta! Să presupunem că jucătorul X, un rebel mișel lipsit de scrupule, se deplasează în zig-zag pentru a nu fi ciuruit. Jucătorul Y, brav slujitor al Imperiului, încearcă să îi facă scrum fața deranjant de atent modelată lui X. Știe cineva cum își poate ușura Y onorabila datorie? Exact, mișcările inamicului trebuiesc anticipate și velocitatea proiectilului compensată din colimator, profitând de lipsa reculului. Pac pac galactic ca-n operele spațiale, fraților!



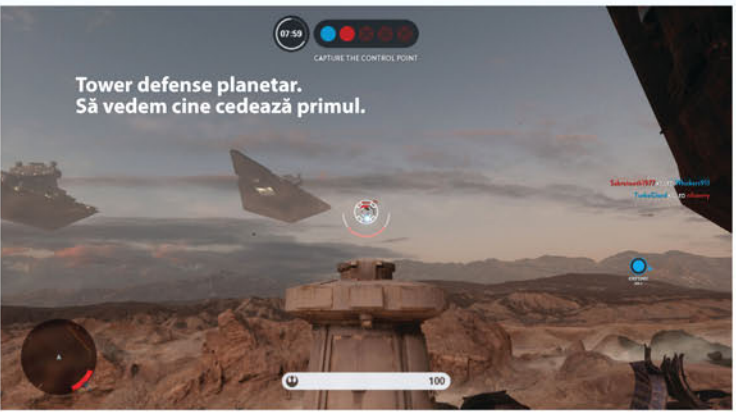



## "It's a trap!" – Admiral Ackbar

Nu există capcane în gameplay-ul noului Star Wars Battlefront, altele decât propriile greșeli. Armele sunt bine echilibrate și se integrează natural în peisajul dominat de turele defensive, AT-AT-uri, AT-ST-uri, TIE fighere, X-wing-uri, A-wing-uri, interceptoare TIE, speeder bikes și Snowspeeders dotate cu harpoane, exact ca in film. Fiecare dintre cele 12 hărți recrează cinci locații faimoase -- Hoth, Tatooine, Endor, Sullust și Jakku, cea din urmă programată pentru 8 decembrie 2015 sub forma unui DLC gratuit. Modurile multiplayer masive profită la maximum de varietatea peisajului, chiar și atunci când se rup de canon. Dacă Cargo, Drop Zone și Droid Run sunt variațiuni ale obișnuitelor CTF și capture and hold, atunci Supremacy și Walker Assault reprezintă stâlpii de rezistență din structura jocului. Ambele aruncă 40 de jucători în malaxorul acțiunii frenetice, cu tot cu eroi, vehicule, nave, câței și purcei, diferența principală constând în obiectivele ce asigură victoria. În Supremacy echipele se luptă pentru controlul unor puncte cheie, dar Walker Assault pleacă acasă cu trofeul "Găleata de Adrenalină" (gală înființată de mine acum, pe loc), fiindcă îți arată ce înseamnă să lupți la umbra unor AT-AT-uri -- știți voi, robo-cămilele colosale cu lasere în cap. Emoțiile mele au fost atât de intense la primul contact cu cele două patrupede, încât era să uit de hologramele răspândite pe hartă. În esență, acestea completează aleatoriu al patrulea eșalon din echipamentul personal cu turele automate, bombardamente orbitale, rachete inteligente și alte gadgeturi distructive, caracterul surpriză condimentând opțiunile strategico-tactice. La polul opus se află hologramele marcate cu simboluri speciale, resurse importante în economia meciului. Ele "transformă" orice infanterist anonim într-un erou incredibil de puternic sau oferă acces la gama de vehicule -- spre deosebire de Battlefield, aici nu poți urca și coborî oricând dintr-un mijloc de transport, ci rămâi la bord până când ești trimis într-un paradis foarte, foarte îndepărtat.

Ei, padawanii moșului, mă bucur că am atins în sfârșit subiectul eroi. Forțoși peste măsură, aceștia au capacitatea de a întoarce rezultatul luptelor cu ajutorul abilităților unice. Rebelii îi au pe Luke Skywalker, Leia și Han Solo (la mansa epicei Millenium Falcon în Fighter Squadron), Imperiul bazându-se pe Darth Vader, Palpatine și Boba Fett (Slave I în timpul gâlcevei aeriene), împreună cu escortele lor de elită. Îmi este dificil să exprim folosind numai cuvinte omenești senzația dementială pe care o ai atunci când treci prin oponenți









precum lightsaber-ul prin untul de Mon Calamari controlându-l pe Vader, așa că voi apela la onomatopee wookie: Woogaah. Huu hawaaaah hoooghhe waagh! Cum era de așteptat, Battlefront include două moduri foarte antrenante, dedicate figurilor eroice. Hero Hunt pare ceva rupt din Evolve, însă sistemul asincron 1 erou vs. 7 jucători e balansat cu grijă. Celălalt, Heroes vs. Villains, nu sare prea departe de trunchiul Blast, deși seamănă cu ceea ce aș putea numi un "pseudo-MOBA battlefrontian". Ntz, ntz, ntz, și ziceau că riști să te plictisești după câteva runde...




## "I find your lack of faith disturbing." – Darth Vader

Am înțeles citind într-o seară tot internetul că mulți jucători duc dorul opțiunilor avansate de personalizare, sunt nemulțumiți de lipsa claselor, condamnă imposibilitatea de a controla în totalitate un AT-AT (momentan ai acces doar la armament), sunt dezgustați de numărul mic de vehicule și blastere, acuză lipsa diversității hărților, scot limba în fața rigidității controlului navelor și plâng de frică când Boba Fett apare la orizont. Sunt perfect de acord cu aceste doleanțe. În schimb, trebuie să mărturisesc că de-a lungul experienței mele de gamer nu am întâlnit un alt joc care să-și cunoască atât de bine materialul sursă și să demonstreze că suma părților poate depăși cu ușurință întregul. Battlefront face mult din puțin și livrează momente speciale, cu adevărat memorabile -- câtă vreme Star Wars trece peste pragul reclamei cu "ăla care respira greu" în arhiva francizelor preferate și Jedi nu îți sună a nume de actor Bollywood. Serios, este ilogic să scuipi coji de semințe de pe Kashyyyk în capul celor de la DICE doar pentru că tembelii de la Disney au decis să anuleze 1313 și tu nu ți-ai primit campania single îndelung visată. Măcar Battlefront este mai stabil în decizii decât George Lucas și pregătește terenul unor DLC-uri în care nu m-ar mira să-l văd pe Kylo Ren, Finn, Kenobi, Chewbacca sau Phasma. Pe latura tehnică este uimitor, optimizat la sânge și cu o grafică formidabilă. Conținutul oferit mizează pe calitate și râde psihotic la ideea de cantitate. Muzica îți toarnă în urechi un concert nostalgic. Are stil, ține mereu capul sus, își înțelege publicul, profită pe alocuri de naivitatea fanilor și merge cu tupeu înainte. Star Wars Battlefront este tipa aia Twi'lek din fanteziile pe care îți este rușine să le mărturisești în fața prietenilor.

**8,5**

***Aidan***









# Foc cu repetiție

***GEN*** *Action*
***TESTAT PE*** *Xbox One*
***DISPONIBIL PE*** *Xbox One, PC (TBA)*
***PRODUCĂTOR*** *The Coalition / Splash Damage*
***DISTRIBUITOR*** *Microsoft*
***ONLINE*** *gearsofwar.com*



Microsoft nu este tocmai cea mai bine văzută companie, mai ales în domeniul jocurilor video. Încă de când au ales să-și concentreze eforturile în direcția consolelor Xbox, băieții din Redmond au fost huliți în stânga și-n dreapta, mai ales în rândurile utilizatorilor de PC, cărora, câteodată, Microsoft mai binevoia să le arunce câte-o firimitură. Însă, cel puțin în aria de console, au făcut treabă bună… o vreme. Apoi au presupus că toți dorim Kinect și, de aici, s-a cam dus totul la vale.

Pe lângă săracia propriului portofoliu (Halo, Gears of War, Forza Motorsport și Fable puse pe repeat în fiecare an), Microsoft a ținut să se adâncească în proverbialul rahat și cu dezvăluirea Xbox One: always online, verificări la fiecare 24 de ore, fără jocuri second hand… Ce-a ieșit știm cu toții. Nici după schimbarea strategiei la 180 de grade nu a mers prea bine, microsoftienii fiind responsabili cu lansări semi-ratate: cel mai bun exemplu este Halo: The Master Chief Collection, jocurile din acest pachet fiind livrate într-o stare jalnică, cu un multiplayer nefuncțional și cu bug-uri de progresie în campaniile single player. Însă, măcar dintr-un punct de vedere teoretic, colecția asta a făcut un lucru bine: a oferit patru jocuri relucrate, complete (în teorie), la un preț decent.

Apoi, probabil, s-au uitat atent la ce fac alții și de ce ăstora le merge treaba și lor mai puțin. Și ce-au înțeles de acolo este că merge să lansezi și remasterizări pentru un singur joc, nu o întreagă serie, cu o singură condiție simplă: să funcționeze! S-au tras câteva sfori, Black Tusk Studios (echipă înființată relativ recent de Microsoft) s-a redenumit în The Coalition, sub conducerea lui Rod Fergusson (ex-Epic Games), și a dezvăluit primul proiect: Gears of War: Ultimate Edition. Corect, o prăjiturică pentru băiatul din fundul sălii care a ghicit că avem de-a face cu un remaster al primului joc din serie.

## Mercedes cu motor de Dacie

S-o luăm cu Mercedes-ul mai întâi sau cu strămoșeasca noastră Dacie? Hai cu nemții, că ei sunt mai mereu înaintea noastră în aproape orice domeniu de activitate. Ei bine, partea buna a remasterizării ăsteia este că The Coalition și studiourile partenere au depus un efort considerabil în ceea ce privește reconstruirea completă a fiecărei bucățele grafice din primul Gears of War. Nu, nu retușat, nu adus la rezoluții mai mari…

Nu, aici vorbim de un remake grafic din cap și până în picioare, modelele, texturile, iluminarea, efectele speciale, secvențele cinematice și multe alte elemente fiind refăcute de la zero, cu respect față de materialul original. Rezultatul reușește să încânte ochiul, chiar dacă stilul artistic specific (barbați plini de mușchi și de armuri metalice im-



**Politicieni români, în lupta cu corupția.**

## FIECARE PASĂRE PE LIMBA EI PIERE

Una dintre cele mai apreciate facilități pe care le oferă Sony prin intermediul PlayStation 4 este butonul "Share". Deși operațiuni banale pentru utilizatorii de PC, acest buton permite realizarea de screenshot-uri din jocuri, precum și înregistrarea de scurte clipuri de gameplay. Bineînțeles, chiar dacă nu prevăzuseră acest lucru de la început, Microsoft a copiat acest feature și pe Xbox One. Într-un mod dezastruos, însă.

Pe parcursul testării lui Gears of War: Ultimate Edition am realizat numeroase capturi de ecran, fix în ideea că le voi atașa acestui articol, pentru a oferi o imagine cât mai fidelă a nivelului grafic la care se prezintă acest joc. Din păcate, acest lucru nu a fost posibil și am fost nevoit să folosesc imagini "stock". De ce? În primul rând, este de vină politica total ilogică a celor de la Microsoft de a bloca această facilitate în spatele abonamentului plătit Xbox Live Gold. Asta în timp ce Facebook-ul este invadat de screenshot-uri din jocurile de PS4, unde nu există o astfel de limitare. Pentru că, nu e așa, Xbox One nu are nevoie de publicitatea gratuită venită din partea celor care se bucură cu adevărat de aceste jocuri…

Fiind totuși la curent cu această politică mizeră am zis că, la sfârșitul perioadei de testare, voi activa Live Gold pentru câteva zile, special pentru a încerca multiplayer-ul online și pentru a copia toate capturile de ecran realizate în prealabil. Din pacate, acest lucru nu este posibil, Microsoft nepermițând partajarea screenshot-urilor realizate pe vremea când nu erai abonat Xbox Live Gold. Astfel, am aproximativ 60 de screenshot-uri arătoase, blocate pe consolă, pe care nu vi le pot prezenta… Din cauza stupidității unora care încă nu înțeleg de ce majoritatea publicului preferă oferta concurenței.



Ca brazii.

punătoare) poate nu va fi pe gustul tuturor. Dar este inutil să aducem în discuție acest aspect: fanii universului Gears of War știu ce vor, ce le place, iar acest Ultimate Edition se potrivește de minune în acest tablou. Până și rezoluția, prin cine știe ce minuni inginerești, a fost adusă la 1080p, cu 30 de cadre pe secundă în single player și chiar 60fps pentru multiplayer. Despre latura asta însă, un picuț mai târziu. Concluzia parțială este însă clară:



pe plan vizual, acest Ultimate Edition este un veritabil Merțan, după cum aminteam mai sus…

Problema este că în spatele voalului grafic se asunde "scheletul" unui joc lansat în toamna lui 2006 și a cărui vârstă reală se simte din plin. Cu tot respectul pentru un deschizător de drumuri precum a fost jocul celor de la Epic Games (practic, Gears a scris definiția de dicționar pentru termenul "sistem de cover"), Gears of War nu prea mai face față în 2015. Gameplay-ul este învechit, controlul este de multe ori prea greoi și nici sistemul de cover, care ne lăsa uimiți la acea vreme, nu prea mai rezistă (exista doar locuri predefinite unde poți intra în cover). Salvarea vine însă tot din design-ul original al jocului: cei de la Epic Games, la vremea aceea, au conștientizat aceste alegeri, adaptând modul de desfășurare a jocului la aceste limitări. Cu alte cuvinte, dacă îl joci așa cum au dorit producătorii, Gears (inclusiv Ultimate Edition) este încă o experiență relativ plăcută și satisfăcătoare, mai ales pentru fanii seriei. Ca o Dacie, îți faci treaba cu ea, însă nu întotdeauna în cele mai bune condiții. Și, înainte de a încheia această analogie, nu trebuie uitat AI-ul aliaților din campanie, a căror singură preocupare este să moară cât mai repede și să te lase singur în fața hoardelor de locust.



Nici pușcăria nu mai e ce era odată…



Natură moartă.



## Garnitură de război

Cei care au jucat doar originalul de pe Xbox 360 vor avea plăcuta surpriză să afle că actul al cincilea din poveste beneficiază de încă cinci capitole suplimentare, inclusiv o bătălie cu un boss impunător. Din păcate, pentru cei care au parcurs primul Gears of War pe PC, nici aceste noi niveluri nu reprezintă o noutate.

De asemenea, ceva mai multă atenție a primit componenta multiplayer, unde, în schimbul unor compromisuri grafice (cu greu observabile, după umila-mi părere), s-a crescut framerate-ul la 60 de cadre pe secundă. Totuși, Gears rămâne, după cum am amintit, un joc destul de greoi, unde nu întotdeauna timpul de reacție te salvează dintr-o situație grea, ci mai degrabă preîntâmpinarea acesteia. Astfel, realizezi că nu prea contează această fluiditate suplimentară. Sau, poate, e doar o impresie personală…

Și, ca să nu uit, înainte de încheiere, trebuie menționat și faptul că rularea lui Gears of War: Ultimate Edition în timp ce sunteți conectați la propriul profil de Xbox Live (doar până la sfârșitul anului!) va duce la deblocarea tuturor jocurilor din serie, ce vor putea fi descărcate gratuit și jucate imediat ce Microsoft va da undă verde programului de backwards compatibility pe Xbox One (la ora apariției revistei pe piață, lucrul ăsta ar fi trebuit să se fi întâmplat deja). Astfel, dacă v-a plăcut primul Gears și nu vă interesează neapărat grafica de ultima oră, puteți continua întreaga poveste… Concluzionând, fanii seriei sigur vor fi interesați, în timp ce începătorilor le recomand să țină cont totuși de cei aproape zece ani trecuți de la apariția materialului-sursă. ***Cosmin Aionita***

**8**



**GEN** *Stealth, Action-adventure*
**TESTAT PE** *PC*
**DISPONIBIL PE** *PC, PS4, XBox One*
**PRODUCĂTOR** *Kojima Productions*
**DISTRIBUITOR** *Konami*
**ONLINE** *konami.jp/mgs5/*

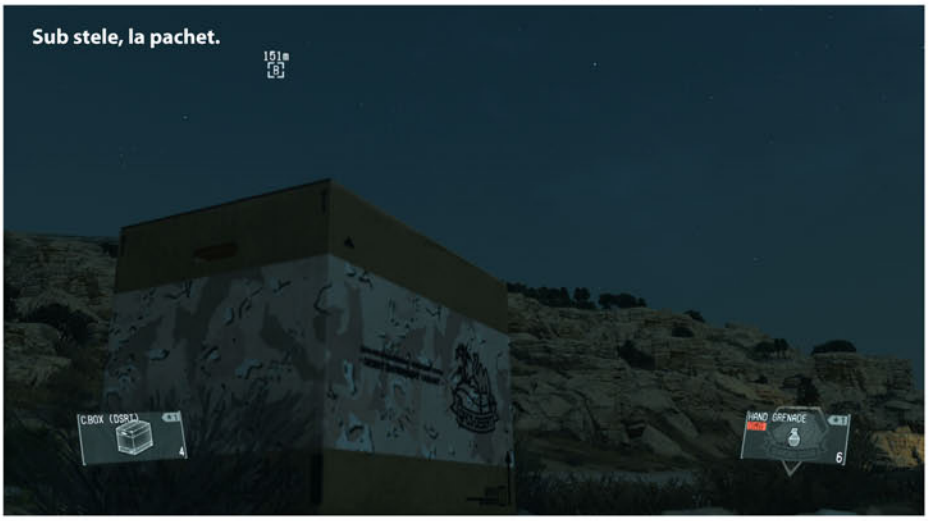
# METAL GEAR SOLID V
# THE PHANTOM PAIN

**„It is no nation that we inhabit, but a language. Make no mistake; our native tongue is our true fatherland.“ Cioran**



convalescent trece în mai puțin de 15 minute printr-un asasinat eșuat, un conflict exploziv disputat între forțele paramilitare loiale lui Cipher și manifestarea paranormală a psihicului lui Tretij Rebenok (subliniez particula "para-"), urmat de o evadare care îl aruncă în mijlocul războiului ruso-afgan. Mai departe, Snake se reîntâlnește cu Revolver Ocelot și începe fortificarea organizației de mercenari Diamond Dogs recrutând aliați, băgându-și coada de șarpe în războiul civil din Angola și confruntându-se în tot acest timp cu atacurile parapsihologice ale soldaților Skull -- ori

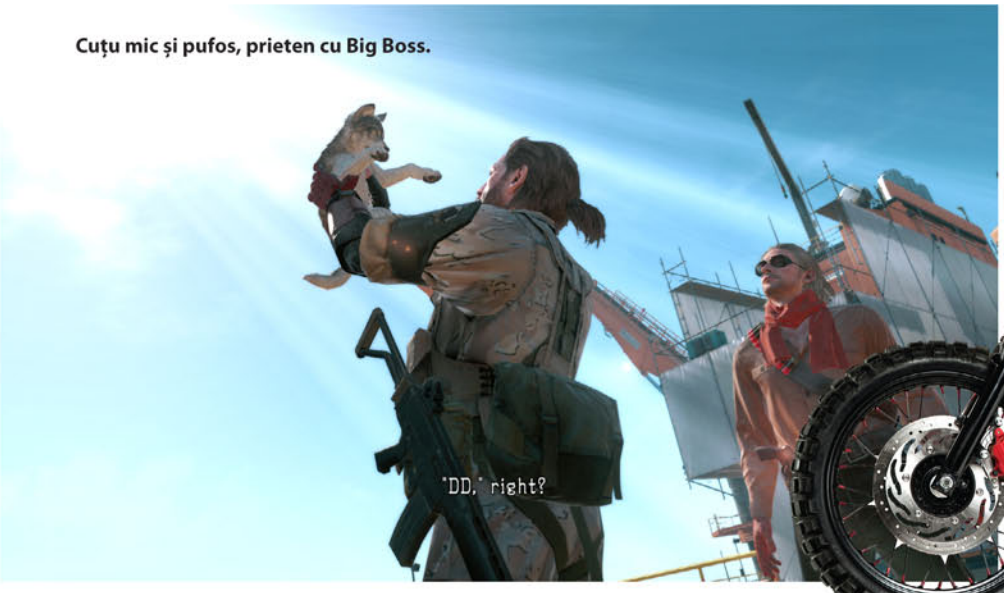
A trecut ceva vreme de când mi-am pierdut ultima oară mințile jucând o creație marca Kojima – și când spun "mi-am pierdut mințile" nu apelez la valorile unei figuri de stil. Situate la confluența dintre un cutremur de nebunie voluntară și un vis psihedelic, jocurile maestrului Hideo sunt pur și simplu sărite de pe fix. Particularitățile acestui geniu japonez megaloman definesc prin excelență seria Metal Gear Solid, a cărei poveste este atât de încurcată și lipsită de logică, încât te întrebi dacă nu cumva Lil' Koji e un farsor suprarealist deghizat în producător, iar tu un fraier care s-a îmbrăcat în haine noi de împărat și trebuie să trăiască mințindu-se că Guns of the Patriots și The Phantom Pain sunt geniale doar pentru că restul lumii a căzut în aceeași buclă. Ei bine, adevărul este chiar mai complicat...



**Sub stele, la pachet.**

## ...și foarte greu de acceptat.

Pentru că Metal Gear Solid excelează în aproape orice își propune, The Phantom Pain nefăcând excepție. Deși a fost scos pe piață sub presiunea unui conflict desfășurat între Konami și Kojima Productions, zguduit mai apoi de furtuna opiniilor acide la adresa voluptuoasei Quiet și tras de urechi din pricina excluderii unei misiuni relevante în contextul campaniei – omisiune cauzată de presupusele insistențe ale publisher-ului Konami, dornic să-și lanseze mai repede vasul amiral la apă --, MGS V rămâne unul dintre cele mai bune titluri stealth action-adventure plasate într-o lume deschisă. Indiferent cum îl privești este la fel de solid: mecanicile de infiltrare sunt complexe, acțiunea antrenantă, personajele pestrițe, povestea generează tensiune în ciuda spectacolului bizar, iar mediul open-world e plin de secrete și locații interesante. The Phantom Pain trebuie acceptat în forma lui naturală, fără să fie explicat rațional, căci atunci își pierde din farmec. Campania urmărește povestea originalului Snake (Kiefer Sutherland), aka Big Boss, căzut într-o comă profundă după distrugerea organizației MSF de către Cipher în prequel-ul Ground Zeroes. Sărim în 1984: trezit 9 ani mai târziu într-un spital decrepit, cu fața reconstruită și antebrațul amputat, eroul luptând împotriva unor forțe militare convenționale prin mijloace total neconvenționale. La naiba, am senzația că Hideo Kojima a făcut un brainstorming pe LSD împreună cu un veteran al războiului din Vietnam, un cimpanezu de circ, John Rambo și un bebeluș gigantic atunci când a încropit subiectul campaniei din MGS V – îmi veți da dreptate după completarea episodului 46. Chestia cu adevărat de necrezut este rezultatul eclectic, dar 100% funcțional.




**Cuțu mic și pufos, prieten cu Big Boss.**

## Șarpele liber și absurd

Componenta single player urmează, culmea, formula clasică din multe alte jocuri open-world: misiunile principale și cele secundare se desfășoară în spații deschise imense, împânzite cu zone de interes, inamici, NPC-uri, resurse, echipament și obiecte colecționabile. De asemenea, Snake are în subordine mercenarii Diamond Dogs, staționați pe baza ta principală – Mother





Crăpături peste crăpături.



Base, o platformă înconjurată de apă, ce poate fi îmbunătățită și populată. De fapt, un model asemănător există în Mass Effect sau Inquisition, deci nu vorbim despre ceva nemaivăzut și din cale afară de original. Însă MGS V împinge limitele genului din punct de vedere al libertății jucătorului, stimulând creativitatea și sugerând întotdeauna alternative demențiale spre rezolvarea obectivelor. Dacă baza funcționează cu ajutorul recruților organizației, operațiunile din teren sunt pe deplin dependente de liberul arbitru care acompaniază echipamentul și pregătirea lui Big Boss. The Phantom Pain nu se poate compara cu alte jocuri când vine vorba de libertatea acțiunilor, nici măcar cu GTA V sau Saints Row, deoarece le depășește. Poate doar cu nebunia din Goat Simulator. Un scurt exemplu: presupunem că trebuie să elimini o țintă dificilă și ești împiedicat de numărul gărzilor, lumină, teren sau armament să folosești pușca cu lunetă ori furișatul. Oare nu e mai ușor să parașutezi un container cu provizii în capul inamicului? Ba da. Același spirit "cu limba în obraz" se aplică și în cazul evenimentelor ce alcătuiesc povestea principală. Ororile războiului, violența,



Soldați făcând poc.

sclavagismul, chinul copiilor obligați să lupte, moartea, durerea fantomă resimțită de victimele amputate și frica de necunoscut sunt contrabalansate de vestimentația perversă a asasinei Quiet, numele personajelor, cutia de carton și situațiile în general absurde la care vei lua parte.

## Când călare, când târâș

Spațiul explorabil din Metal Gear Solid V nu se apropie de diversitatea și dimensiunea hărților din The Witcher 3, însă deciziile lui Kojima de a sublinia libertatea jucătorului prin a nu-i așeza punctele cheie în șir indian, de a nu forța acțiuni și de a renunța la introducerea proverbialei mure în cavitatea bucală fac orice descoperire mai spectaculoasă. Altfel spus, nu prea ai habar ce te așteaptă la următorul pas și este dificil să anticipezi rezultatele misiunilor. Tocmai de aceea devine elementar să completezi cât mai multe obiective secundare, fiindcă doar așa ajungi să îți alcătuiești o vastă menajerie de figuri cheie în marele tablou al universului The Phantom Pain, susținută de tehnică militară avansată. Desigur, mă refer aici la personaje secundare ce pot fi convinse să adere la cauza lui Snake (companioni), agenți cu abilități spe-






Poate chiar două.


Tăcută, dar hotărâtă să își demonstreze calitățile.


Inorogul satanist.


Bă, pune mâna și slăbește că nu-s doar oasele grele!


Privelişte la vârful ţevilor.

ciale (cum este un traducător de limbă rusă), animale, arme, muniție, materiale, casete audio, credite și vehicule. Împreună, toate aceste resurse formează un corp unitar, capabil să evolueze organic. Cât timp Snake înaintează târâș prin deșert, personalul din bază muncește de zor la dezvoltarea echipamentului de spionaj, îmbunătățește armamentul și rulează trabucuri digitale. Un pont gratuit: vizitele cât mai dese, cheia marilor succese, prezența Marelui Șef ridicând moralul camarazilor. Tot ce extragi din teatrul de operațiuni se transformă repejor în altceva trebuincios, câtă vreme îți bagi nasul în arborele tehnologic accesibil din iDroid – un soi de Pip-Boy indispensabil, care centralizează informațiile și opțiunile disponibile. Și e al dracului de mare arborele ăsta, dacă te gândești că îi poți face upgrade de câteva ori doar legendarei cutii de carton, o unealtă de referință în arta infiltrării. Cum care cutie de carton? C-U-T-I-A. E una singură și poate fi decorată cu postere sexy, duh! Soldații sunt leșinați după fetele pin-up. Cât despre transport, Big Boss nu călătorește mereu per pedes, ci la bordul elicopterului, ținându-se strâns de minigun, la volanul mașinilor rechiziționate, pe spinarea așa numitelor walker gear sau călare pe roibul D-Horse – al cărui bălegar, I shit you not, are rol tactic.

## Cu lumina stinsă și gadgetul în buzunar

Am trăit o viață întreagă fără să experimentez esența furișatului printre soldații sovietici. Te poți furișa printre copaci, printre tufe de măceșe, printr-un câmp minat, dar esența furișatului se gustă numai când încerci să-l eviți pe bravul Ivan, cu ale lui urechi ascuțite și roșii. Snake se pricepe cel mai bine la asta, căci în MGS V mecanicile stealth sunt impecabile. Factori precum vremea dinamică, condițiile de iluminare, sunetul, ora și proximitatea față de inamici determină rezultatele infiltrării. Mi-a plăcut să parcurg harta călare, doar pentru a descăleca în vecinătatea garnizoanelor, preferabil lângă o formă de relief înaltă. Înălțimea îți oferă o perspectivă extinsă asupra țintelor sau punctelor de interes, ceea ce permite apoi desenarea unui traseu optim cu ajutorul binoclului prin plasarea de marcaje. Complexitatea strategiilor depinde de puterea de procesare a creierașului, gear și răceala sângelui din vene. Altfel spus, cine vrea să rămână nedetectat are mult de gândit, trebuie să-și pregătească cu grijă echipamentul și să dispună de


Zboară, rusule, zboară!





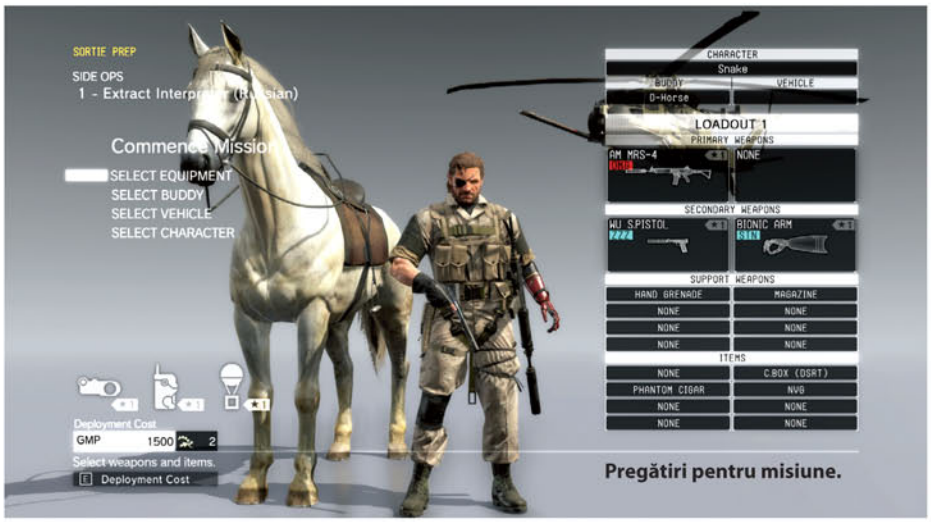




creativitate și răbdare infinită. Dacă planul se duce dracului, glonțul rămâne sfânt, cu toate că rating-ul misiunilor scade odată cu vărsarea de sânge. La urma urmei, Big Boss este adeptul bucăților melee livrate în cefe nebănuitoare. Principala diferență dintre tranchilizarea de la distanță și imobilizarea gărzilor prin lupta corp la corp este anularea opțiunii de interogare, care poate scoate la lumină indicii importante. Mai mult, oponenții se adaptează repejor când utilizezi excesiv aceeași tactică – în traducere, soldații vor purta căști dacă încasează prea mult plumb în cap sau vor instala mitraliere de calibru mare dacă asaltul frontal devine un obicei. Per total, AI-ul se comportă decent, reacționând cu eficiență la pericole: deviază de la rutele normale pentru a scotoci orice colț, comunică, declanșează alarme, cere întăriri etc. Împătimiții gadgeturilor pot introduce în ecuație avantajele oferite de drone, cutia de carton și abilitățile brațului bionic. Eu am găsit potrivită alternarea tuturor mijloacelor descrise până acum, mizând pe imprevizibilitate și pe valoarea informației. Sau pe cutia de carton.

## Liniște, aici se Fultonează!

Dincolo de grozăviile poveștii și diversitatea gameplay-ului, două elemente îți sar imediat în ochi: Quiet, suprema lunetistă în bikini, și sistemul de recuperare Fulton. Kojima a recunoscut fără să clipească faptul că designul vestimentației asasinei mute a fost conceput special cu gândul la cosplayerii de nișă și pentru a inspira erotism, spre deliciul puștilor din toată lumea. Mda, mărturisesc că tipa are farmec, în ciuda ofensivei directe la adresa preceptelor feministe. În plus, Quiet influențează masiv desfășurarea evenimentelor din campanie și este cel mai eficace companion pe câmpul de luptă, surclasată poate numai de D-Dog, pe al cărui nas te poți baza oricând. Totuși, jocul se chinuie inutil să explice aspectul ei unic – numai că eu mă opresc aici, fără să întru în alte detalii. Sistemul Fulton Surface-to-Air Recovery, inspirat dintr-o tehnologie experimentală reală, este pe cât de amuzant, pe atât de util (fanii seriei l-au mai întâlnit și în Peace Walker). Pe scurt, poți lansa în aer aproape orice ființă vie ori vehicul din lumea jocului cu un balon special, un avion de transport recuperând apoi încărcătura. Așa mi-am "recrutat" majoritatea mercenarilor, câțiva urși, niște ovine, un Jeep -- lucruri de trebuință la baza omului angajat în neproliferarea armelor nucleare.




Pregătiri pentru misiune.

## Adevărul dezbrăcat

The Phantom Pain este un joc îndrăgostit de propriul simbolism, situat într-o lume care funcționează după reguli atipice. Odată acceptate, îmbrățișate pe deplin, acestea capătă dimensiuni metaforice și dezvăluie mecanica stealth sublimă, umorul, voice acting-ul și realizarea tehnică. Motorul Fox Engine scoate în evidență cele mai mici detalii grafice și reproduce peisaje impresionante, chiar dacă fizica butucănoasă, dar funcțională, reduce din senzația de realism. Afganistanul tremură când Snake se trântește la pământ cu grația unui trunchi de paltin. În orice caz, ciclul zi-noapte în timp real și condițiile meteorologice dinamice sunt caracteristici hotărâtoare în determinarea sumei părților, fiindcă tocmai diversitatea gameplay-ului separă MGS V de posibilele alternative. Versiunea PC are chiar și un mod online FOB – Forward Operating Base --, unde jucătorii își pot ataca și proteja reciproc bazele. Prea puțin interesant, zic eu, din cauza microtranzacțiilor. Am evitat și ignorat segmentul multiplayer pe cât posibil, mulțumit de experiența single. În concluzie, The Phantom Pain nu este jocul anului în ochii tuturor, dar vrea cu orice preț să se furișeze pe treptele podiumului. La cum se mișcă de atent, are toate șansele... ***Aidan***

**9**






**GEN** *Action/Adventure*
**TESTAT PE** *PS4*
**DISPONIBIL PE** *PC, PS4, Xbox One*
**PRODUCĂTOR** *Ubisoft Quebec*
**DISTRIBUITOR** *Ubisoft*
**ONLINE** *assassinscreed.ubi.com/en-gb/games/assassins-creed-syndicate*



## Sindicat de asasinat

Sincer, m-am plictisit de când scriu review-uri la jocurile Assassin's Creed. Nici nu am mai numărat la al câtelea joc al seriei s-a ajuns... Cea principală, pentru ca mai sunt tone de puieți pe lângă, jocuri mobile, romane, cărți de colorat, ce-or mai fi. Puteți să le numărați voi, apoi transformați rezultatul în ani: fix de atâta vreme Ubisoft ne asalteaza, an de an, cu noi și noi aventuri cu asasini și templieri (ok, nu dați cu parul, a fost o pauză de doi ani între primul și al doilea joc al seriei).

Și, în toți anii ăștia, n-am avut nimic mai bun de făcut decât a le juca… pe toate. Aș fi ipocrit dacă aș spune că nu mi-au plăcut, ba dimpotrivă, până la Brotherhood (inclusiv) le-am iubit. Chiar și așa repetitiv cum a fost primul Assassin's Creed, s-a dovedit a fi revoluționar la vremea sa, iar povestea și întorsăturile de situație salvau monotonia misiunilor. Revelations a fost primul pas greșit, cu același Ezio Auditore frecat la ridiche deja exagerat de mult. Sunt conștient că multora le-a placut și ăsta, dar, știți cum se zice, oricât de dulce și bună ar fi ciocolată, când mănânci doar ciocolată, începi să te saturi de ea ca de mere pădurețe.

Din fericire, Ubisoft a schimbat macazul cu Assassin's Creed III, un joc pe care, în ciuda părerii majoritare cum ca ar fi slab, l-am apreciat foarte mult. Da, Connor Kenway avea la fel de multă carismă precum un manechin de la Romarta Copiilor, însă jocul ridica niste probleme puțin spus interesante despre firea umană, fiind de asemenea și ultima apariție a lui Desmond Miles, eroul din "prezent" al seriei. Dacă vă scărpinați nedumeriți în creștetul capului, e ok, nu sunteți fani ai seriei și puteti da pagina liniștiți…

Aici însă, după cel de-al treilea Assassin's Creed numerotat, seria a luat-o pe pustii: inițial cei de la Ubisoft au spus că ar vrea să ia o pauză și să gândească mai bine viitorul seriei pentru ca, mai apoi, să se întoarcă la 180 de grade și să anunțe Assassin's Creed IV: Black Flag. Care, nu ma înțelegeți greșit, a fost un joc mai mult decât decent, însă nu mai era Assassin's Creed. Firul principal al poveștii începea să se ducă încet-încet pe pustii (nu că ar fi fost extrem de bine clădit de la început), iar jocul, de la parkour-stealth-wanna-be game s-a transformat într-un arcade cu pirați, oceane și bătălii între corăbii. Apoi a venit un Unity care, în afara de o căruță de bug-uri mai mult sau mai puțin grave, a eșuat lamentabil în ceea ce își propunea, fiind eclipsat de Rogue, care, la rândul său, era doar un soi de expansion pentru Black Flag.







## Sindicalist...

Așadar, nu e greu de înțeles starea de spirit cu care am abordat Assassin's Creed: Syndicate: oarecum resemnat din cauza întosăturii deloc entuziasmante pe care aceste jocuri au luat-o în ultimii ani, dar, în același timp, păstrând o urmă de speranță legată de o puțin probabilă revenire de formă. Ca atunci când speri, deși șansele sunt infime, ca o fostă iubită să se întoarcă la tine. Și totuși, dacă continuăm să folosim această analogie, Syndicate cam asta e, un soi de perioadă de probă între tine și fosta… Lucrurile clar nu mai sunt ca înainte, ești reticent, însă, culmea, par a merge în direcția bună. Mai e mult însă până la nuntă.

Cu alte cuvinte, Assassin's Creed: Syndicate este clar cel mai reușit joc al seriei din ultimii ani, însă asta nu spune prea multe… Înainte de a trece la ce e nou, ce funcționează și ce nu, trebuie făcută o precizare clară: Assassin's Creed: Syndicate, precum titlurile precedente ale seriei, nu prea am nimic de-a face cu genul stealth… Da, o faci pe duru' cu glugă, te mai furișezi prin fân ici și colo, stai cu capul la cutie în iarbă în unele instanțe, mai fluieri după inamici, însă cam asta e tot. Dacă te vede cineva, nu ai pierdut nimic, te poți arunca în luptă dreaptă și tot poți termina relativ ușor misiunea. După atâtea jocuri ar trebui să știm deja ce e Assassin's Creed: o versiune light, arcade, a conceptului de asasin acrobat, parkour-ul (nici acesta perfect) fiind mult mai bine dezvoltat decât porțiunea sa de furișare. Dacă te apuci de Syndicate sperând




la altceva, ai să fii foarte dezamăgit.

Dacă ești conștient însă de limitele în cadrul cărora activează seria, Syndicate s-ar putea să fie chiar o surpriză plăcută, chiar de la primul contact cu Jacob și Evie Frye, cei doi protagoniști ai jocului, gemeni asasini puși pe fapte mari. E lăudabil modul în care Ubisoft a expus caracterele acestor personaje: unul nesăbuit, dornic de afirmare, care acționează înainte să gândească, și unul mai chibzuit, dar și mai vulnerabil, care prioritizează abordările inteligente în detrimentul celor directe. Această chimie dintre Jacob și Evie funcționează, atât la nivel narativ, cât și în ceea ce privește gameplay-ul, ambii fiind înzestrați cu propriul skill tree, orientat către rezistență fizică în cazul lui Jacob și către stealth (cu limitele de care amin-









team mai devreme) în cazul lui Evie. Există misiuni principale pentru fiecare dintre aceste două personaje, cele secundare putând fi abordate cu oricare dintre cei doi, după cum dorește sufletelul jucătorului.

În ceea ce privește aceste misiuni, modul în care sunt expuse și desfășurarea acestora, din nou cădem în categoria rutinei anuale a seriei. Ați mai jucat titluri open world de la Ubisoft? Atunci știți foarte bine că trebuie să escaladați turnuri, să eliberați districte, să vă construiți propria gașcă de asasini-bătăuși, să spionați ținte fără ca acestea să vă observe, să vânați templieri etc. După cum spunea reclama: been there, done that. Dacă ți-au plăcut cele vechi, îți va plăcea și acesta, contrariul fiind la rândul său valabil. Se întoare până și sistemul de crafting, care, dacă a funcționat în AC-urile mai vechi și în Far Cry, de ce n-ar funcționa și aici? Mai adăugă niște diversitate și complexitate inventarului, și așa plin de o tonă de obiecte cvasi-inutile.

Totuși, Assassin's Creed: Syndicate nu duce lipsă de noutăți, în principal legate de navigarea cât mai facilă a mediului înconjurător. Pe lângă parkour, acum ai la dispoziție un rope launcher (lansator de… frânghii?), un soi de grappling hook care permite escaladarea mult mai rapidă a clădirilor, precum și amplasarea temporară de "punți" între clădiri, perfecte pentru deplasarea mai eficientă, dar și pentru asasinatele de la înălțime. În al doilea rând, străzile Londrei sunt împânzite de tot felul de căruțe, trăsuri și șarete, toate putând fi controlate, relativ ușor, de către unul dintre cei doi eroi. Am menționat oare că acțiunea are loc în Londra? Mai bine mai târziu decât niciodată.




Pe lângă toate acestea, capitala britanică este împânzită de o rețea de linii ferate destul de dezvoltată, iar trenurile aferente pot fi folosite de Jacob și Evie în felurite moduri: fie pentru transport rapid, fie pot fi asaltate și jefuite, sau chiar ca bază de operațiuni mobile. De altfel, te poți și lupta corp la corp pe acoperișul unui vagon sau pe copertina unei șarete, cu căzăturile de rigoare. Ceea ce ne aduce la lupte, care, în teorie, nu-s prea diferite de ceea ce întâlneam în jocurile precedente. Însă, ca de obicei, teoria de acasă nu se potrivește cu practica din târg: confruntările din ACS sunt mult mai rapide și dinamice, contrele mai greu de realizat la timp și execuțiile mai brutale. Avem în mod clar de-a face cu o abordare mult mai arcade, care, deși simplistă, parcă este mai potrivită pentru ceea ce înseamnă Assassin's Creed la ora actuală.




## …cu acte-n regulă

Ce a reușit, cel puțin în cazul meu, să ridice Assassin's Creed: Syndicate clar peste titlurile din anii trecuți este povestea. Da, personajele principale sunt simpatice, din nou apar figuri istorice, lideri templieri, acoliții acestora, artifacte cu puteri ieșite din comun, eterna povesta a seriei Assassin's Creed. Personal, eram interesat de continuarea







poveștii din prezent, oarecum îngropată odată cu sfârșitul lui Assassin's Creed III și dispariția din peisaj a lui Desmond Miles.

Ei bine, aici reușește să puncteze ACS: cu suficientă răbdare, afli niște detalii foarte interesante despre evoluția (trecută, prezentă și viitoare) a firului narativ al seriei. Deși personajele și acțiunea din prezent nu-și fac apariția decât în secvențele cinematice prerenderizate dintre capitole, nefiind jucabile, se ridică niște probleme interesante, capabile să revigoreze eventualele viitoare jocuri ale seriei. Ce-i drept, lucrurile nu sunt evidente, trebuie să sapi după ele, să faci legături mintale cu unele evenimente mai obscure din lore-ul AC… Spre exemplu, o bună parte din istoria universului AC este expusă într-o porțiune specială a jocului, complet opțională, unde acțiunea se desfășoară în cadrul primului Război Mondial (față de Epoca victoriană, unde are loc restul jocului). Comparativ cu momentele similare din Unity, acest segment din Syndicate este surprinzător de cuprinzător din punctul de vedere al conținutului, chiar dacă nu prea variat.




Grafica este un alt punct sensibil în Syndicate, nu neapărat datorită (sau din cauza) calității propriu-zise, ci mai degrabă prin perspectiva eventualelor compromisuri făcute față de precedentul joc al seriei. Era clar pentru toată lumea că nu se putea continua ca în Unity, un joc extrem de controversat și din cauza framerate-ului mult sub medie (cel puțin în cazurile versiunilor pentru console). Soluția aleasă îmbină compromisurile (menținerea unei rezoluții relativ scăzute – 900p, eliminarea mulțimilor extrem de numeroase de NPC-uri, reducerea numărului de clădiri cu interioare) cu optimizările (texturile și shaderele folosite pentru mediul înconjurător arată în continuare excelent, iluminarea face o figură frumoasă), rezultatul fiind un joc mult mai fluent decât Unity. Da, există în continuare unele sacadări, dar nu neapărat în situații deranjante. Din păcate, la ora redactării acestui articol, versiunea pentru PC nu era încă disponibilă, testarea realizându-se pe PlayStation 4. În orice caz, situația este mult mai "stabilă" decât la Unity, chiar dacă nu mereu la fel de spectaculoasă. Cât despre bug-uri, n-am întâlnit nimic grav în Syndicate, însă unele probleme și glitch-uri tipice jocurilor open-world își mai fac aparția pe ici-colo.

Sunt conștient că, probabil, am lăsat în afara discuției numeroase elemente din Syndicate. Chiar și așa, concluzia este destul de simplă: cel mai nou Assassin's Creed este un joc bun, însă parcă nu suficient de bun pentru a declanșa "scânteia" de care are nevoie seria asta. Marele lui merit este că ridică niște mingi narative la fileul unei eventuale continuări. Pe care cei de la Ubisoft, dacă au un pic de sânge în instalație, poate nu o mai programează fix pentru toamna anului viitor… ***Cosmin Aioniță***

**7.5**







# CALL OF DUTY® BLACK OPS III

## Prea mult negru în portocaliul meu

***GEN*** *FPS*
***TESTAT PE*** *PC*
***DISPONIBIL PE*** *PC, PS4, Xbox One*
***PRODUCĂTOR*** *Treyarch*
***DISTRIBUITOR*** *Activision*
***ONLINE*** *callofduty.com/blackops3*



Advanced Warfare a fost primul Call of Duty care a demonstrat cu succes că seria se poate reinventa. Mă uit în urmă și reflectez la sinteza inserată în căsuța tehnică atașată recenziei publicate pe nivelul2.ro: "Cu siguranță cel mai bun Call of Duty din epoca post-Modern Warfare. Un FPS militar exploziv și furios, cu momente incredibile de acțiune pură, în single și multiplayer."

Degeaba mi-a fost sufletul împăcat. Degeaba am crezut în energia plină de prospețime direcționată de Activision către una dintre cele mai populare și profitabile francize din portofoliu. Da, sunt prost în felul ăla. Tot ce a reușit Sledgehammer Games să lege de numele CoD s-a cam dus pe ape tulburi când Treyarch i-a pus fundiță "cyberpunkish" celei de-a douăsprezecea intrări în serie. Când spun "cyberpunk" mă refer la contrastul sinucigaș de portocaliu cu negru din Deus Ex, turnat peste o campanie disperată să ridice măcar o sprânceană de numai 12 primăveri în fața unor dileme morale din categoria om vs. mașină. Ca să vezi părțile bune din multiplayer-ul antrenant – părți îngropate sub un munte de carențe ce șchiopătează capacitatea de a relata o poveste –, ai nevoie de un implant ocular cibernetic. Noroc că am eu unul...

### Vremea vine, vremea trece, civilizația rămâne

Campania single este atât de slabă, încât am renunțat să înțeleg ce vrea de la mine după primele trei misiuni. Cred că se petrece după anul 2065 și te bagă în bocancii unui soldat însărcinat cu eliberarea unui ministru egiptean (de la Dezvoltare și Turism, probabil) dintr-o bază militară NCR situată în Ethiopia – mai mult ca sigur ăștia sunt tipii răi, fiindcă seara, după telenovelă, lăsau tot și se puneau pe torturat prizonieri. Două cuvinte: americanisme expirate. Pe de altă parte, Black Ops III îți dă posibilitatea alegerii sexului personajului. Recomandarea mea este să aveți încredere în voice acting-ul feminin, bine interpretat de Abby Brammell, glasul cu



Zâmbește la bliț până nu îți sare basca!



Stați liniștiți, e din zahăr.



Pe ăștia îi sparg ușor. Încă rulează Windows Me.

inflexiuni de betonieră ruginită livrat de Ben Browder acționând precum o urechelniță cu spasme asupra timpanelor. Povestea mulge niște teme schițate în Advanced Warfare și îți prezintă o lume răvășită de schimbările climaterice, unde augmentările cibernetice sunt ceva realizabil și roboții au statut de electrocasnice, însă omenirea se confruntă cu asimilarea ideii de homo sapiens upgradat. Situația asta te privește în mod direct, căci după ce joci cireșica are mere cu un robot militar NCR, te trezești într-o comă indusă medical, cu membre sintetice nou-nouțe și un implant cerebral – aka Direct Neural Interface –, capabil să interfereze cu orice dispozitiv computerizat. Mai departe se lasă cu haos, frenezie și incoerență.Trebuie să recunosc că unele personaje sunt bine creionate și au farmec; comandantul John Taylor (Christopher Peter Meloni) are atitudinea necesară pentru a însufleți din umbră evenimentele campaniei, urmat de Sarah Hall (Katee Sackhoff). După ce întâlnești asemenea actori te-ai aștepta să rămâi cu o dâră de salivă în colțul gurii, hipnotizat de scenariul bestial, dar Call of Duty: Black Ops III nu reușește niciodată să își stabilizeze narațiunea. Lipsită de momente memorabile și răsturnări de situație imprevizibile, componenta single player putea la fel de bine să nu existe. Totuși, prezența modului co-op salvează din imaginea șifonată, cât timp ai alături trei parteneri pe cinste și îți lipsesc niște achievement-uri pe Steam.

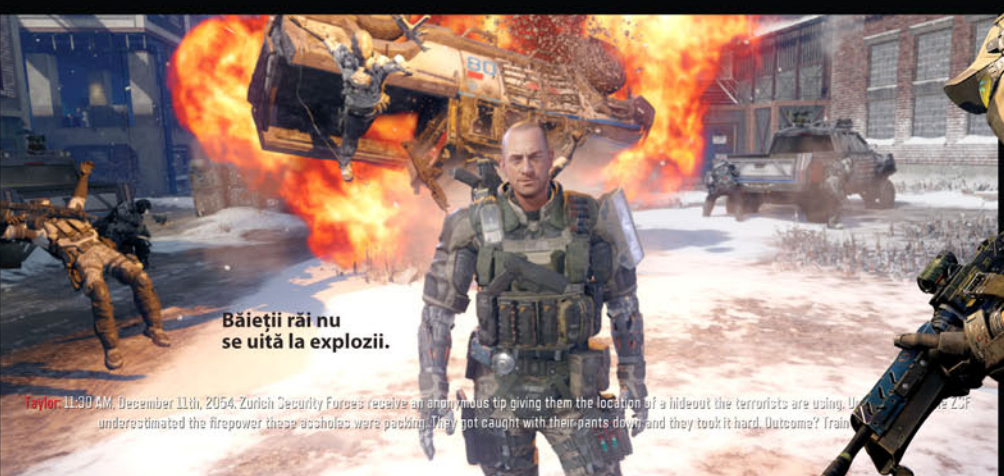
## Cică e dinamic. Cică e personalizat

În primul rând, cine este acest Cică și de ce îi apare numele în review-ul meu? Mda, lăsând glumele de autobază acolo unde le este locul, aș vrea să mă opresc puțin asupra unor elemente interesante din chimia noului Black Ops. Cum grafica nu ajută prea mult – texturile șterse și direcția artistică monotonă izbindu-se ca niște nuci supersonice congelate de zidurile unei fortărețe medievale –, jocul câștigă câteva puncte la capitolul gameplay. Producătorii au introdus un sistem dinamic de mișcare, făcut posibil de augmentările soldaților viitorului. Ei îi spun în limba insularilor băutori de ceai cu lapte "momentum-based chained-movement", adică un parkour fluid care sfidează gravitația, alcătuit din salturi peste obstacole, escaladări verticale fulgerătoare și curse pe pereți. În teorie sună bine, în practică e chiar mai tare. Controlul este intuitiv și transformă hărțile în trasee extreme, deschizând porțile unor opțiuni tactice bazate pe stăpânirea spațiului și velocitate. Prezența unui arbore de abilități cu trei ramuri diferite este un alt constituent solid, oferind accesul la atacuri puternice, tehnici de sabotaj și infiltrare sau hacking de la distanță, cu ajutorul căruia poți folosi în avantajul tău dronele inamice. Apoi am descoperit editorul de arme, disponibil atât în safe house-ul din campanie, cât și în MP. Cred că m-am jucat vreo 2 ore cu toate combinațiile imaginabile de personalizare ale armamentului, montând și demontând dispozitive futuriste pe fiecare pușcoci nervos. Gadgeturile și temele vizuale sunt deblocate crescând în nivel, ceea ce te motivează să insiști în a deveni mai precis, mai rapid și mai eficient. O parte din mine ar vrea să compare diversitatea din Black Ops III cu inflexibilitatea funcțională din Battlefront, dar atunci aș compara un first person shooter excelent în multiplayer cu un alt first person shooter, excelent tocmai pentru că a decis să evite sectorul dificil al expunerii epice.

## Sunt mulți și sunt zombi

Majoritatea celor care privesc suspicios seria Call of Duty ar putea crede că Black Ops III oferă mai mult din același lucru, însă jocul celor de la Treyarch își spală păcatele din campanie cu un multiplayer excepțional. Chiar dacă modurile principale au rămas în proximitatea formulelor originale, introducerea sistemului de clase Specialists – compus din nouă soldați cu arme și abilități specifice – lovește indirect, dar cu efect, în sistemul Pick 10 din Black Ops II. În plus, alergarea liberă pe toate cele trei axe dimensionale accelerează ritmul împușcăturilor până la cote alarmante. Momentan, Black Ops III este o alegere convingătoare în materie de FPS-uri focalizate pe componenta online. Sincer să fiu, modul infestat cu zombie șterge pe jos cu multe titluri horror ce folosesc nemorții pe post de carne de tun. E de zece ori mai bun decât povestea principală, cu un mecanism coerent de evoluție, hărți complexe, kituri, arme și bonusuri deblocabile (Gobblegums). Nu lipsesc umorul negru inspirat de filmele cu buget redus, personajele parodice – ori cel puțin clișeizate și auto-ironice, la nivelul necesar pentru a trece drept inteligente – și două povești rupte parcă din Twilight Zone, care l-ar face mândru pe Rod Serling. Prefer oricând nebunia din Morgue City în locul explorării superficiale a temei inteligenței gestalt. Cine știe, poate că viitorul ne rezervă un spin-off cu mai mult voodoo și mai puțin cyber. ***Aidan***

**7**



Băieții răi nu se uită la explozii.

Taylor: 11:30 AM, December 11th, 2054. Zurich Security Forces receive an anonymous tip giving them the location of a hideout the terrorists are using. U... underestimated the firepower these assholes were packing. They got caught with their pants down and they took it hard. Outcome? Tra...




**GEN** *RTS*
**TESTAT PE** *PC*
**DISPONIBIL PE** *PC*
**PRODUCĂTOR** *Blizzard Entertainment*
**DISTRIBUITOR** *Blizzard Entertainment*
**ONLINE** *eu.battle.net/sc2/en*

## Epos De Proporții Cosmice

Au trecut cinci ani de când Wings of Liberty a luat cu asalt universul strategiilor în timp real și doi ani de la apariția capitolului intermediar din saga StarCraft II, Heart of the Swarm. Când mă uit înapoi peste rândurile scrise îmi vine greu a crede cât de repede a zburat pe lângă mine această perioadă de timp, fără să am vreo clipă senzația că RTS-ul celor de la Blizzard exista într-o stare fragmentată. Din nefericire, majoritatea proiectelor episodice au demonstrat că sistemul este cel puțin problematic, în special atunci când întârzierile și amânările încep să-și bage coada în planurile producătorilor, întrerupând ritmul așteptat de jucătorii prinși în firele poveștii. Pentru mine, de exemplu, titluri grozave precum Kentucky Route Zero sau Half-life

## CÂTE DOUĂ LA PACHET

Noutățile din multiplayer nu se opresc la modurile Archon și Co-op. Blizzard a dat drumul unui sezon de turnee zilnice automatizate la care pot participa toți jucătorii, indiferent de competențe. Inițiativa e drăguță și condimentează cât de cât scena competitivă. Pe deasupra, fiecare rasă a primit câte două unități noi-nouțe, demne să dea peste cap planuri de bătaie considerate până acum infailibile. Terranii dezlănțuie dronele Cyclone, capabile să execute din mișcare atacuri chirurgicale asupra țintelor aflate la sol sau în aer, respectiv gunship-urile Liberator, periculoase împotriva roiurilor de nave inamice și de-a dreptul criminale odată ce se transformă în tunuri staționare suspendate la înălțime. Imaginați-vă un soi de Siege Tank zburător, însă mult mai sensibil. Zergii își întăresc defensiva cu ajutorul Lurker-ilor și câștigă un bonus ofensiv prin adăugarea unui pas evolutiv suplimentar pentru Roach, denumit Ravager. Eficient în asediul bazelor, Ravager-ul aruncă proiectile lente cu damage ridicat către clădirile inamicului și se dovedește excelent împotriva scuturilor energetice. Arborele tehnologic Protoss este completat de două ramuri noi la fel de interesante: Adept, o unitate ranged ce poate spulbera trupele cu armură ușoară și apelează la transferul psionic pentru a naviga în stare invulnerabilă dintr-o locație în alta, cu avantaje micro susținute de mișcare și poziție. La polul opus se află Disruptor-ul, un robo perfect în augmentarea tacticilor bazate pe anihilarea liniilor de muncitori (sau a Lurker-ilor) cu ajutorul atacului de tip AoE Purification Nova.



Asta e bună de wallpaper.




au devenit ușor, ușor irelevante, căci pauzele mult prea lungi dintre lansările fiecărui episod mi-au sufocat interesul. Atunci cum a reușit StarCraft II să rămână un subiect de actualitate, un nume aflat mereu în centrul atenției pe scena PC gaming? Răspunsul se află cuprins în formula jocului, în echilibrul perfect single-multiplayer, în diferențele considerabile de structură ce fac din ambele porții antrenante ale aceluiași întreg. Blizzard se pricepe la astfel de rețete, iar Legacy of the Void, concluzia eposului de proporții cosmice, justifică cu vârf și îndesat așteptarea.

## Primii născuți, primii serviți

Sunt convins că în mințile unite de Khala ale omuleților responsabili cu dezvoltarea "trilogiei" StarCraft II fragmentarea mai devreme amintită a fost doar un artificiu. Cu ajutorul lansărilor secvențiale, geniile din laboratoarele Blizzard și-au asigurat ferestrele de timp necesare pentru a proiecta trei campanii (ei le numesc pe ultimele două "expansiuni", însă noi știm mai bine) stand-alone total diferite la nivelul mecanicilor de joc, sudate printr-o narațiune singulară cu valori epopeice. Între povestea lui Raynor și evenimentele tulburătoare din jurul unei Queen of Blades determinată să își reformeze roiul de zergi există un salt conceptual uriaș, dar abia în frenezia războiului purtat de Artanis se simte cu adevărat ce înseamnă încleștarea mano a mano cu Amon și legiunile sale: ca o umbră imposibil de alungat, profeția lui Zeratul se apropie de finalitate. Cele trei misiuni din prologul Whispers of the Void elucidează parțial misterul din spatele entității malefice și este recomandabil să le parcurgeți înainte de a trece mai departe, fiindcă orice moment concentrat pe Kerrigan și Zeratul este de-a dreptul savuros. Ce-i drept, felul principal de caft strategic se servește în Legacy of the Void, campania dedicată rasei Protoss -- cea mai veche creație Xel'Naga și incontestabil cea mai avansată tehnologic din universul StarCraft. Deloc întâmplător, preferata mea. Scenariul îl așază pe tânărul Templar Hierarch în fruntea armadei pregătite pentru eliberarea planetei Aiur, leagănul civilizației obsedate de pilonii adiționali. Ceea ce părea o luptă crâncenă, dar cu oarecșce șanse de reușită împotriva infestației Zerg, primește ștampila FUBAR pe dosar și se transformă în coșmarul




Unde bate lumina.


Piloni, tunuri, piloni, tunuri și așa mai departe.


Karax, facem o holo-tablă?

oricărui pui de Protoss (mă întreb cum plâng bebelușii de pe Aiur când rămân fără energie psionică în sticlă?) -- Amon, zeul întunecat, lipsit de formă fizică, infestează Khala și preia telepatic controlul protoșilor. Huh, îmi vin în cap momentele din Mass Effect 2 când auzeai un "assuming control" din direcția extratereștrilor puși pe căpăceală, asta ca să nu mă uit tot în ograda Blizz și să scot în evidență similitudinile izbitoare dintre Diablo și Amon. În orice caz, salvarea vine iarăși din direcția lui Zeratul, un Dark Templar prin definiție. Vedeți voi, băieții ăștia exilați își separă existența de matricea telepatică prin tăierea apendicelor nervoase cu aspect de freză -- mai exact, chestiile asemănătoare cu niște dreadlocks. Ghicește cineva cum reușește Artanis să își elibereze mintea de Khalai neprihănit? Exact, cu o tunsoare modernă și demnă de un lider adevărat. Aiur te vrea tuns, băi băiatule!



Orbital cu PH solar.

## Pe Sulița lui Adun

Originalitatea campaniilor StarCraft II se bazează pe imersiunea jucătorului în evenimentele descrise de poveste și pe diversificarea mecanicilor de joc specifice façiunilor principale. Era plictisitor și insipid dacă senzația de progres se baza exclusiv pe vechea formulă RTS misiune nouă-unitate deblocată, așa că SC2 schimbă radical alcătuirea celor trei rase în single player. Pe lângă unitățile, clădirile și upgrade-urile noi, fiecare episod a beneficiat de un centru în jurul căruia orbitau personajele și evenimentele campaniei, un punct de acces la resurse strategice și opțiuni tehnice unice: crucișătorul Hyperion în Wings of Liberty, Leviathan în Heart of the Swarm și Spear of Adun în Legacy of the Void. Chiar dacă primele două aveau farmecul lor, nava capitală comandată de Artanis este incontestabil cea mai reușită. Cumva, Spear of Adun reflectă idealismul, curajul și viziunile progresiste ale acestui personaj de care îți este imposibil să nu te atașezi imediat -- un erou când naiv, când impunător, dar mereu devotat binelui suprem. "Căpitanul" și "corabia" lui devin un întreg omogen, experiența dezvoltând valențe emoționale mai profunde decât simpla relație Jim + Sarah = Iubire Stelară, cu care am fost obișnuiți până acum. Personajele secundare întâlnite pe durata campaniei nu sunt doar consilieri cu dialoguri decent scrise și interpretate, ci parteneri activi la efortul de război. Phasesmith Karax, de exemplu, administrează sistemul Solar Core instalat pe navă și identifică obiectivele secundare de unde poți acumula Solarite suplimentar. Materialul poate fi distribuit către diverse sisteme auxiliare sau arme orbitale, cu impact direct pe câmpul de luptă. Eu am găsit extrem de utilă combinația dintre teleporatarea pilonilor însoțiți de întăriri (obișnuiesc să joc pe Warpgate), asimilatoarele automate de Vespene,


Ochiul cosmic maroșu.


E din joc, nu de pe Deviant.





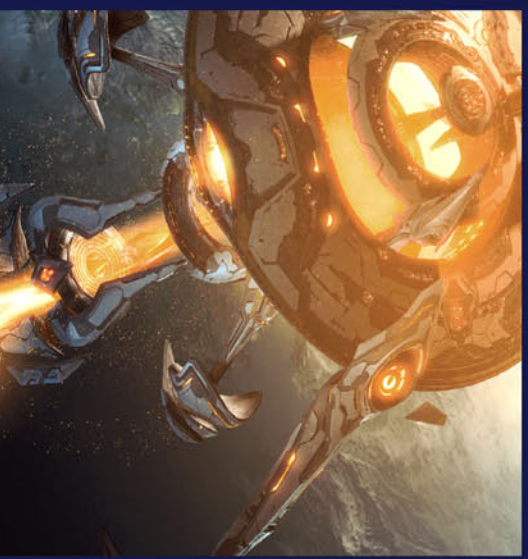
Arhitectură modernă de inspirație Xel'naga.

super făină e că aceste variații nu se exclud mutual și pot fi schimbate oricând, în funcție de cerințele următoarei misiuni alese de pe harta galactică. Componenta strategică se sprijină pe acest model, ba chiar reintroduce câteva unități din vechiul Broodwar și deschide astfel nenumărate soluții pentru rezolvarea obiectivelor. Mi-am îndeplinit o fantezie personală atunci când am ras o bază de zergi mucoși cu armata mea alcătuită din Purifier Zealots robotici, Dark Templars invizibili și Templar Dragoons, în timp ce o flotilă de Carriers acoperea bombardamentul grupului de Tal'darim Immortals. Cum spunea sergentul meu de instrucție din grupa pregătitoare, măcel în timp real.



Piloții mei, niște derbedei.

invulnerabilitatea temporară oferită de Guardian Shell și forța distrugătoare a razei Purifier, împreună cu augmentarea scuturilor și vitezei de construcție. În camera consiliului de război levitează cu grație Rohana, singura entitate de pe Spear of Adun conectată la Khala. Deși este definită de o mentalitate conservatoare, ea îi rămâne loială lui Artanis și se ocupă, printre altele, de integrarea trupelor aliate în rândurile armadei Daelaam -- probabil cel mai interesant feature introdus în LotV. Toate unitățile Protoss vin în trei variante cu proprietăți unice, bazate pe tehnologiile triburilor și sectelor convinse să adere la cauza unificării: Templar, Purifier, Tal'darim și Nerazim. Chestia





Umăr la umăr, ca-n vremurile bune.





Mortal Kombat: Protoss Edition

## Unchiu' Artanis are nevoie de tine!

Legacy of the Void nu te obligă să parcurgi toate misiunile într-o ordine fixă, dar nici nu se poate vorbi despre sandboxing per se, căci majoritatea timpului vei alege numai între două destinații anexate firului narativ. Oricum, obiectivele sunt complexe și te obligă să gândești repede, eficient și creativ. Am crezut că mor de apoplexie în fața monitorului când a trebuit să atrag 1,5 miliarde de zergi într-o capcană de ordin planetar, singura mea protecție constând într-o centură masivă de tunuri cu fotoni, baterii pentru scuturi și masivele Khaydarin Monolith, niște structuri defensive extrem de puternice -- echivalentul Grand Cannon-ului francez din Red Alert 2, dacă îți aduce cineva aminte bijuteria RTS, doar că varianta SC2 lovește inclusiv țintele zburătoare. Altădată mi-am plimbat toată baza pe o platformă mobilă încercând să ajung la rezervele de gaz și cristale, eliminând chirugical inamicii cu două grupuri de navete Void Ray. Bineînțeles că nu lipsesc momentele dedicate unităților-erou, cum este cel în care Vorazun și Alarak trebuie să depășească tensiunea electrizantă Nerazim vs. Tal'darim pentru a lupta cot la cot. Da, Legacy of the Void balansează chestiunea Amon + sfârșitul lumii cu greutatea unificării rasei Protoss sub conducerea iluminată a unui lider inteligent, abandonând vechile caste și armonia matricei Khala în favoarea libertății fără margini. Totuși, câteva puncte mi-au scos peri albi, cu precădere diferențele masive dintre nivelurile de dificultate, destul de ciudat adaptate la performanțele unui începător dornic să evolueze. Altfel spus, merită să îți mănânci tastatura cu tot cu butoane decât să adormi în fața ei jucând pe Casual sau Normal, deoarece ai putea ajunge prematur la concluzia că un rush de Dark Templars susținuți de unități aeriene sunt soluția ideală în orice împrejurare. Ar mai fi ceva: cu un efort minim, aproape toate misiunile se pretau modului multiplayer Co-op. În schimb am primit alternativa simplificată, servită cu linguriță și nu tocmai delicioasă. Design leneș? Nici vorbă, poate cam multă sfială în prezența inovației.

## Spirit MP, aici și acum

Campania sofisticată și antrenantă din Legacy of the Void este însoțită de noi moduri multiplayer, unități proaspete și acorduri fine ale matematicii din spatele gameplay-ului. Blizzard insistă asupra optimizării experienței MP și se mândrește cu suportul de lungă durată -- e de ajuns să te gândești la Diablo III (ori la bătrânul WarCraft III,

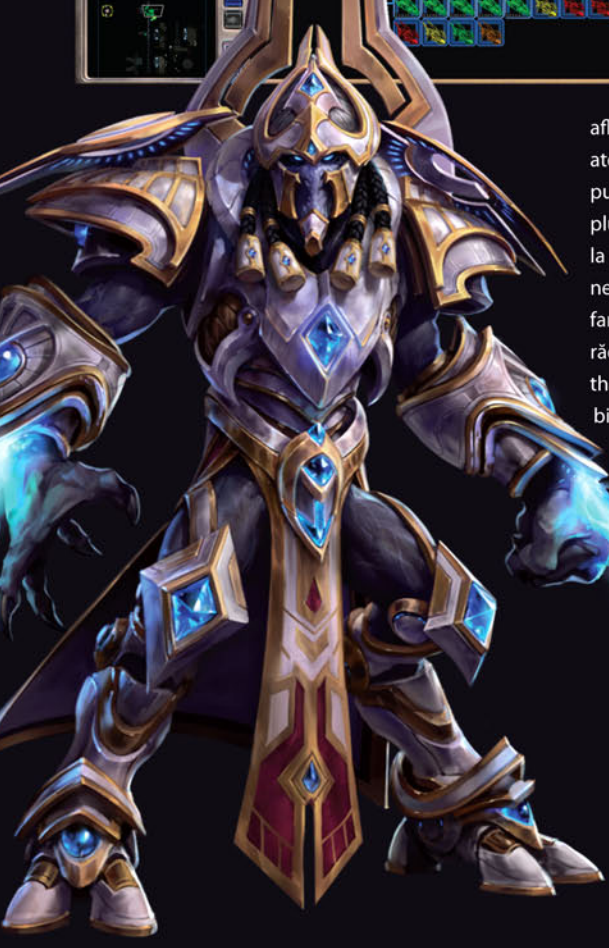





Scenă din Ziua Independenței.




Cu căsuța la plimbare.



aflat la patch-ul 1.26) și îți dai seama câtă atenție intră în cizelarea rugozităților care ar putea afecta fluiditatea încleștărilor online. În plus, "furtunoșii" apleacă tot mai des urechea la cerințele și impresiile jucătorilor -- se zvonește că viitorul francizelor "Craft" depinde de fani. Băieții de la Rage Against the Machine răcneau melodic o vorbă: "What better place than here, what better time than now?". Ei bine, odată cu ultimul capitol StarCraft II, comunitatea își poate vărsa timpul liber și geniul strategic în modurile Co-op și Archon, ambele fiind focalizate pe colaborare. Din nefericire, primul se rezumă la niște operațiuni separate de questa lui Artanis, deși se bazează pe paradigma victoriei prin completarea obiectivelor și beneficiază de comandanți înzestrați cu abilități unice (Kerrigan este singurul personaj controlabil). Aveam așteptări ridicate de la un Co-op împletit organic cu jumătatea single player, dar nici cu sistemul de progres cu suport orbital și unități deblocabile nu mi-e rușine. Archon, pe de altă parte, este o idee genială. Modul permite împărțirea aceleiași baze între doi jucători, în ceea ce aș putea numi "cho-gallizare" RTS. Distractiv și îndrăzneț, Archon validează supremația StarCraft pe domeniul multiplayer și face dintr-o idee improbabilă ceva 100% funcțional, cu o dinamică aparte: când un cap administrează construcția și resursele, celălalt se poate concentra pe coordonarea armatelor. Credeți-mă, fiecare meci este un roller-coaster strategico-tactic demențial.

## Măiestrie Stelară

Am trăit vremurile de glorie ale genului RTS și am fost acolo când a început să-și piardă din strălucire. Îmi aduc aminte cu drag de nopțile pierdute alături de WarCraft II și StarCraft, uimit de farmecul universurilor zămislite în mințile celor de la Blizzard. De acord, poate că nu sunt din cale afară de originale, însă au avut dintotdeauna acel je ne sais quoi specific. Să fie direcția artistică? Personajele și conflictele lor dramatice? Chiar nu știu pe ce să pun degetul. Cert este că în prezent StarCraft II nu are rival, jucând singur într-o ligă numai a lui. Nici măcar nu contează dacă e judecat în funcție de fiecare capitol sau privit ca un urias întreg, monopolul îi aparține. Prin urmare, Legacy of the Void este comparabil numai cu Wings of Liberty și Heart of the Swarm, pe care le extinde în direcții noi, apoi le completează și depășește. Nu va obosiți căutând altceva, căci între ultima expansiune și orice altă strategie în timp real este o distanță măsurabilă în ani lumină. ***Aidan***

**9**




# FIFA 16

## Cu stângu-n dreptu'

***GEN*** *Simulator sportiv*
***TESTAT PE*** *PS4*
***DISPONIBIL PE*** *PC, Xbox One, PS3, Xbox 360*
***PRODUCĂTOR*** *EA Sports*
***DISTRIBUITOR*** *Electronic Arts*
***ONLINE*** *easports.com/fifa*



Cea mai valoare mare!

Reprezentanții "de seamă" ai industriei de jocuri AAA se plâng tot mai des că dezvoltarea de astfel de titluri devine din ce în ce mai grea, cu costuri prea mari, acompaniate de nesiguranța recuperării acestora din încasări. Fără a aduce în discuție teoriile de tipul "jocurile bune încă vând bine", la o privire mai atentă, putem deduce cum își recuperează publisherii mari – precum Electronic Arts – banii investiți în astfel de proiecte. Prin jocuri anuale, gen FIFA, pe care le revând la preț complet în fiecare "sezon", fără a aduce însă modificări substanțiale.

Mă rog, poate sunt un pic nedrept cu FIFA-ul de anul acesta, însă, în ciuda unor noutăți scrise cu litere mari și boldate pe ambalaj, jocul mi se pare mai sec ca niciodată. Probabil că este de vină și starea de stagnare în care se află FIFA de câțiva ani, de când nu mai are o concurență reală (culmea, chiar anul asta situația s-a schimbat semnificativ). Nu știu câtă lume mai joacă FIFA offline, poate doar la petreceri sau cine știe ce concursuri; pentru mine, FIFA a devenit de ani buni un joc "always online", în care prefer să-mi fac veacul prin Online Seasons decât să-mi pierd vremea prin modurile offline, fie ele meciuri amicale, cupe sau moduri carieră. Să fie la ei… Prefer meciurile alea online, unde fie pot juca cu orele, fie doar într-o pauză de 15 minute, fără mari modificări în ceea ce privește percepția jocului propriu-zis.

În aceste condiții, mi se pare oarecum trist faptul că EA Sports începe să prioritizeze componente lipsite de substanță (din nou, o părere personală, nu săriți cu furcile), precum FUT (FIFA Ultimate Team, nu vă gândiți la prostii!), în detrimentul gameplay-ul. Ar trebui să fie la mintea cocoșului că, dacă fundamentul unui proiect funcționeaza bine, atunci ai toate șansele ca tot ceea ce clădești peste să meargă de la bine în sus. Și acest fundament, în jocurile precum FIFA, trebuie să fie gameplay-ul.

### Fotbalu-i rege, gameplay-ul doar valet

Ne întoarcem la primul paragraf de mai sus: jocurile astea anuale ar trebui să aibă ca regulă de bază corectarea neajunsurilor de gameplay din edițiile precedente. FIFA 16, pe de-o parte, face treaba asta. Pe de altă parte, în mod ironic, jocul de anul asta strică unele dintre lucrurile care mergeau relativ bine în titlurile precedente.

Să luăm de pildă o frustrare personală legată de FIFA-urile din ultimii ani: pasele. Ca să fie clar, nu fac parte din elita jucătorilor de FIFA și nu folosesc controlul complet manual; în schimb, mă bazez pe abilitatea jocului de a corecta, cât de cât, traiectoriile și puterea paselor impuse de mine pentru a realiza legăturile dintre jucători, așa cum le-am gândit înainte de a apăsa butoanele. Rata de succes, în anii anteriori, din păcate, nu era prea ridicată. Da, îți făceai treaba până la un anumit nivel, însă frustrarea aia de care aminteam mai devreme apărea în momentele critice în care pasele ajungeau la adversar când îți era lumea mai dragă



Marius Avram are din nou nevoie de ochelari.



Lapte gros!

sau o banalitate de pasă la întâlnire era trimisă pe coclauri. Ei bine, vestea bună este că, în mare parte, aceste probleme au fost corectate în FIFA 16. Deși încă mai există situații când îți vine să dai cu controller-ul de perete (nu râdeți, am făcut și treaba asta, iar mai apoi am stat să caut butoanele sărite pentru a-l reasambla), pasele, într-o proporție mulțumitoare, ajung unde vrei să ajungă. Și, evident, grație preciziei suplimentare, încep să iasă și niste faze de joc încântătoare.

Până ajungi la portar. Un-doi, dribbling, pasă pe poziție viitoare, atacantul scapă singur cu portarul, șut puternic… "Apără Tătărușanu!"… Dezvolți o acțiune interesantă pe aripă, centrare în careu, lovitură spectaculoasă de cap din 5-6m… Respinge portarul… La aproape orice fază clară de gol… apară nenorocitu' ăla de portar… Pentru ca apoi să-l vezi luând cine știe ce gol stupid dintr-o deviere fără sens. Nu știu ce le-au făcut anul ăsta portarilor, dar au stricat mai tot farmecul jocului… Apoi, tot la capitolul portarilor aproape invincibili, intră și centrările reținute sau respinse exasperant de exact. În anii trecuți, te puteai axa pe dezvoltarea jocului pe aripi și utilizarea unui atacant puternic pentru a converti centrările măcar în faze periculoase, dacă nu chiar în goluri. Acum 99% din centrările care ajung în careu sunt reținute de portar, existând totuși și niște poziții în care, surprinzător, portarul parcă este orb sau are vaselină pe mănuși: fix lângă bara de la colțul lung. Dacă cumva ai norocul să direcționezi o centrare acolo, și ai și un jucător plasat corespunzător, probabil că vei marca fără mari probleme.

Și, privind în ansamblu, dacă joci suficient de mult, începi să prinzi "automatismele" jocului, fazele pe care le poți repeta robotic pentru a-ți garanta o oarecare șansă de reușită. Și, odată cu acestea începi să remarci că animațiile au cam rămas în urmă, că fluența mișcării jucătorilor parca nu se mai ridică la cel mai înalt standard (mai ales când comparăm cu concurența de anul acesta!), că jocul, de la an la an, pare din ce în ce mai învechit și are nevoie de "reproiectare" totală. Ai mai putea găsi unele scuze, dacă aceste automatisme de care vorbim ar avea un corespondent în realitate. Din păcate, jucând cu o echipă precum FC Barcelona, ai să rămâi un pic uimit că majoritatea golurilor vor fi marcate de jucători precum Sergi Roberto sau Busquets, în locul tridentului ofensiv Messi – Neymar – Suarez (în special acesta din urmă este la fel de eficient precum o gloabă gata de dus la abator).

## Fete, fete și ultraviolete…

Fotbalul feminin, acesta este principalul argument pe care EA Sports l-a folosit în promovarea lui FIFA 16. "Acum poți să experimentezi gameplay-ul nostru oarecum funcțional și cu câteva echipe naționale de fete!" Nici vorbă să fiu misogin, însă pur si simplu simt că echipa de la EA ar fi trebuit să aibă multe alte lucruri pe "to do list" înaintea acestui fotbalul feminin. Cum ar fi corectarea sistemului de executare a penaltiurilor, la fel de odios precum cel din anii trecuți.

Atunci când alegi echipele de fete, parcă ai juca cu niște formații submediocre din fotbalul masculin, cu pase care se duc aiurea, stopuri demne de confruntările de mare angajament din Liga I, greșeli de portar si multe astfel de inexactități. Hmm, dacă stau și mă gândesc, cred că FIFA 16 e mai "fun" de jucat cu fetele, ca și alte lucruri în viață. Măcar, în cazul ăsta, mai apuci să și marchezi… Totuși, matchmaking-ul, care nu strălucește, pare să sufere și mai tare atunci când alegi să joci cu o națională feminină: găsești destul de greu un oponent, foarte puțini jucători fiind, se pare, interesați de latura feminină a sportului rege.

Totuși, pot să dau în scris faptul că, în ciuda neajunsurilor sale, FIFA 16 va fi preferat în continuare de majoritatea jucătorilor. De ce? Simplu: prezentarea, per ansamblu, este net superioară concurenței. Și nu, nu mă refer neapărat la grafică, ci la prezentare în general, unde detalii precum arbitrii (care au învățat să traseze liniile pentru zid cu spray-ul din dotare), comentatorii (care prezintă acum la începuturile de meci componentele celor două echipe), reproducerea tatuajelor fotbaliștilor sau meniurile (pe cât de estetice, pe atât de funcționale) atârnă mult, mai ales pentru niște jucători de ocazie, care vor doar un joc de fotbal cu care să se distreze când vin prietenii în vizită.

Mai are rost sa amintesc de licențe? Nimeni nu cred ca vrea să joace cu North London FC în loc de Arsenal Londra, iar FIFA alină fix această durere… Și pentru că tot aminteam de jucătorii "casual", ce poate fi mai potrivit decat un soi de mini-tutorial care apare lângă fotbalistul ce se află la minge, prin intermediul căruia i se explică începătorului ce opțiuni de joc are (pase, șut etc.) și cu ajutorul căror butoane poate apela aceste funcții?

Cam acestea sunt motivele pentru care FIFA va rămâne tare pe poziții, în ciuda calității variabile a gameplay-ului. Totuși, noi ne facem datoria și vă învățăm de bine: anul acesta, dați o șansă concurenței, s-ar putea să aveți o surpriză plăcută. ***Cosmin Aioniță***

**7**



Din Star Wars direct pe terenul de fotbal, H. Solo in poarta fetelor…

# PES2016
## PRO EVOLUTION SOCCER

### Jogo bonito

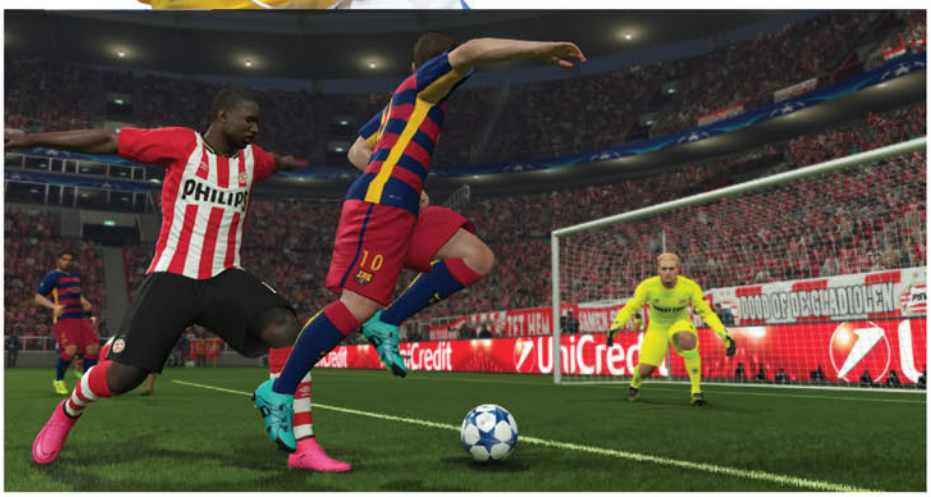


***GEN*** *Simulator sportiv*
***TESTAT PE*** *PS4*
***DISPONIBIL PE*** *PC, Xbox One, PS3 și Xbox 360*
***PRODUCĂTOR*** *Konami*
***DISTRIBUITOR*** *Konami*
***ONLINE*** *pes.konami.com/en/pes2016*

Am jucat ceva PES atunci când PlayStation 2 era "a mai bengoasă sculă" și da, pe vremea aia, seria celor de la Konami era la ani lumină de FIFA. Anii au trecut și, atunci când am trecut la PlayStation 3, am încercat FIFA-ul "nou" (08, dacă nu mă înșel, primul "next gen" apărut pentru PS3)… De atunci, an de an, am preferat FIFA, această decizie fiind multilateral motivată, ca să zic așa: pe de-o parte, FIFA a fost mai tot timpul elegant în prezentare, cu meniuri moderne, cu sens, iar licențele erau la locul lor, mai toate echipele în afara celor românești fiind implementate, cu loturile la zi și alte brizbrizuri.

Pe de altă parte, un rol important l-a jucat și obișnuința: jucând FIFA de la începuturile seriei (știați că primul FIFA avea doar naționale și niciuna licențiată?) și obișnuindu-mă cu schema de control (ale cărei fundamente au rămas în mare pare neschimbate cam de pe la FIFA 97 încoace), pur și simplu n-am avut răbdare să-mi bat prea mult capul și cu PES. Până anul ăsta.

Circumstanța a făcut ca toamna aceasta să-mi pice în mână Pro Evolution Soccer 2016 mult mai devreme decât FIFA 16 și, frustrat fiind de situația jenantă a echipelor noastre în cupele europene, dar și de dispariția din grila de programe a meciurilor din Champions League, am zis să-mi înec amarul într-un joc cu fotbal. Și cum singurul

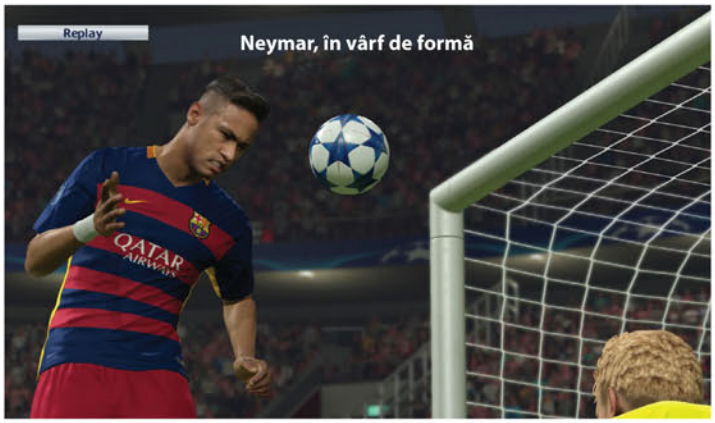


pe care îl aveam era PES, iar unu și cu unu o să facă întotdeauna doi, am ajuns din nou în ograda Konami.

## Play Beautiful

Acesta a fost sloganul cu care EA a promovat FIFA 16 pe unde a putut, împingându-l și pe bătrânul Pelé în față pentru a ne povesti cât de frumos este jocul de fotbal. Și da, într-adevăr, e tare frumos, mai ales când îl urmărești în Pro Evolution Soccer 2016. Când stai și te uiți ca pensionaru' ieșit la table-n parc la doi veterani ai seriei PES jucând între ei, realizezi cât de învechit și automatizat a ajuns FIFA în ultimii ani. Animațiile și modul în care se mișcă jucătorii, rigiditatea acestora, chiar și fizica balonului îmi par mult mai apropiate de realitate în PES 2016.

Trebuie să recunosc că este un pic mai greu atunci când, gârbovit de ani, treci din postura chibițului în cea de jucător activ. O să pierzi destulă vreme cu adaptarea de la FIFA (din fericire, există un preset pentru schema de control foarte asemănător cu cel din FIFA), cu trecerea peste unele







bariere pe care FIFA, de-a lungul anilor, ți le-a impus. Tocmai asta reprezintă o parte din farmecul PES-ului de anul acesta: libertatea de a "explora" terenul, de a experimenta, de a vedea cum funcționează combinațiile, un-doi-urile, de a descoperi cu un surâs tâmp pe față cum poți marca din niște faze pe care, să-mi fie scuzat, în FIFA nu le-am văzut niciodată. Evident, nu totul e perfect, nici pe departe, pasele parcă pleacă prea încet, fără energie, se mai duc și aiurea, însă, atunci când reușești să pui la punct o fază frumoasă, uiți de neajunsurile astea. Ajută mult și modul în care cei de la Konami au dezvoltat AI-ul coechipierilor, unul dintre punctele nevralgice ale unui asemenea joc. Deși nu se comportă tot timpul așa cum ți-ai dori, sunt mult mai dese situațiile în care vezi că ai tăi coechipieri chiar se demarcă, fug pe culoare libere și reușesc, uimitor, să ajungă singuri în poziție de gol, fără să fie nevoie să intervii prin cine știe ce combinații dubioase de butoane. Evident, există și aceste opțiuni, însă despre ele un picuț mai târziu.

Un alt lucru care m-a mai surprins plăcut la Pro Evolution Soccer 2016 este grafica. Efectiv grafica din timpul jocului, cea de pe teren, nu praful în ochi aruncat prin meniuri, introduceri etc. Am petrecut destul de mult timp prin reluări, alegând unghiuri potrivite pentru a face poze (sper că au ajuns și în articol unele dintre ele). Poți să te apropii foarte mult cu camera de fotbaliști (semnificativ mai mult decât o poți face în FIFA 16), acestea fiind momentele care m-au convins că jucătorii din PES 2016 sunt mai realiști si… umani decât cei din oferta concurenței. Un rol important îl joacă aici și motorul grafic FOX Engine, același folosit de




Metal Gear Solid V: Ground Zeroes și The Phantom Pain, o unealtă ce pare foarte capabilă atunci când vine vorba de redarea realistă a unei ființe umane.

## Moștenire grea

Din păcate, ce impiedică Pro Evolution Soccer 2016 să-și atingă cu adevărat potențialul este prezentarea în sine. Meniurile, deși ceva mai ordonate, tot urâte și neintuitive sunt, de parcă designerii celor de la Konami au rămas blocați într-o buclă temporală din era PS2-ului… Nu mai zic că tutorialul jucabil nu intră în foarte multe detalii (și, credeti-ma, sunt destule!), singura modalitate de a afla unele trucuri și combinații avansate fiind, ați ghicit, consultarea a zeci de pagini de text in-game.




Situația licențelor, din păcate, este cam aceeași ca în anii trecuți, echipe importante fiind înlocuite de găselnițele ieșite din mințile inventive ale celor de la Konami. Înțeleg că anumite licențe sunt greu de achiziționat, mai ales când de partea cealaltă licitează un colos precum Electronic Arts, însă, în cazul acesta, se pierde parte din farmecul unor competiții precum UEFA Champions League, Europa League sau Supercupa Europei. Pentru care, culmea, jocul are licențe. Speram ca măcar echipele de club implicate în grupele acestor competiții să fi fost reproduse în detaliu…

Reminiscențele trecutului se fac simțite și atunci când vrei să joci online, cu timpi de așteptare prea mari în timpul procesului de matchmaking și cu o interfață arhaică, care îți aduce aminte de vremurile de început ale conceptului de "online gaming". Totuși, trebuie lăudat efortul depus de producători în ceea ce privește comentariul din PES 2016, care, deși aflat în continuare sub nivelul calitativ impus de FIFA, este mult peste ce auzeam în jocurile Konami din anii trecuți. La fel și muzica, pe care, sincer, o prefer celei din FIFA 16.

Și totuși, chiar dacă interfața nu este cea mai prietenoasă, unele licențe importante lipsesc din nou, iar acomodarea cu jocul nu este tocmai facilă, acolo unde contează, la gameplay, PES 2016 este anul acesta produsul mai complet și mai asemănător cu sportul real. ***Cosmin Aioniță***

**8.5**

# BATMAN ARKHAM KNIGHT

## Mai Bine Mai Tîrziu Decât Niciodată?

***GEN*** *Action-adventure*
***TESTAT PE*** *PC*
***DISPONIBIL PE*** *PC, Playstation 4, Xbox One*
***PRODUCĂTOR*** *Rocksteady Studios*
***DISTRIBUITOR*** *Warner Bros.*
***ONLINE*** *batmanarkhamknight.com*



**Un cot în dinți pe zi și zâmbetul tău este transformat!**

Multe, groase și urât mirositoare sunt problemele care pot apărea atunci când încerci să portezi un joc bazându-te pe o echipă de 100 de maimuțe și un calculator Felix. Cel mai nou Batman produs de Rocksteady – aceiași indivizi cărora le datorăm Arkham Asylum și Arkham City – mi-a demonstrat că nici măcar producătorii cu experiență nu sunt scutiți de efectele în undă ale eșecului răsunător, propagate de lansarea prematură a unui titlu trântit cu forța pe PC după ce l-au rașchetat cu dalta de pe suprafața unui disc de consolă. De fapt, versiunea pentru mouse și tastatură a fost atât de jalnică, încât la puțin timp după lansare, publisher-ul Warner retrage Arkham Knight de pe Steam, iar daunele morale provocate cumpărătorilor sunt compensate printr-o campanie de refunding. Cei de la Rocksteady au încercat să repare măcar parțial dezastrul tehnic (aproape că se dăduseră bătuți la un moment dat), apoi și-au relansat timid "capodopera". În prezent jocul poate fi achiziționat de oricine, dar mai prezintă aventurile cruciatului cu capă un interes ludic, ori Bats se îndreaptă cu urechile înainte spre condiția de Cavaler Întunecat al Reducerilor?

### Boom, Gotham, Boom!

Privit cu un ochi de observator neutru, Arkham Knight nu este nici pe departe prost, atât din punct de vedere grafic, cât și al mecanicilor de joc. Mărturisesc că mă număr printre norocoșii care l-au putut parcurge fără probleme de la bun început, căderile de frame rate fiind mai rare decât albumele bune lansate de Nickelback. Habar n-am de ce la mine s-a mișcat perfect – chestie de configurație hardware sau noroc chior. Alții nu au fost la fel de norocoși (sau chiori) și le simt durerea, ca pe un ecou electric trimis în fibra






O salată de gogoși cu sos de gogoși și gogoși rase pe deasupra, vă rog!




Batman, în țoale din futur. Arkham Knight include o colecție de costume ușor de recunoscut.




Dă mânuța să te treacă nenea Bats strada până la reanimare.

universului din milioane de inimi sfâșiate, însoțit de cacofonia miilor de guri ce răcneau cântece de jale. Dacă lansarea lui Arkham Knight era un tablou, atunci era pictat de Hieronymus Bosch. Scrisă de Sefton Hill, Ian Ball și Martin Lancaster, campania se desfășoară în același mythos inspirat de benzile desenate. După un scurt intro horror, Bruce este aruncat în inima unui Gotham asediat de mercenarii lui Scarecrow, jefuit de gangsterii lui Two-Face și înarmat de Penguin. Cineva trebuia să umple locul eliberat după moartea lui Joker, așa că răufăcătorii dezlănțuie haosul total, profitând de evacuarea inițiată imediat ce Scarecrow amenință orașul cu detonarea unor bombe încărcate cu un nou tip de neurotoxină a fricii. Acțiunea este propulsată înainte cu un ritm alert, spațiul explorabil fiind acum lipsit de restricții, iar ordinea efectuării misiunilor depinde în totalitate de jucător. Poți oscila oricând între obiectivele secundare și cele principale, deși atmosfera este dominată de iminența atacului chimic. În sus teroare, în jos violență, în stânga crime și-n dreapta demență: ingredientele perfecte pentru o noapte de neuitat. Poliția este copleșită de situație, ceea ce le oferă posibilitatea unor maniaci clasici – printre care se numără The Riddler, Calendar Man, Killer Croc, Firefly, Poison Ivy și Harley Quinn – să își pună în aplicare propriile planuri. Ce-i drept, Batman are alături câțiva aliați de nădejde, cum ar fi Gordon, Oracle, Alfred sau Lucius. Multe personaje cunoscute fanilor, numeroase referințe la evenimente din saga celui mai tare detectiv din istoria detecțiilor și un sistem consolizat de selecție al misiunilor, care te poartă de mânuța până în locul cu pricina. Ha, am avut uneori senzația că toată libertatea lăudata mai devreme îmi este anulată de un singur element, deși prefer să cred în discernământul iluștrilor reprezentanți ai Rasei Stăpâne, imuni la efectul „click wheel".





Ochiul de detectiv vede tot.



Scenele în care Batman urcă la volan sunt un deliciu.



Era să plec cu frâna de mână trasă.

## Îl avem, îl merităm şi bate bine

Campania are momentele ei de glorie – de exemplu cele în care Bats se confruntă cu The Arkham Knight, un oponent inteligent, puternic, misterios şi 100% original. Mi-a plăcut foarte mult intrarea tipului, cu toate că pe parcursul poveştii identitatea lui devine evidentă. Fără Joker, Batman cade liber în nebunie, răvăşit de legătura psihologică simbiotică ruptă brusc – un soi de sindrom Stockholm dus la alt nivel. Din nefericire, The Arkham Knight este un surogat relativ inofensiv în comparaţie cu clovnul crimei, ceea ce face din conflictul mintal adevărata miză a jocului, dublată de gravitatea infecţiei cu sânge toxic. Vă mai aduceţi aminte subiectul din Arkham City, nu-i aşa? Pe de altă parte, problematica creaţie Rocksteady Studios câştigă teren prin introducerea unui arsenal complex de gadgeturi şi un sistem fantastic de luptă corp la corp. De Batmobile nu mă ating încă, fiindcă e o chestie delicată. După cum spuneam, Batman are la dispoziţie cele mai avansate dispozitive neletale, furnizate de Wayne Tech. Majoritatea, cum sunt Batarangurile, Batclaw-ul, gelul exploziv, modul Detective Vision şi Line Launcher-ul servesc la navigare, analiză, stopare, dezarmare şi cercetare. Altele însă deschid tactici şi subterfugii inedite. Disruptor-ul poate transforma armele de foc ale inamicilor în adevărate capcane, iar sintetizatorul de voce prosteşte uşor cefele late şi îi plimbă din loc în loc. Este exagerat să spui că Arkham Knight include elemente stealth avansate, dar trucurile omului-liliac funcţionează acolo unde ai nevoie de ele. De multe ori am ieşit din raza turelelor ce împânzesc Gothamul cu un Batclaw bine plasat, apoi am planat în cercuri deasupra trupelor de mercenari, improvizând o strategie de atac din umbră sau dezlănţuind o ploaie de pumni şi picioare. La urma urmei, entorsele şi fracturile sunt specialitatea casei, în sensul că-i poţi plezni cu tot soiul de instalaţii din structura me-



Plantă de ţinut în dormitor.

Poison Ivy: It's such a shame that his vile toxin has no effect on me.





Fear Takedown, sau cum să bagi spaima în răufăcători cu pumnul.



Anime Batman Senpai.

diului înconjurător. Când începi să cari bucăți în nenorociți parcă lovești cu două nicovale într-un piure de meduze, gelificând grupurile de matahale. Aici jocul dă tot ce are mai bun, ba chiar plusează cu un tango violent – Batman rearanjează fețe alături de parteneri în așa numitul Dual Play. Poți schimba personajul controlat instantaneu, combo-urile rezultate amintindu-mi de ce îmi place să butonez jocuri din fragedă copilărie. Cuplul Bats-Catwoman rupe tot în cale și petrecerea e completă când aterizează în peisaj și Nightwing. Jur că ciomăgeală la dublu este mai tare decât atacurile Fear Takedown, prin care bagi spaima în zece generații de gangsteri.



Urmăriri ca-n filmele americane!

## Abonament la batmobile

Multe cuiburi de viespi a mai strivit sub roți Batmobilul cu funcțiile avansate și armamentul incredibil de puternic din dotare. Aproape că a făcut arborele de abilități irelevant, deși o ramură întreagă îi este dedicată. Exact acolo m-am gândit și eu să investesc punctele obținute în schimbul experienței. Adevărul este că mașina de lupta pilotată de Batman în Arkham Knight seamănă cu un veritabil tanc semi-invincibil. Noul Batmobile poate fi "chemat" în orice locație, dispune de un motor cu reacție, un mod de luptă în care rade dronele controlate de The Arkham Knight cu un tun și o corfă de rachete, trece prin pereți ca prin carton, împrăștie mulțimile cu armamentul neletal, dărâmă clădiri folosind troliul, escaladează aproape orice obstacol și are telecomandă pentru controlul de la distanță. Pe scurt, un fel de Dumnezeu al mașinilor. Majoritatea misiunilor, inclusiv cele secundare, implică Batmobilul, de unde ideea unora că întreg jocul pare un dispozitiv menit să mențină atenția îndreptată spre acest vehicul atotputernic. Au dreptate, căci Arkham Knight include un set de curse cu obstacole pregătit de Riddler pe măsura bolidului imbatabil, iar tănculețele ciuruite pe străzile orașului nu au echipaj uman. Serios, nu glumesc! Nimeni nu glumește în redacția N2. Cineva chiar s-a gândit, cu o minte îngustă, la un scenariu atât de puțin probabil: ce maniac criminal responsabil de pe Pământ ar ignora faptul că alter ego-ul lui Bruce nu ucide și cine și-ar pierde timpul construind autostrăzi subterane inspirate din Sky Roads? Altfel, jucăria se controlează ușor când gonește pe străzi și nu ridică probleme în modul de luptă, care permite navigarea omnidirecțională în plan orizontal. Scurt moment artistic relevant în context: "Ce păcat, ce păcat, că de ea m-am săturat..."


Dacă mă grăbesc prind desenele de la 5.

## Cavalerul a învins

Măcar l-au reparat și nu l-au lăsat de izbeliște. În fond, Arkham Knight putea să aibă o soartă mult mai întunecată. Acum se mișcă binișor pe configurații mai slabe, a beneficiat de o ofertă specială în care venea la pachet cu restul francizei, oferă suficient conținut și fără DLC-uri (uneori prea mult, dacă insiști să colecționezi fiecare trofeu posibil ori să completezi miriada de obiective secundare) și are un gameplay solid. Ce-i drept, Batmobilul este o bombă nucleară într-o lume cu bețe și praștii, în timp ce misiunile îndreptate împotriva răilor mai mici riscă să devină repetitive. Totuși, merită duse la capăt de dragul satisfacției obținute când îi trimiți în arestul poliției. Eu m-am simțit supereroic, în stilul DNA, văzându-l pe Two-Face în spatele gratiilor. Privită în ansambul, povestea este rușinos de străvezie, deși atenția acordată personajelor cinstește fanii benzilor desenate. Cine poate găsi un punct de echilibru în epicentrul cutremurului, provocat de Rocksteady și Warner la baza propriului joc, are doar de câștigat. ***Aidan***

**8**



# WASTELAND™ 2
## DIRECTOR'S CUT

### Să nu iei în deșert numele Pustiului!

**GEN** *RPG*
**TESTAT PE** *PC*
**DISPONIBIL PE** *PC, PS4, Xbox One*
**PRODUCĂTOR** *inXile Entertainment*
**DISTRIBUITOR** *Deep Silver*
**ONLINE** *wasteland.inxile-entertainment.com*

Recunosc, habar nu aveam că există un joc numit Wasteland. La fel cum nu știam nici că acesta a fost precursorul seriei Fallout - deoarece oamenii care l-au creat și lansat pe piață au pierdut licența Wasteland și au fost nevoiți să folosească o altă etichetă pentru RPG-ul postnuclear care ar fi trebuit să fie sequel-ul primei iterații a unei serii Wasteland. Ironia sorții, după Fallout și Fallout 2, creatorii acestora au pierdut din nou drepturile asupra numelui seriei – de data aceasta Fallout, ajunsă la Bethesda. Destinul, însă, a fost crud numai vreo 20 de ani cu Brian Fargo și echipa lui, astfel că, până la urmă, aceștia, reuniți sub numele sugestiv de inXile Entertainment, au reușit să recapete drepturile asupra numelui/francizei/seriei Wasteland.

Din fericire, acest lucru s-a întîmplat taman în epoca fastă a primelor campanii de pe Kickstarter – primăvara lui 2012. Crowdfunding-ul s-a dovedit o soluție pentru inXile, care a reușit să strîngă aproximativ 3 milioane de dolari de la mulțimea de fani Wasteland și Fallout, cu mult peste cei 900.000 ceruți inițial. Adaugînd la aceștia și vreo 1,5 milioane de dolari aduși de acasă de inXile, se pare că s-a ajuns la suma care a permis apariția uneia dintre minunile crowdfunding-ului: Wasteland 2. Și mă simt onorat să declar faptul că am fost susținător, din prima zi, a acestui proiect, mulțumită prietenului cioLAN, care, cunoscîndu-mi incultura dublată de gravă ignoranță în materie de jocuri, m-a pus în temă privind genealogia seriei Fallout, arătîndu-mi calea către campania de


Desert Ranger-i angajați în discuții cu oamenii din popor, cărora le oferă ajutorul lor dezinteresat – în cazul meu, care joc în stil chaotic good spre (l)awful good.


Deseori cîmpurile de luptă arată un pic prea vizibil proiectate anume ca să fie cîmpuri de luptă.

Kickstarter prin care părinții Fallout-urilor încercau să dea naștere unei noi progenituri postnucleare. Așa se face că, pe măsura mijloacelor mele restrînse, am pus și eu 15 dolari în cuferele inXile, sperînd ca, pe la 2013 – 2014 să culeg fructul pînă acum oprit din arborele genealogic al acestui quasifallout numit Wasteland.

## Pînă la urmă, s-a putut

Vă spun sincer, am avut mare încredere în implinirea cu succes a obiectivelor acestei campanii de crowdfunding. Una la mînă – producătorii și-au primit banii cu vîrf și îndesat. Două la mînă – au ținut permanent legătura cu fanii și susținătorii, postînd o mulțime de mesaje și materiale privind stadiul evolutiv al produsului. Ba chiar au implicat susținătorii, care au putut contribui cu materiale grafice pentru realizarea mediului din joc. Una peste alta, a fost o perioadă fainâ de așteptare, bogată în informații, unele dezvăluind, altele fiind doar teasere, dar toate incitîndu-ne la a juca Wasteland-ul ce va să vie. Au fost aproape doi ani în care desktop wallpaper-ul meu a fost un artwork bestial cu un Scorpitron 2.0 amplasat în mediul urban năpădit de vegetație al Postapocalipsei.

Aș fi vrut foarte mult ca, la data apariției în 2014 a jocului, să fi putut scrie un review despre el. Din păcate, în acel moment revista Level își încetase apariția, iar munca necesară supraviețuirii în noile condiții nu mi-a mai lăsat timp și energie pentru a realiza un astfel de material pentru situl Nivelul 2. Dealtfel, nu mai aveam nici un sistem su-


Încăierare la colț de stradă, organizată de mine cu dichis de ambuscadă.

ficient de puternic și de bine dotat pentru a rula Wasteland 2. Așa că am așteptat, răbdător.

Ceea ce, pînă la urmă, s-a dovedit un lucru bun. Iar asta pentru că primele versiuni de Wasteland 2 au fost grevate de probleme, precum buguri sau dezechilibre ale parametrilor de joc – ceea ce nu e chiar neobișnuit la un RPG aproximativ sandbox, de dimensiuni respectabile. Dar oamenii de la inXile și-au respectat promisiunea, chiar dacă cu o scuzabilă întîrziere. Au reparat buguri, au echilibrat dezechilibre, au lustruit, optimizat și rearanjat, au adăugat lucruri noi și au sfîrșit, pînă la urmă, prin a lansa versiunea „1.5" a jocului, numită Wasteland 2 Director's Cut, apărută acum vreo 3 luni.

Acum 3 luni, adică taman în momentul în care KiMO apărea îmbujorat în micul meu „birou" de acasă, cu brațele pline de hardware potent, pe care urma să lucrez pentru noua revistă: Nivelul 2.

A doua zi terminam de asamblat sistemul pe care puteam rula în bune condițiuni Wasteland 2.


Decorurile din joc sînt elaborate, cu atenție la detaliu.

## Cei 4 cavaleri ai Postapocalipsei

Filmulețul de introducere al jocului este pur și simplu o suită de secvențe filmate, fără niciun fel de imagini generate pe computer. Sînt folosiți actori și locuri reale, iar bugetul alocat nu este unul mare, asta se vede imediat. Cu toate astea, senzația nu este una de lucru făcut pe genunchi, ci de buget mic folosit cu cap și talent. Filmulețul introductiv al Wasteland 2 transmite informația necesară – ești un Desert Ranger dintre puținii rămași, care se luptă în pustia Arizonei postnucleare atît pentru supraviețuirea proprie, cît și pentru cea a comunităților aflate sub protecția rangerilor deșertului. Pe lîngă informație, filmulețul mai transmite emoție, dramatism, punctate de o mică doză de speranță. Speranță în deșert, dar nu inutilă...

Personajul din joc, însă, nu este numai unul. Iar asta pentru că Wasteland 2, ca și primul titlu din serie, nu este un RPG centrat pe un singur personaj, ci unul bazat pe echipă, pe așa-numitul party. În primele două Fallout-uri povestea era axată pe un singur personaj, care își putea aduna la modul RPG-istic un party pe parcursul jocului. Iar Fallout-urile Bethesda par mai degrabă shootere solitare pe care s-a grefat posibilitatea de a avea o echipă, cu minime opțiuni de interacțiune cu




Nu de puține ori poți surprinde conversații cel puțin piperate între NPC-uri.




Situațiile tactice în care ești pus sînt foarte variate. Aici este o luptă de interior într-un spațiu restrîns, cu gîtuire, care reduce drastic opțiunile tactice și îți pune mintea la contribuție.

aceasta și de control al acțiunilor tovarășilor tăi. În Wasteland 2, personajul principal este mai mulți, adică o întreagă echipă de 4 Desert Ranger-i pe care trebuie să ți-i „configurezi" la startul jocului.

Personajele sînt construite aproape clasic pentru genul Fallout de RPG. Fundamentale sînt cele 7 atribute ale personajului (putere, coordonare, atenție, viteză, carismă, noroc și inteligență). Acestea sînt dublate de abilitățile personajului, care se pot alege dintr-o listă mare, împărțită pe 3 categorii – arme, chestiuni generale și cunoaștere. La abilități se adaugă renumitele perk-uri, care conferă personajului calități specifice, și care se pot atribui atunci cînd devin disponibile odată cu creșterea nivelului abilității responsabile pentru perk-ul vizat.

Una peste alta, în general toate aceste caracteristici ale personajului influențează parametrii principali de joc, care sînt numărul de puncte de acțiune, șansă de lovitură critică, constituție (sănătate), inițiativă în luptă, probabilitate de evitare a loviturilor, viteză de luptă, puncte de abilitate acumulate pe nivel, greutate maximă a „bagajului", viteza în luptă și plusul de constituție acumulat pentru fiecare nivel nou la care ajunge personajul.

La toate acestea se mai adaugă și posibilitatea de a alege la începutul jocului caracteristici ale personajului care pot aduce avantaje, dar și dezavantaje – numite quirks. Sincer, sistemul de quirks mi s-a părut insuficient dezvoltat și coerent, mai degrabă o lipitură ulterioară în dezvoltarea jocului, motiv pentru care nu am ținut cont de el, avantajele și dezavantajele oferite părîndu-mi cel mult triviale prin senzația de lipsă de naturalețe, de imersiune, de adecvare cu conținutul întregului joc.

## Nepipăibilul atribut

De fapt, am avut o problemă serioasă cu întregul sistem de parametri ce caracterizează personajele membri ai echipei tale de Desert Ranger-i. În primul rînd este vorba de atribute – le știți, cele 7 de bază. În opinia mea acestea oferă plusuri prea mici, mult prea nesemnificative în evoluția personajelor. Sincer, un +1% la probabilitatea de lovire dat la o lovitură cu arma de foc sau cu armă albă ori cu mîna goală, +1% pe care îl primești la creșterea cu un punct a coordonării sau a puterii (ceea ce se întîmplă o dată la 10 niveluri acumulate de personaj), mi se pare extrem de puțin. Iar asta cu atît mai mult cu cît modificări adăugate armelor (de cei cu abilitatea weaponsmith) aduc plusuri și de peste 10% la probabilitatea de lovire.

Dezvoltarea abilităților specifice armelor aduce plusuri semnificative per punct de abilitate adăugat. Și asta nu scade cu nimic din stupiditatea implementării multora dintre cele 7 atribute ale personajului. Cum ar veni, creșteri cu 0,5% ale probabilității de a evita loviturile inamicului, sau de 1 % ale critical chance, ori creșteri infime ale vitezei de acțiune sau ale inițiativei în combat. Și exemplele ar putea continua.

Problema mea este că nu prea simți aceste 7 atribute. Ele nu sînt suficient de palpabile, nu par a conta, ceva este pur și simplu aiurea la ele. Unul dintre puținele avantaje pe care le-am simțit a fost cel al Action Point-urilor în plus pe care le poți dobîndi prin creșterea anumitor caracteristici. Da, și un Action Point în plus contează, cu atît mai mult cu cît dacă nu cheltuiești toate action point-urile din tura unui personaj, unul sau două pot rămîne pentru tura următoare a aceluiași personaj. Asta, cuplat cu perk-uri care reduc numărul de action point-uri necesare anumitor acțiuni, la care se poate adăuga și un mod la armă cu același rezultat, duce la interesante situații tactice în care poți folosi toate aceste elemente din joc pentru a executa mai multe focuri pe tură – briliant. Briliant și mai ales palpabil, ușor de înțeles și folosit.

Un alt avantaj adus de creșterea unei caracteristici din cele 7 principale este cel al creșterii numărului de puncte de abilitate care se acordă la creșterea în nivel, dacă personajul trece de anumite praguri ale valorii Inteligenței. Este o incrementare care contează și care este intuitivă.



## Fără farmec

Pe de altă parte, felul în care este implementată Carisma mă nemulțumește profund. De Carismă depinde atît faptul că poți adăuga echipei membri noi, că poți controla membrii adiționali mai bine, că poți crește abilitățile de luptă ale membrilor echipei, dar și faptul că ai opțiuni în plus în dialoguri. După mine, e vorba cam de multe lucruri băgate la grămadă – mai ales ideea că totul este la comun cu condiționarea existenței unor opțiuni în dialoguri mă nemulțumește foarte tare.

De altfel, nici implementarea prin carismă a abilității de leadership nu mă încîntă. Cum ar veni, la cei 4 membri de bază ai echipei mai poți adăuga încă cel mult 3, recrutați pe parcursul jocului. Problema este că aceștia sînt caracterizați de o probabilitate de a o lua razna sau de capul lor în timpul luptei, devenind incontrolabili vreme de o tură sau chiar mai multe. Și vorbim aici de probabilități mari, și de 30%... Ei, un membru al echipei cu carismă crescută poate reduce probabilitatea acestei pierderi de control, dar numai pe o rază limitată drastic în jurul său. Ideea, la origine, e FOARTE bună, dar este implementată jalnic sub aspect numeric. Producătorii nu au nimerit-o, nici în ce privește rolul carismei în acest aspect (dar și în prea multe altele), nici în ce privește realitatea desfășurării luptei, în care nu ai cum să ții grupați în turmă luptători cu roluri și abilități radical diferite, fără a fi penalizat tactic la sînge.

## Adio (anumitor) arme!

O implementare discutabilă mi s-a părut cea a pistoalelor mitralieră și a mitralierelor grele. Acestea oferă posibilitatea executării focului în regim de foc automat, adică în rafale de 4-10 gloanțe. În Wasteland 2, dacă abilitatea în folosirea unor astfel de arme a personajului tău este scăzută, gloanțele care nu nimeresc ținta pot lovi inamici situați pe direcția lor. Dacă abilitatea cu astfel de arme a personajului este ridicată, aproape toate gloanțele dintr-o rafală își vor atinge ținta.

Ei bine, aici este o tîmpenie cît casa. Mitraliera grea e folosită nu pentru a îndesa 10 gloanțe într-un singur individ, ci pentru a trage 10 gloanțe asupra unui grup, în așa fel încît să lovești pe cît mai mulți dintre aceștia. Ori, în Wasteland 2 mitraliera grea nu poate îndeplini acest rol tactic, fiind redusă, cu cît ești mai abil cu ea, la rolul de pușcă banală – pe deasupra și lipsită de avantajele și puterea de foc a puștilor mitraliere din joc. Normal ar fi fost ca purtătorul de mitralieră grea să poată mătura cu foc un sector, un arc de cerc din fața sa – iar unii oponenți, precum scorpitronii, chiar fac așa ceva în luptă. Fără acest element tactic de gameplay – de care unii oponenți beneficiază – mitraliera grea devine un impediment, nu o armă utilă. Iar asta pentru că aduce cu ea o seamă de dezavantaje: pe ea nu se pot monta modificări care să o îmbunătățească, purtătorul ei primește penalizări de viteză, puterea de foc pe lovitură



este foarte mică, numărul de puncte de acțiune consumate per rafală este prea mare pentru a permite vreodată să tragi de două ori pe tură cu ea, este ineficientă asupra armurilor oponenților de nivel mare, nu dă posibilitatea executării loviturilor de precizie.

Pe scurt, implementarea mitralierei grele în Wasteland 2 este foarte proastă, pentru că la suma de dezanvantaje nu vine cu niciun avantaj specific – precum „măturarea" în rafală a unei zone a cîmpului de luptă, ce ar afecta grupurile de inamici, și la care ar fi trebuit adăugat și faptul că un glonte cauzează tot atîta damage cît cel al unei puști mitralieră, nu de trei-patru ori mai puțin.

Aceeași problemă o am și cu pistoalele mitralieră, care ar trebui să permită măturarea unei zone din apropierea personajului care le folosește. Așa cum stau lucrurile acum, pistolul mitralieră devine tot un fel de pușcă odată cu creșterea în abilitatea utilizării lui. Doar că atît mitraliera grea, cît și pistolul mitralieră devin puști care consumă mult mai multă muniție pentru un efect similar cu al celorlalte arme, în plus fără a avea avantajele acestora (precum loviturile de precizie și distanța maximă mai mare la care pot lovi).

Pentru lovirea grupurilor de inamici rămîi, astfel, numai cu armele cu încărcătură explozibilă, precum grenadele sau rachetele. Dar acestea sînt și scumpe, și rare, și nici nu prea sînt foarte puternice. În special grenadele, care ar fi trebuit să fie mai ușor de găsit în joc și mai ieftine, nu fac decît să zgîrie oponenții, cu un maxim 100 damage – la oponenți care ajung în a doua jumătate a jocului să aibă 600 health... Aș fi acceptat asta dacă grenadele erau mai accesibile, ceea ce nu este cazul.

## Artificii

Pînă la urmă, după ce am terminat jocul, am ajuns la concluzia că nu merită să folosești decît puști cu lunetă, puști mitraliere (/de asalt), shotgun-uri și pistoale. Iar armele energetice sînt inutile aproape tot jocul, doar spre final devenind accesibilă una mai capabilă (armele energetice fac damage dublu oponenților echipați cu armuri conductive/metalice, deci sînt utile împotriva turnurilor blindate, roboților). De fapt, nici pistoalele nu prea sînt grozave, tîrziu în joc ajungînd la unul care, cu modificări, poate face damage care să merite efortul, mai ales că poți ajunge să tragi și de 4 ori pe tură cu el. Shotgun-ul este bun doar la începutul jocului, pe oponenții „moi" și spre sfîrșitul jocului cînd poți cumpăra un shotgun capabil de foc în rafală. Armele albe și lupta cu pumnul există în joc, dar zău dacă mi s-a părut că e ceva în implementarea lor care să le facă utile în mod particular,




**În orice postapocalipsa semnată Brian Fargo există o Săpînță.**



prin specificități anume create pentru ele.

Una peste alta, unele dintre arme și abilitățile folosirii lor nu mi se par deloc bine gîndite, atît ca gameplay, cît și ca proporții/procente ale parametrilor specifici. Pînă la urmă, singura găselniță cu care producătorii au încercat să te determine să nu le dai la toți oamenii tăi numai puști cu lunetă și puști mitralieră este de a face greu de obținut muniția. Nu știu cum naiba în a doua jumătate a jocului pușțile cu lunetă și pușțile mitralieră cele mai bune folosesc același tip de muniție – 7.62. Cum, pînă la un punct, această muniție este rară, ești cumva obligat să diversifici armele date echipei. Mă rog, la asta contribuie și o atenționare din partea jocului, atunci cînd îți faci party-ul – vezi că trebuie să specializezi diferențiat pe arme, că altfel se bat toți pe aceeași muniție, ți se spune. Ceea ce este adevărat o bună parte din joc, dar pînă la urmă se dovedește exagerat. E clar că producătorii vor să te determine să faci uz de toate felurile de arme. Dar nu o fac prin caracteristicile de joc ale armelor – dintre care arme jumătate sînt inutile, ba chiar te încurcă – ci prin artificii colaterale, precum accesibilitatea muniției și avertismentele scrise date jucătorului la crearea party-ului.

## Tactic, fericit

Lupta propriu-zisă e fainâ, însă. Pe bune, am avut momente extraordinare sub aspect tactic, în care am reușit, prin cîte o idee dește aptă și/sau îndrăzneață, sau prin noroc chior, să cîștig în situații care păreau fără ieșire. AI-ul, adică inteligența oponenților artificiali, este bunicel. Aceștia în general știu să se poziționeze și să tragă în funcție de arma din dotare, știu să se folosească de cover și mai știu și să selecteze ca țintă pe acela dintre ai tăi care reprezintă pericolul cel mai mare. Spre deosebire de AI-ul oponenților, cel al companionilor suplimentari ai tăi este la pămînt. Atunci cînd scapă de sub controlul tău, dar rămîn în luptă și nu o iau razna de tot, se comportă tactic stupid, fără logică, expunîndu-se inutil și selectînd ținte aiurea. Nu pricep de ce AI-ul inamic e bun și cel al tovarășilor e prost... Ar fi putut măcar să îl facă proporțional ca inteligență cu nivelul, cele 7 atribute și abilitățile personajelor.

Dar lupta, o repet, lupta în sine este o plăcere. Poți să te folosești de teren, poți de cele mai multe ori să îți poziționezi cu minuțiozitate echipa, poți să te deplasezi și ascunde după obstacole.




Poți să-ți doftoricești membrii echipei răniți cu ajutorul acelora dintre ei pe care i-ai crescut în abilitățile de medic și chirurg. Poți să folosești ambuscada tactic: dacă un personaj propriu rămîne cu suficiente puncte de acțiune la capătul turei sale, poate fi pus în ambuscadă, ceea ce îl face să tragă automat într-un inamic care îi apare în bătaia armei în timpul din afara propriei ture.

În general, producătorii au avut grijă să creeze spații interesante și variate în care se desfășoară luptele. Mai mult chiar, ești pus, uneori, în situații aparte, în care ești obligat să începi lupta dintr-o poziție cu handicap, dezavantajoasă – cîteodată fiind ambuscadat de inamici foarte puternici. Alteori tu poți organiza ambuscade; trebuie să recunosc că am avut de cîteva ori plăcerea de a pune la cale cu minuțiozitate astfel de ambuscade soldate cu strălucite victorii...

Repet, însă: numai cu pușți mitralieră și pușți cu lunetă și aș fi fost în formula ideală, fără să simt lipsa celorlalte arme din joc. Asta nu mi se pare normal. Poate că un motiv ar fi acela că pușțile mitralieră și cele cu lunetă oferă posibilitatea executării loviturilor de precizie, care afectează nu doar sănătatea, ci și diversele caracteristici de luptă ale oponenților (ca precizia executării focului, coordonarea tactică, eficiența armurii). Astfel de lovituri de precizie sînt extrem de eficiente, poate prea eficiente, iar asta se cumulează printre altele cu posibilitatea de a trage și de două ori pe tură, uneori. La care se adaugă faptul că, avînd modificările necesare, pușca mitralieră și cea cu lunetă lovesc de la distanțe foarte mari. Eu zic că aici este un dezechilibru major care nu face deloc bine jocului.

## În plasa intrigilor

Pe lîngă lupte, povestea și questele fac din Wasteland 2 un joc care NU trebuie ratat. Și nu apreciez povestea neapărat prin elementele epice generale (care sînt oarecum standard). Mi-e mi-a plăcut la poveste felul în care te plimbă prin cele mai ciudate comunități umane și aproape umane ale postapocalipsei. În Wasteland 2 găsești o adevărată dezlănțuire de fantasme sociale satirice, punctate de personalități și conversații pe măsură. Pe bune, imaginația debordantă cu care producătorii jocului au creat utopiile și distopiile în care Desert Ranger-ii tăi trebuie să aducă o anumită ordine, sau dezordine (după cum alegi), mi se pare unică în istoria genului. Pe alocuri, în opinia mea, Wasteland 2 depășește pînă și seria Fallout clasică sub aspectul diversității și incisivității fabulației sociale.

Pot spune că am jucat acest titlu în mare măsură din curiozitatea de a vedea ce au mai născocit mințile celor de la inXile Entertainment, de a vedea ce surpriză ciudată mă așteaptă mai încolo. Iar faptul că și luptele mi-au oferit numeroase satisfacții nu a făcut decît să condimenteze fericit explorarea pustiei din Wasteland 2.

Dar nu este vorba numai despre personaje și societăți, ci și despre questele pe care interacțiunea cu acestea le prilejuiesc. Trebuie să recunosc




Pagina de atribute a personajelor. Aici lunetistul. Dus la maxim (10) – cititorii vor ști de ce.




**Pagina de perk-uri a aceluiași lunetist. Cel mai important perk: Deadeye – scade cu 1 punctele de acțiune necesare executării unui foc dacă nu te-ai mișcat pe parcursul turei curente.**

că am fost uimit să constat de cîteva ori că sînt prins în queste mult mai vaste decît mă așteptam, mai complexe, cu repercusiuni asupra unui ansamblu mai larg de evenimente și personaje decît am fost obișnuit de alte RPG-uri. Cu astfel de ocazii am descoperit cîte variante de acțiune aveam la dispoziție, cît de diferite sînt rezultatele deciziilor mai mult sau mai puțin contradictorii, cît de surprinzătoare posibilitățile de a rata obiectivele pe care ți le-ai stabilit inițial – cît de ușor este în Wasteland 2 să faci rău sau chiar foarte rău din dorința de a face bine.

De cîteva ori am regretat amarnic decizii ce păreau corecte la momentul lor, dar pe care le-am privit într-o lumină complet diferită după ce personaje, fapte, istorii descoperite ulterior mi-au relevat ignoranța îmbibată cu trufia deșartă a celui care crede că poate fi judecător și executor într-o lume răvășită de jumătățile de adevăruri mutante moștenite de la civilizația noastră și trecute prin filtrul radiației nucleare.

Nu mă înțelegeți greșit – Wasteland 2 nu este tocmai un joc moral și moralizator. Sub acest aspect este, poate, mai cinic chiar și decît Fallout 2. Dar, precum acesta, reușește să te pună serios pe gînduri și să te facă să simți, indiferent care este personajul pe care vrei să-l „interpretezi" în joc și în ce fel vrei să schimbi sau nu comunitățile și ființele pe care le întîlnești în drumul tău prin pustie.

## Inabilități

În dialogurile cu personajele întîlnite în joc pot interveni trei abilități importante: Hardass, Kissass și Smartass. Cei din echipa ta care au nivelul necesar al unor asemenea abilități pot interveni în conversații, oferindu-ți opțiuni specifice care pot adăuga mult la materialul jucabil și la informațiile accesibile. Merită să investești în aceste abilități, dînd cîte una unui membru al echipei tale. Sînt fundamentale pentru descoperirea jocului în integralitatea sa. Aici, însă, intervine și carisma, care, din păcate, este implicată și în componenta de comandă a luptelor și în posibilitatea de recrutare a unor membri noi ai echipei. Nu știu ce să zic, poate că așa este normal, dar producătorii s-au dovedit scrupuloși în a detalia anumite abilități de comunicare – vezi aceste Hardass, Kissass și Smartass – în timp ce în carismă au adunat cam prea multe elemente unul peste altul. Eu zic că




una este carisma pentru un luptător pe care vrei să-l atragi alături de tine, și alta pentru conversația cu un om al bisericii care umblă cu un dildo de cauciuc în raniță (pe bune!).

De altfel, eu cred că producătorii au greșit în ce privește cîteva abilități și perk-uri. În primul rînd, au separat spargerea de lacăte/încuietori/uși de spargerea de seifuri – zău că nu se simțea nevoia acestei detalieri excesive. Apoi au introdus abilitatea „Animal Whisperer", care are rol în prea puține queste, și chiar și în acelea există de cele mai multe ori alternative ce nu presupun folosirea acestei abilități. Iar dacă este să folosești Animal Whisperer pe un animal neimplicat într-o questă, rezultatul este că personajul dotat cu abilitatea va primi un fel de perk în plus de la animalul „utilizat", ori o creștere a unei abilități, care au efect limitat în timp și de prea scurtă durată pentru a fi cu adevărat utile. Mai mult decît atît, animalul pe care ai folosit Animal Whisperer va exploda după un timp, așa, pur și simplu. Aiurea.

Este un perk, Camel se numește, parcă, ce îți permite să economisești consumul de apă în pustie. Este inutil, de fapt toată chestia cu apa e o prostie inutilă. Jocul este alcătuit din două părți – una în deșertul Arizonei, cealaltă în preajma Los Angeles-ului. În Arizona, cînd te deplasezi pe harta mare, consumi apă. Treaba este, însă, că există destule oaze/fîntîni pe care le poți folosi pentru aprovizionare cu apă – nu m-am izbit niciodată de problema lipsei de apă. Apoi, în a doua jumătate a jocului, dat fiind că nu te afli în deșert, nu mai ești



**Neprietenii metalici și tunul cu mezoni – conserve letale pentru care trebuie desfăcător cu mecheș.**


Aici am vrut să întreb dacă se fac reduceri pentru grupuri.

deloc confruntat cu problema apei. Am rămas, astfel, cu senzația că toată chestia asta cu apa e inutilă, un balast de gameplay rămas de la o implementare inițială a jocului în care apa chiar ar fi avut ceva importanță reală.

## Prăjeala nu e sănătoasă

Însă abilitatea care m-a iritat cel mai mult a fost cea de „Toaster Repair". Ideea este că în joc poți găsi prăjitoare de pîine stricate, după repararea cărora recuperezi din acestea tot felul de obiecte. Problema este că majoritatea acestor obiecte sînt esențiale pentru diverse queste secundare, pe care, altfel, nu le poți rezolva.

Sincer, mi s-a părut curată tîmpenie treaba asta. Mi-a lăsat impresia că, astfel, s-a ocolit crearea de queste complete și logice, folosindu-se o șmecherie slabuță rău pentru a scurta munca necesară rotunjirii unei părți din joc. I mean, WTF, prăjitoare de pîine în care se află soluții de queste, răspîndite aiurea prin joc? Pînă și eu m-aș fi putut gîndi la ceva mai adecvat, mai puțin insultător pentru inteligența jucătorilor. Asta fără a pune la socoteală faptul că se și cere să cheltuiești prețioase puncte pentru creșterea într-o abilitate complet cretină: acest Toaster Repair...

Aici, intervine, însă, gura online a tîrgului. Care spune că producătorii ar fi, în felul lor, cam trolli. Da, deja s-a format opinia că sîntem un pic trollați de cei de la inXile Entertainment, și nu doar pe chestiile cu Toaster Repair și cîteva ciudățenii din niște queste, plus ceva obiecte greu de găsit. E vorba și de probabilitatea de reușită în folosirea anumitor abilități... Să vă explic.

Abilități precum forța brută, știința calculatoarelor, spargerea seifurilor și a încuietorilor au maxim 10 niveluri. Problema este că, chiar și ajuns la nivelul 10 într-o abilitate, poți găsi suficiente situații în care probabilitatea de succes în folosirea respectivei abilități să fie de 13%, spre exemplu, sau, oricum, sub 30%. Mda... Nu mi se pare normal. Mi s-ar fi părut OK dacă exista posibilitatea de a dota personajele tale cu trinket-uri care să sporească abilitatea peste 10 și să aducă probabilitatea de succes a aplicării ei spre un 50 - 60%, măcar. Da, poți dota personajele cu cel mult un trinket care să crească o abilitate – dar fără a trece de nivelul 10 al acesteia, care este maximul în orice condiții. Așa se face că se întîmplă nu de puține ori să dai de probabilități de genul 13% în succesul folosirii unei abilități.

Eu zic că ăsta e trolling curat. Nu sînt deloc mulțumit cu o asemenea situație, pe care, dat fiind că e vorba de un joc, cred că ar fi trebuit să o putem evita, fie și prin găsirea unor foarte rare trinket-uri care să ignore limita maximă de abilitate de 10. Da, am putea să o luăm ca o glumă, să zicem că e vorba de umor, de cinestiece tradiție moștenită de la primul Wasteland, de un delicios cinism de curve bătrîne ale industriei jocurilor. Am putea să zicem asta. Mda...

## Fii tu însuți

Am petrecut mult timp stînd pur și simplu în ploaie în Wasteland 2. Sînt locuri în care plouă, plouă abundent, și-mi place sunetul ploii, impresia reușită de aer umed lăsată de joc, muzica de fundal compusă tot de Mark Morgan (of Fallout fame), culorile ploii, bălțile, îmi place mult apa din Wasteland 2, deși nu e mare lucru, dar o remarci cu atît mai mult cu cît bună parte din joc ai fost în pustiu.

De fapt, în întregul lui, Wasteland 2 creează atmosferă. Este adevărat că grafica nu e cine știe ce vîrf al actualității în domeniu, dar este foarte frumoasă, potrivită, evocatoare. Pe mine m-a cucerit.

Iar muzica lui Mark Morgan mi s-a părut o impecabilă completare a întregului jocului, omul reușește încă o dată să-și demonstreze geniul ca muzician „de jocuri". Este adevărat că în Wasteland 2 nu mai avem parte de compozițiile complexe din Fallout și Fallout 2, cele pline de idei noi pentru vremea lor (să zicem că nici Aphex Twin nu a putut visa în ale sale „Selected Ambient Works 85-92" la ce a scos Mark Morgan din același fel de concept muzical), pline și de un dramatism pe care am ajuns să-l consider marca Fallout – pînă l-a dat Bethesda de gard.

De data aceasta muzica lui Morgan este mai simplă, dar și mai reținută în ce privește emoția transmisă. Este o muzică ambientală ce nu se mai comportă ca un actor al dramei postnucleare, ci ca un fundal discret. Este o ipostază muzicală care se potrivește foarte bine noului Wasteland, care, spre deosebire de Fallout 1 și 2, este mai reținut cu feeling-ul, un pic mai rece, mai neutru. Și asta este o abordare la rîndul ei validă, deoarece te lasă mai liber pe tine însuți să simți ce vrei și să-și construiești propria experiență în pustiu, inclusiv la nivel emoțional. Producătorii îți asigură fundalul, mecanica, baza unui scenariu cu multe ramificații și în-




Dacă e americana nu poate lipsi un fast food.







torsături de situație, iar tu te aduci în joc pe tine însuți, liber, aproape fără a fi condiționat de cei de la inXile, chiar și dacă vorbim numai de „șantajul emoțional" muzical.

Asta am și apreciat – tu ești o echipă, pestriță, în care îți poți imagina cum vrei personajele, și la care poți adăuga tot felul de indivizi, unul mai ciudat ca altul (Scotchmo, beținvanul, este o delectare prin replicile pe care le scoate din el din cînd în cînd, aproape ca un Deekin din expansionurile de Neverwinter Nights). În seria Fallout – inclusiv Bethesda – ești nițel împins către ideea că ești un individ unic în felul tău, cu potențial mesianic deloc neglijabil, iar faptele tale se contabilizează într-o secțiune a personajului tău în care afli ce crede Lumea despre tine.

Ceea ce nu este cazul în Wasteland 2, aici dacă vrei dramatism vii cu el de-acasă, dacă vrei mesianism, trebuie să visezi tu la el, iar dacă ții să te consideri unicat, coiotul singuratic al deșertului, ți se aduce aminte la modul dureros de care numai glontele este capabil că ești o echipă de 4-7 oameni atît de diferiți încît nu ai imaginație destulă cît să-i faci să se contopească într-un personaj colectiv – fie acesta și Desert Ranger-ii, eventual văzuți ca niște cavaleri ai binelui, ceea ce nu este cazul, nicio faptă bună nu rămîne nepedepsită, în niciun rău nu lipsește ceva bine și viceversa...

Am prețuit neutralitatea rece, dar plină de umor a acestui Wasteland 2 care nu te împinge să fii nimic altceva decît ceea ce ești în stare.

## Deșertul nu este pustiu

Wasteland 2 are probleme, asta mi s-a părut limpede după ce l-am terminat. Faptul că ai doi parametri care influențează „densitatea de lovituri" ce pot fi executate de un personaj – anume cît de des îi vine tura unui personaj (tura nu este pe toată echipa, ci per membru, în funcție de parametrul Combat Initiative) și cîte puncte de acțiune are acesta pe tură – la care se adaugă modificatorii armelor și efectele trinket-urilor, peste care vin eventualele penalități aduse de armuri, arme, trinket-uri, quirk-uri, răni și boale, totul încurcat de prea multele și prea micile și chiar încrucișatele efecte ale îmbunătățirii atributelor personajelor la creșterea în nivel, toate acestea împreună fac neintuitivă și stufoasă întreaga cifrăraie a jocului.

Credeți-mă, am jucat Wasteland 2 între o re-




priză de Neverwinter Nights 2 și una de Gothic 3, și cred că jocul aflat aici în review s-ar dori amplasat între vastitatea limpede a sistemului D&D și simplitatea solidă a sistemului de RPG (mai action) genial implementat de Piranha Bytes. Din păcate, ca sistem RPG nu mi se pare că Wasteland 2 este o reușită. Ca joc de lupte, ca joc de poveste, de grafică, de queste și explorare, da, apreciez din toată inima acest titlu. Dar ca RPG în sine, mi se pare că are serioase probleme ce deranjează deseori în timpul jocului.

Pe de altă parte, tind să cred că există speranțe că vom vedea un Wasteland 3 mai bine făcut sub acest aspect. Pînă la urmă, versiunea Director´s Cut pe care am jucat-o, cea apărută recent, este rezultatul unei munci imense de refacere a primei forme în care jocul a fost lansat. S-a îmbunătățit, dar s-a și adăugat semnificativ (printre altele sistemul de perk-uri și quirk-uri),ba chiar s-a trecut de la versiunea a patra la cea de-a cincea a engine-ului Unity în care e realizat jocul. Și gîndiți-vă că tot acest efort a fost făcut după lansarea jocului, după ce producătorii și-au cam făcut banii, după ce era clar că Wasteland 2 este un succes. Adică, la modul cu totul și cu totul șocant pentru zilele noastre, cei care au făcut un joc dovedesc că le pasă de el și de cei care l-au cumpărat. Și în loc să se lăfăie călare pe profit, rupînd de la gura copiilor noștri numai pentru eventuale cheltuieli de marketing deșănțat, inXile Entertainment chiar muncesc! Și muncesc de le sar capacele, nu oricum – Wasteland 2 este un joc de mari dimensiuni. Aș putea chiar folosi cuvîntul „epic" în cazul de față.

Din perspectivă personală, nu pot decît să le mulțumesc oamenilor de la inXile. Pentru că, odată cu apariția versiunii Director´s Cut, noi, cei care am susținut campania de kickstarter a jocului cu numai 15 dolari, am primit varianta Digital Classic Edition a Wasteland 2, destinată inițial celor care au contribuit cu o sumă mai mare. Fie și numai pentru că această variantă conține coloana sonoră creată de Mark Morgan pentru acest joc, eu le mulțumesc din inimă producătorilor lui.

Astfel, am ajuns să cred cu tărie că Wasteland 2 este cu adevărat important nu doar ca joc în sine, ci ca exemplu de efort susținut în afara căilor clasice ale industriei de profil. Este un exemplu de finanțare prin crowdfunding reușită, ce a permis desprinderea de un model de business care devine tot mai învechit, mai retrograd – cel al marilor corporații producătoare și distribuitoare de jocuri, care nu văd decît profitul, marketingul, valoarea acțiunilor, și pentru care atît jocurile, cît și cumpărătorii lor, sînt doar o marfă, atît.

Wasteland 2 este un exemplu de muncă făcută din dragoste pentru jocuri și cu dragoste pentru cei care le jucăm, cu grijă pentru experiența și opiniile noastre de jucători. Chiar dacă, poate, nu aș da notă maximă acestui titlu, am mulțumirea că Wasteland 2 mi-a arătat că în ziua de azi jocurile încă pot fi mai mult decît ceva cuantificabil prin note, cîntăribil în monede sau estimabil prin cotații la bursă.

Pentru că lucrul cel mai important pe care ni l-a adus Wasteland 2 este, de fapt, de neprețuit. ***Marius Ghinea***

**8.5**



# Eldritch Horror

## Cele trei stigmate ale lui Arkham Horror

Pe Lovecraft l-am descoperit prin 1997, când un prieten de familie ușor deranjat mi-a făcut cadou o colecție de trei adventure-uri horror: Darkseed, Prisoner of Ice și Shadow of the Comet. Am uitat să menționez că individul era cetățean francez, iar cadoul care am presupus că mă va ține ocupat cel puțin o lună trecuse printr-un îndelungat, dureros și ireversibil proces de localizare.

Darkseed, care m-a atras cel mai puternic, pentru că Giger și Alien, mi-a dat bineț în limba franceză și a rămas surd la insistențele mele de a-mi șopti la ureche în dulcele grai britanic. Fiindcă nu era bandă desenată, să belesc ochii la poze și să-mi scriu singur dialogul în ce limbă vreau eu, a ajuns la gunoi.

A urmat Prisoner of Ice, fiindcă pe copertă conviețuiau în perfectă armonie un submarin și un tentacul. Bonjour, Ciolan, ca va? Eu i-am urat un adieu plin de ură, iar CD-ul a aterizat sub halba care-mi decora biroul, unde a colecționat cerculețe cu miros de hamei preț de un an.

Shadow of the Comet vorbea engleza, dar după o scurtă perioadă era să îl pilesc și să îl beau cu o cană de apă. Pentru că am uitat să vă spun, dar nu suportam quest-urile care îți ofereau cu generozitate posibilitatea de a ajunge subit în loc luminat, în loc cu verdeață, în loc cu Game Over. Iar în Shadow of the Comet se moare la greu. Când nu mori, ajungi la balamuc. Iar când reușești să-ți păstrezi integritatea fizică și mentală, riști să o iei razna în viața reală, căci, într-un joc inspirat din opera lui Lovecraft, dacă nu te afli la un pas de moarte sau de nebunie, înseamnă că te-ai blocat. Dar atmosfera și scriitura m-au fascinat. Îmi aduceau aminte de o povestioară pe care o citisem cu câțiva ani înainte (nu întâmplător, povestioara era rezultatul unei colaborări între Lovecraft și Kenneth Sterling) într-o antologie de proză SF, Antares, parcă. I-am mai dat o șansă când am descoperit că jocul conținea un muzeu virtual Lovecraft, prin care m-am plimbat preț de vreo două ore cu sufletul cât un purice să nu iasă vreun tentacul din spatele vreunui tablou și să mă strângă de gât când mi-era lectura mai dragă. Nu s-a întâmplat, am scăpat cu viață și cu o colecție impresionantă de indicii pe care le-am pus cap la cap în biblioteca județeană de unde am ieșit victorios cu un Hypnos într-o mână și cu preaputernicul Dagon în cealaltă (mulțumesc, Nemira), două colecții de povestiri scurte și lovecraftiene traduse impecabil în limba română.

Fiindcă jocurile m-au dus la Lovecraft, am considerat că este de datoria lui mister Howard Phillips să închidă cercul. Om serios, Lovecraft s-a achitat de datorie și m-a lăsat aproape mort de








spaimă în Dark Corners of the Earth (jocul în care am trăit poate cel mai intens moment din istoria horror-ului pe calculator, vă las pe voi să ghiciți care). Pe lângă, am primit un bonus pe numele lui Arkham Horror, un boardgame monstruos și la propriu și la figurat, care cred că i-a convins pe mulți să reediteze povestea Cenușăresei și s-o ia de soție doar pe cea care îi poate oferi o masă îndeajuns de încăpătoare pentru Arkham și minimum trei expansiuni. Arkham Horror, bată-l Azatoth să îl bată de nesătul, a devorat mai mult timp și spațiu decât toți Anticii mythos-ului lovecraftian la o cumetrie gheboasă organizată în sala ciclopică de nunți și botezuri non-euclidiene din R'yleh, de însuși nesățiosul Yog-Sottoth. Dacă v-am ațâțat curiozitatea, poate aveți un amic care colecționa revista Level, unde veți găsi un review scris de Paul Policarp, fost colaborator cu o mare pasiune pentru universurile de carton.

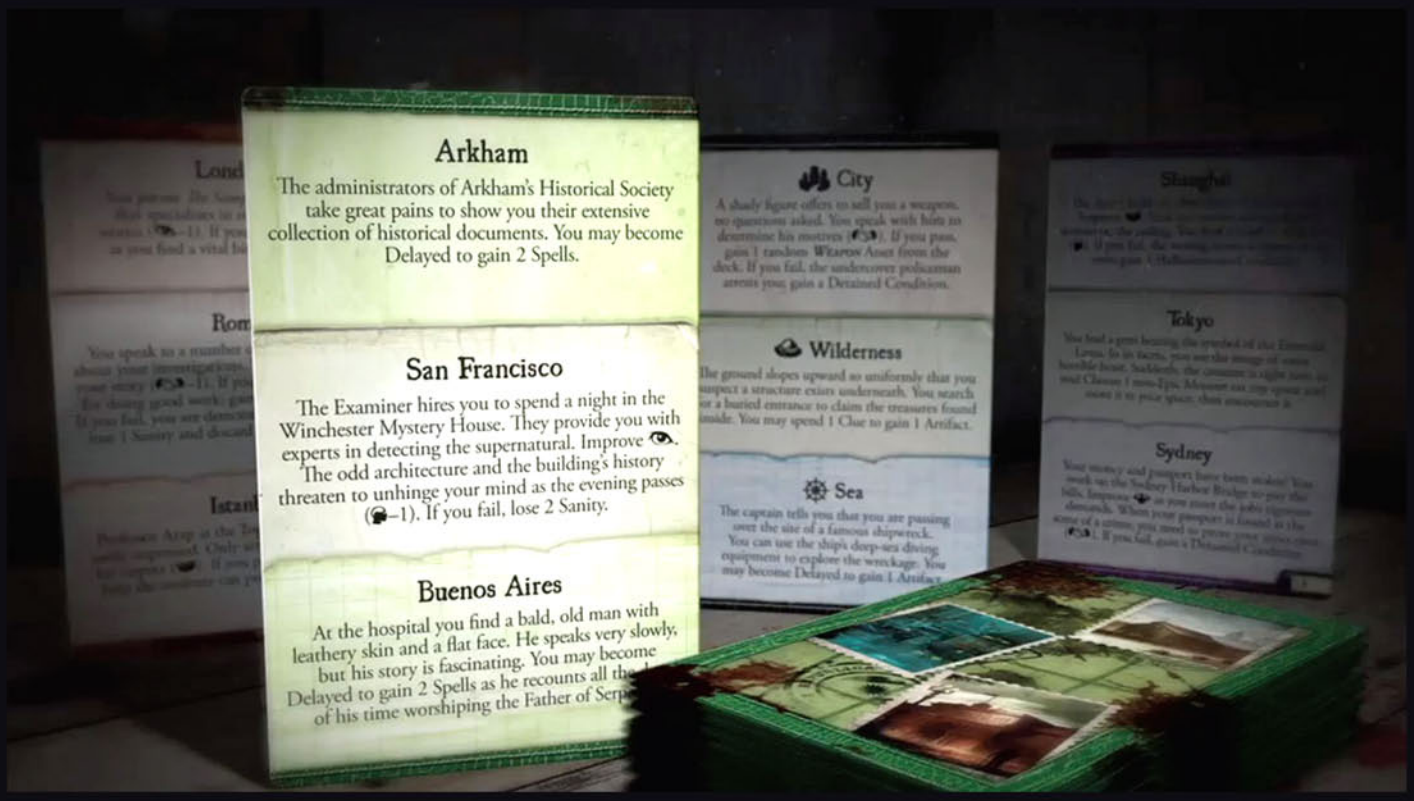


## Last Gen

Pe scurt, ca să nu intrăm în Eldritch Horror fără să-i cunoaștem măcar pentru câteva secunde bunicul, Arkham Horror este un boardgame cooperativ (poate fi jucat și solo dacă aveți îndeajuns de multă răbdare și, mai ales, timp) pentru maximum opt jucători, plasat în universul sinistru creat de Lovecraft și acoliții săi (Robert Chambers fiind primul nume care-mi răsare în minte mulțumită expansion-ului "The King in Yellow") de la începutul secolului XX. Ca în orice horror lovecraftian, planeta este amenințată de un grup select și nesănătos de ocult de entități răuvoitoare care sălășuiesc dincolo de timp și spațiu, și, ocazional, își mai strecoară câte-un degețel tentaculat prin fracturile spațio-temporale deschise de vreun cultist cu ingineria ezoterică făcută la seral. De partea omenirii se află o mână de investigatori aleși pe sprânceană, pe care voi, jucatorii, îi controlați pe parcursul jocului. În cinci cazuri din zece, cel puțin trei dintre ei își vor pierde mințile până la final. Spațiul eternului conflict dintre mâna care aruncă zarul și tentaculul care aruncă cele șapte ciume asupra haitelor de sapiensi fragili este orășelul Arkham, impecabil desenat pe o suprafață de carton cât masa la care s-a consumat Cina cea de Taină. În funcție de numărul de expansion-uri pe care v-ați îndurat să dați banii, câmpul de bătălie va include, pe rând sau simultan, orășelul pescăresc Innsmouth, Dunwich-ul lui Wilbur Whateley și portul Kingsport. Scopul jucătorilor este de a împiedica una dintre cele ț-șpe satane din jocul de bază și expansion-uri să se manifeste în universul nostru pașnic și să ne consume pe toți într-o orgie






de sânge, măruntaie, foc, pucioasă și scrâșnirea minților, ca'n Apocalipsa lui Ioan. Cum? Simplu, citiți în continuare.

Pentru a-l ține pe Yog Sottoth, de exemplu, închis în cotețul lui interdimensional, va trebui, ca să folosesc preafrumoasa limbă de lemn, să nu precupețiți niciun efort în încercarea titanică de a sigila portalurile oculte ce se deschid vesele și zâmbitoare la finalul fiecărei ture, scuipând cu sete lighioane sinistre smulse cu forcepsul din mythos-ul lovecraftian. Portalurile pot fi sigilate folosind indicii care răsar tot la final de tură ca ciupercile după ploaia de informație, așteptând să fie culese de către cei doi, trei sau poate opt detectivi oculți strânși în jurul mesei. Nu mai intru în detalii, căci mi-ar lua o întreagă zi să vă povestesc cu lux de amănunte cum decurge o partidă de Arkham Horror. Ce m-a atras la el este natura lui pur cooperativă (care se schimbă puțin dacă aveți acces la expansion-uri). Ceea ce înseamnă că nu veți avea nevoie de un DM care să vă regizeze cu o măiestrie demnă de un torționar medieval european coborârea înceată, dar sigură, în cele mai întunecate hăuri ale nebuniei. Pentru a asigura supraviețuirea speciei veți fi nevoiți să colaborați serios cu vecinii voștri de masă. Un plan bine pus la punct vă va spori cu peste 20% șansele de a câștiga jocul într-o singură noapte. Căci dacă voi nu plănuiți, jocul o face. Iar jocul plănuiește împotriva voastră. Mecanicile (deplasarea monștrilor, evenimentele aleatorii, spawn-ul portalurilor și așa mai departe) puse la punct de designerii jocului interacționează într-un mare fel și, la un moment dat, chiar ajungi să crezi că în spatele lui Arkham Horror nu stă o cărțulie lucioasă cu reguli confuze, ci o entitate malefică pe care o bănuiesc a fi cel puțin o verișoară de-al doilea a marelui Cthulhu. Iar când arunci șaptesprezece



zaruri și nici măcar unul dintre ele nu afișează mult râvnitul cinci sau preasfântul șase (pentru a trece un test, cel puțin un zar trebuie să indice cifra cinci sau șase), pentru ca, mai apoi, să ți-o iei pe coajă de la un șogot rătăcitor care nici prin gând nu-ți trecea că te poate ajunge, parcă începi să simți că Arkham te joacă și nu invers. E lovecraftian până în măduva cartonului. Eu unul l-aș asemui cu un Dark Souls al boardgames-urilor. Sau cu un Nethack al universurilor de carton, dacă sunteți ceva mai mai old school.

Cum salvarea universului de la distrugere nu e o treabă pe care-o poți îndeplini într-o după amiază liniștită și ploioasă de duminică, cum le place cataniștilor cinstiți, o partidă de Arkham durează câteva ore bune, iar structura unei ture poate fi descrisă într-o schemă logică pe care nu mi-ar fi rușine să o propun ca subiect de olimpiadă cel puțin națională la algoritmică. Adăugați un manual nu foarte organizat și o căruță de reguli frazate incredibil de dubios și veți vedea ca Arkham Horror nu e chiar jocul pe care ați dori să-l prezentați prietenilor mai n00bi la prima întâlnire duminicală.

## AAArkham Horror

Aici intervine Eldritch Horror. Care este, în esență, un Arkham Horror next-gen și, paradoxal, aproape deloc casual. Dacă vă atrage nespus ideea unui boardgame lovecraftian, dar perspectiva unei nopți petrecute oscilând între tabla de joc, regulamentul tipărit și regulamentul interpretat pe forumuri vă înspăimântă peste măsură, Eldritch Horror vă poate servi drept ghid în lumea plină de spaime și de obsesii a maestrului Howard Phillips. Nici el nu e tocmai n00b friendly, dar șansele să-ți cadă cu tronc la prima vedere, chiar dacă ești mai necunoscător într-ale cartonului, au crescut simțitor. Nu vi-l recomand, totuși, ca introducere în lumea cartonată și țiplată a boardgame-urilor (voi sunteți liberi, ba chiar vă sfătuiesc să nu mă

ascultați, poate sunteți una dintre excepțiile care întăresc regula). E indicat să aveți câteva jocuri ceva mai complexe la activ pentru a vă bucura cum se cuvine de Eldritch Horror. De asemenea, nu strică să fi citit ceva Lovecraft, altfel o să vă comportați exact ca amicul care l-a văzut pe Cthulhu și, în loc să alunece pe panta nebuniei, sau să dea în patima alcoolului sau a produselor opiacee, cum li se întâmplă și celor mai buni oameni din universul lovecraftian, individul a început să râdă cu gura până la urechi când a recunoscut satana tentaculată din South Park. Nu e o licență poetică, am asistat la acest episod.

Ce s-a schimbat, totuși? În primul rând scara la care au loc evenimentele. Sub acest aspect, Eldritch Horror respectă decalogul (era să scriu decathlonul) next-gen înmânat Profetului pe muntele de AAA-uri și este ... Epic. Asta înseamnă că terenul vostru de joacă este întreg globul pământesc. Ce-a început în Arkham ca o explozie locală și ocultă de cultiști cătrăniți pe lume, a evoluat într-o explozie globală de cultiști cătrăniți pe lume. Realizezi că treaba este deosebit de serioasă când șogoții invadează Parisul, o poartă interdimensională înghite pinguini la Polul Sud, iar incidentul din Tunguska se dovedește a fi opera unui Antic hrănit timp de milenii cu iahnie de fasole non-euclidiană și cârnăciori oltenești ciclopici. Dacă locul de joacă al celor Antici s-a extins, regulamentul a intrat puțin (mai mult) la apă. Structura unei ture a fost simplificată și, în general, a fost eliminată o cantitate mare din micromanagement-ul care te sufoca în Arkham Horror. În primul rând, numărul de faze care alcătuiau o tură a fost redus la trei de la cinci câte existau în Arkham Horror. Astfel, tururile durează ceva mai puțin și sunt mai ușor de urmărit, iar riscul să te încurci în proceduri scade simțitor. Monștrii nu se mai deplasează pe tabla de joc (ceea ce are sens având în vedere că locațiile de pe hartă reprezintă orașe întregi), o luptă nu trebuie să se termine neapărat cu moartea unuia dintre combatanți (tu sau Ei), toți jucătorii dispun de maximum două mutări (trei dacă folosiți trenul sau vaporul). Presupunând că sunteți familiari cu matematica personajelor din Arkham Horror (în special skill-urile "modificabile" în faza de upkeep, fază care nu se mai regăsește în Eldritch), în Eldritch Horror talentele personajelor (cele care dictează cantitatea de zaruri necesară pentru un test) sunt bătute în cuie și pot fi îmbunătățite doar prin diverse encounter-uri. Dacă vă interesează regulamentul în cel mai mic detaliu, îl puteți gasi pe pagina oficiala a jocului (www.fantasyflightgames.com/en/products/eldritch-horror/) . O să observați, ca și mine, că este mult mai ușor de învățat, de priceput și de explicat unor potențiali acoliți într-ale investigațiilor oculte. Dacă n-aveți răbdare să citiți tot regulamentul, voi încerca să vă lămuresc. O tură este compusă din trei faze: Action, Encounters și Mythos. În primă fază, toți jucătorii au dreptul la două acțiuni. Se pot deplasa, se pot odihni pentru a-și recăpăta suflul (fizic sau psihic), fac niscaiva cumpărături și așa mai departe. După ce toți participanții la investigație și-au epuizat acțiunile, se trece la faza de Encounters, când fiecare jucător trăiește o mică sau mare, plăcută sau neplăcută (după cum dă bunul Azatoth și/sau zarul) aventură. Sau, dacă este cazul, o partidă de box mistic cu unul dintre ciracii Străbunului care guvernează partida. La final de tură, este rândul lui Eldritch Horror să se joace cu tine în Mythos Phase, când Primul Jucător extrage o carte din Mythos Deck (prezentat puțin mai jos) și asmute cele șapte plăgi asupra investigatorilor. Cam atât trebuie să știți înainte de o partidă de Eldritch, detaliile pot fi clarificate ușor pe parcurs mulțumită unui manual care, spre deosebire de manualul lui Arkham Horror (cunoscîndu-i personal efectele nesănătoase asupra unui psihic fragil, nu m-aș sfii să îl compar cu Necronomiconul arabului nebun), te mai și ajută din când în când. Surpriza majoră a fost introducerea unui FAQ tipărit (de la Frequently Asked Questions, nu "FAQ, jucătorule, du-te la vrăjitoare să-ți ghicească în reguli") și de un real folos atunci când nu ai chef să iei manualul la puricat. E primul joc FFG (sau probabil al doilea, nu mai țin minte dacă remake-ul lui Descent l-am jucat cu flowchart-ul lângă) pentru care n-a trebuit să-mi tipăresc vreo câteva player aids și flowchart-uri luate de pe BGG. Mi-au ajuns manualul și FAQ-ul.

Pentru a câștiga jocul va trebui să rezolvați trei mistere/misiuni interesante și tematice (fiecare Antic vine la pachet cu patru asemenea "misiuni") înainte ca diavolul tentaculat să pătrundă în lumea noastră. Între timp, doom track-ul crește, porți se deschid, monștri apar și, în general, veți fi ocupați până peste cap. Iar dacă vi se pare că aveți pre amult timp liber, nu vă bucurați. E Eldritch Horror care încearcă să vă inducă un fals sentiment de siguranță înainte să vă dea o palmă titanică peste ceafă fiindcă n-ați profitat de acalmie pentru a mai strânge ceva indicii. Dacă n-ați reușit să duceți la bun sfârșit misiunile înainte ca doom












track-ul să ajungă la 0, jocul vă mai dă o șansă. Unde prin "șansă" înțeleg acel vechi obicei al unor universitari de a-ți mai da o "șansă" după ce ai cerut comisie de la decanat. Cu excepția lui Azatoth, care înghite lumea pe nemestecate în momentul trezirii, restul Anticilor au un mister final (de obicei o bătălie), ceva mai hardcore decât cele trei, care trebuie rezolvat dacă vreți să părăsiți masa de joc cu fruntea sus și moralul intact. În jocul de bază (n-am apucat să testez și expansiunile, deoarece grupul meu de boardgames s-a cam destrămat în lipsa valkyriei blonde obligată de șubniguratu de la corporație să treacă la schimbul doi) avem doar patru Antici. Numărul aparent mic de mamoni interdimensionali nu trebuie să vă descurajeze pentru că fiecare va afecta partida într-un mod mult mai evident decât în Arkham Horror.

În concluzie, Eldritch Horror are o curbă de învățare mult mai lină decât Everestul ridicat de tătâne-său, Arkham, în fața jucătorilor hotărîți să tăbăcească un tentacul de Antic într-o după amiază însorită de sâmbătă. Un sfat prietenesc, nu vă lăsați păcăliți. În ciuda regulamentului mult simplificat, și a mecanicilor ușor modificate (la prima vedere par că îți fac viața mai ușoară), Eldritch Horror te lucrează la fel de pervers ca Arkham și îți taxează greșelile fără milă. De exemplu, noi am reușit să pierdem primul joc în ultima tură. Foarte rar se întâmplă să afli încă de la jumătatea partidei că e imposibil să câștigi, iar atunci când, totuși, Eldritch decide relativ devreme că nu-i meriți finalul fericit, o face într-un pur stil lovecraftian și-ți oferă o călătorie halucinantă spre nebunie, alcoolism și psihoză. Să nu-mi spuneți că l-ați citit pe musiu Howard pentru finalurile fericite. Nu e greu de ghicit cum s-au terminat lucrurile pentru sărmanul marinar care își începe povestea cu "Scriu aceste rânduri într-o stare cu totul aparte, știind bine că, în noaptea asta chiar, nu voi mai fi printre cei vii. M-am trezit fără o para, la capătul supliciului meu de drogat ce nu-și mai suportă viața fără doza obișnuită, și n-o să-mi pot îndura multă vreme chinul. Mă voi arunca de la etaj, în strada asta mizerabilă. Și totuși, să nu se creadă că morfina, al cărei sclav am ajuns, ar fi făcut din mine o făptură slabă ori degenerată.". La fel și un adevărat fan Lovecraft își va duce povestea pînă la capăt în Eldritch Horror cu o plăcere perversă, să nu se creadă că sărățelele și pufuleții de pe masa de joc, al căror sclav a ajuns, ar fi făcut din el o făptură slabă ori degenerată.

## În grădina lui Yog

Eldritch Horror urmărește să livreze o poveste mai coerentă păstrând intactă atmosfera tensionată care supura din fiecare por aleatoriu al lui Arkham Horror. Și, în 93% din cazuri (nu mă întrebați cum am calculat, vă pot spune că a fost un lung și anevoios proces care a implicat o porție sănătoasă de statistică matematică, calcul diferențial, analiză numerică, trigonometrie, desen tehnic, științele naturii, orientare vocațională, rezistența materialelor și vreo câțiva litri de Zăganu), reușește să-ți dea aproximativ 45 de fiori metafizici pe oră (din nou, mai bine să nu cunoașteți algoritmul de aproximare a densității de fiori metafizici). În acest scop, indiciile nu mai sunt simple token-uri verzi cu o lupă mititică pe ele. Manifestarea lor fizică a rămas aceeași (adică simple token-uri verzi cu o lupă mititică pe ele), dar acum au căpătat un backstory. Astfel, dacă în Arkham Horror trebuia doar să-ți termini mișcarea într-o căsuță care conținea un token pentru a culege respectivul indiciu, aici indiciile au propriile lor cărți cu encounter-uri.Vrei un indiciu? Muncește pentru el. Citește, dă cu zarul, iar dacă nu-ți iese nici măcar un amărât de 5(cinci), dă cu pumnul în masă să se audă până în R'lyeh. Fiecare Antic vine cu propriul pachețel de cărți cu encounter-uri pentru indicii, trebușoară care personalizează și mai mult o partidă. Când ai reușit să obții un indiciu chiar simți că te afli mai aproape de a descifra scopul sinistru al entității care veghează asupra lui Eldritch Horror.

Mythos deck-ul (pentru neofiți, mythos deck-ul este acel pachețel de cărți speciale care vă pun bețe în roate, el indică unde și când se deschid porți, unde apar monștri și așa mai departe) nu este construit complet aleatoriu, adică amestecând vârtos cele o mie și una de cărți care te vor mort, fript și cu un măr în gură, ca în Arkham Horror, ci este alcătuit în așa fel încât să te introducă treptat în atmosferă. Cărțile ceva mai blânde îți vor pica la început (am zis "ceva" mai blânde nu vă gândiți la "Ai câștigat jocul, felicitări" la a doua tură), urmând ca, treptat, treaba să se împută din








ce în ce mai tare. Investigatorii morți (sau reduși la stadiul de legume prin vreun ospiciu din Tokyo) nu dispar în neant și, odată cu ei, posesiunile lor lumești sau spirituale. Deși "părintele" unui personaj ucis sau instituționalizat poate extrage altul din grămadă, victimele lasă urme în lumea jocului și rămân pe tablă până când alt investigator se împiedică de ele și are șansa, în urma lecturării unui textuleț bine scris și a unui test, să moștenească mica avere a ghinionistului. Aceeași rană, psihoză sau ce altceva nasol ți se mai poate întâmpla când te lupți cu ciracii Satanei, are efecte diferite, vrăjile nu sunt nici ele trase la xerox, există destulă diversitate cât să nu aveți senzații puternice de deja vu o bună bucată de timp. Chiar dacă din ce-am spus mai sus, Eldritch pare o experiență ceva mai liniară decât Arkham, o să aveți parte de destul de multe surprize. Dacă adăugați și un expansion (în momentul de față știu de un big box, Mountains of Madness, care adaugă o expediție poalră pe o bucată nou nouță de hartă și vreo două small box-uri cu Antici și ceva cărți), veți simți un vînticel proaspăt dîndu-vă tîrcoale. Bineînțeles, poate fi răsuflarea lui Cthulhu, venit să vă ceară o sticluță de Bixtonim și sufletele, dar ăsta e riscul cînd vă jucați de-a ocultura.

Am lăsat la urmă cea mai interesantă mecanică, și anume Reckoning-ul, o adevărată bombă ocultă cu ceas. Diversele condiții care pot afecta un jucător (răni, psihoze, datorii la Mafia Subterană și așa mai departe) au o seamă de efecte care se declanșează atunci când pe Myhtos Card apare o (aparent) inofensivă cometă roșie. Sau, mă rog, pe cât de inofensivă poate fi o cometă roșie... Și dacă nasolelile ce vă pot afecta personajele într-o tură ce stă sub semnul cometei nu sunt de ajuns, există și câțiva monștri cu explozie întârziată. Un zombie, de exemplu, se poate transforma într-o hoardă atunci când cometa cea roșie străbate nestingherită cerul de carton al lui Eldritch. Restul veți descoperi singuri. Eu atât vă spun: ce-a început ca o dator inofensivă pentru un pușcoci mai acătării, a trecut printr-un pact cu puterile diavolești și s-a terminat subit și tragic când preacinstita cometă m-a băgat în mormânt via balamuc. Ca'n viață...

## Între timp, pe masă...

Componentele se mențin la calitatea obișnuită FFG. Tabla de joc pare solidă, însă nu i-am testat rezistența la lichide reci sau calde, cu sau fără alcool, că jocul era de împrumut. Acum că l-am cumpărat, poate voi pune o halbă peste Tokio, în locul șogotului pe care l-am rontăit cînd am confundat castronul cu monștri cu cel pentru biscuiți, și voi reveni cu amănunte pe care doar un ritual ocult de răsturnare a halbei peste Terra de carton mi le poate revela. Și nu mai am nimic de adăugat la ce-am mai spus prin revistă de fiecare dată când am făcut review la un joc produs de Fantasy Flight Games. Ilustrații foarte plăcute ochiului și ușor deranjante psihicului și carton din cel bun, pe care, totuși, n-ar strica să-l protejați cu niscaiva cămășuțe de plastic în caz că vreți să lăsați jocul moștenire nepoților (lucru pe care îl recomand cu mare căldură, ecăci Eldritch Horror are toate atributele unui "cult classic"). Din păcate, FFG a păstrat standurile de plastic din Arkham Horror, binecunoscute pentru tendința lor de a răni ușor token-urile cu investigatori și/sau monștri, însă, dacă aveți dare de mână și/sau vreo rudă cu sondă de petrol în spatele casei/cortului/hotelului de cinci stele, puteți arunca un ochi peste figurinele puse la vânzare de Fantasy Flight Games pentru a mai mulge și ultima picătură de vlagă financiară din ființa demnă de milă care nu s-a putut opri din cumpărat expansion-uri pentru Arkham Horror. Gollum, gollum!

***cioLAN***

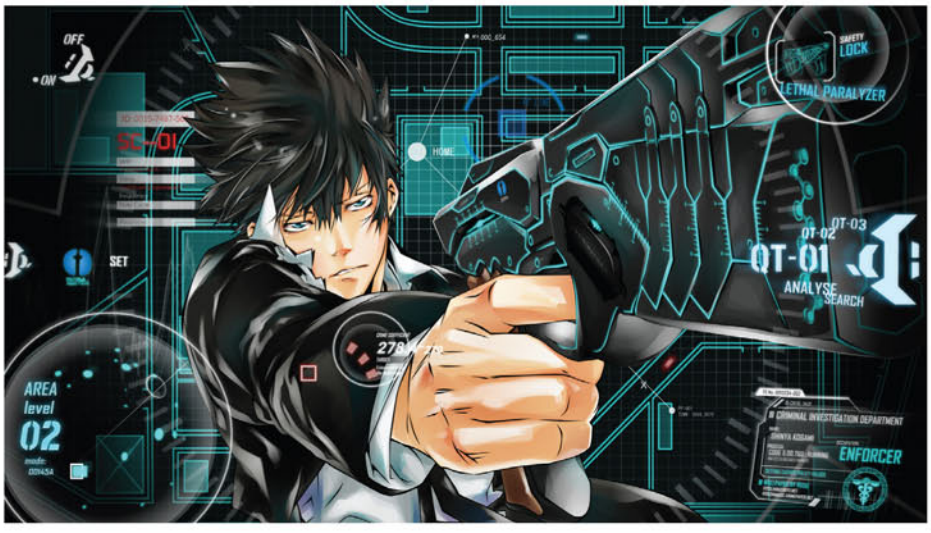





# Dennou Coil / Psycho-Pass

Una dintre căsuțele de text pe care doream să o adaug articolului VR ar fi trebuit să atragă atenția asupra pericolelor și influențelor psihologice pe care noua tehnologie le va aduce în viața noastră. Asupra modului în care mulți dintre noi o să ajungem să petrecem din ce în ce mai puțin timp afară sau împreună cu familia și prietenii, despre dependența mult mai puternică pe care aceste lumi (mai bune sau mai interesante) o vor crea și așa mai departe. Toate aceste probleme au fost prezentate, atacate și dezbătute constant în ultimii 10-20 de ani în anime-urile și manga-urile create în Țara Soarelui Răsare, motiv pentru care aveam de gând să subliniez câteva dintre ele. Cu cât m-am gândit mai mult, cu atât a devenit mai clar că o bucată de text de doar 1000-2000 de caractere nu va face cinste acestor minunate realizări așa că am decis să creez o pagină specială pentru ele. O pagină care să-mi permită să dezvolt și ce aveam de spus inițial. Apropo - dacă ideea unei rubrici în care să prezint lună de lună 1-2 anime-uri vă face cu ochiul, dați-mi de știre pe forum și o să scriu mereu cu plăcere.

Am ales să prezint Dennou Coil și Psycho-Pass pentru că, diferit de majoritatea filmelor Hollywood-iene, nu încearcă să ne servească pastila, deja plictisitoare, numită: Realitate Virtuală = bad! În stilul clasic al anime-urilor de calitate, producătorii își iau tot timpul din lume pentru a creiona personajele și universurile imaginate și nu spun în niciun moment cum că tehnologia ar fi vreun diavol care așteaptă să se trezească. Mai mult decât atât, aici ideile, povestea, revelațiile și întorsăturile de situație, ne respectă intelectul și sunt cu adevărat interesante și provocatoare. Dacă o să le terminați, o să rămână cu voi mult timp, pentru că o să aveți ce rumega. Cum e expresia aia… Hrană pentru minte!



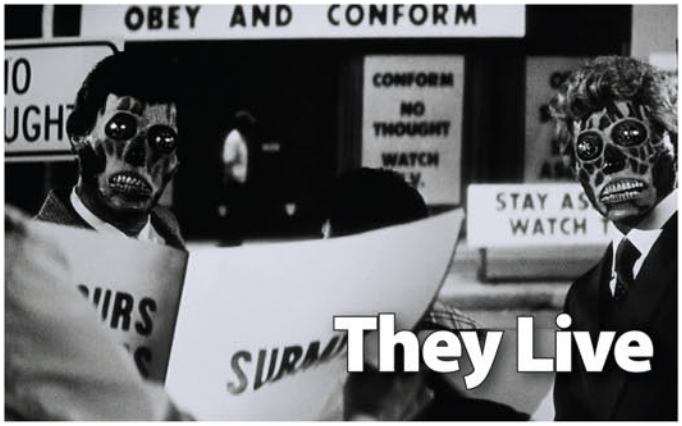



În Dennou Coil acțiunea se petrece într-un viitor apropiat, în care ochelarii de tip Google Glass sau HoloLens au devenit un lucru banal și sunt purtați de majoritatea rezidenților din Daikoku. Layer-ul virtual se suprapune perfect peste realitate și este folosit constant cu rezultate îmbucurătoare. Câțiva copii încep însă să observe lucruri ciudate, animalele de companie cibernetice încep să dispară, roboți bizari apar pe cer, câteva glitch-uri își fac apariția și prind parcă viață. Dacă vă place ideea și o să căutați alte anime-uri asemănătoare o să observați că roboții sau animalele de companie robotizate sau virtuale sunt foarte des aduse în discuție, relativ la sentimentele oamenilor pentru ele. O problemă care apare des în societatea lor (și care cel mai probabil o să facă ochi și în cea occidentală, odată cu apariția căștilor VR) pentru că foarte mulți dintre ei muncesc enorm și le vine din ce în ce mai greu să interacționeze cu cei de lângă ei. În orașele mari ești înconjurat de mii de persoane, dar nu ajungi să cunoști cu adevărat pe nimeni. Nu ai timp să cunoști pe nimeni. Încet, dar sigur, anxietatea se instalează și devine din ce în ce mai greu să comunici. Cum oamenii sunt, însă, ființe sociale, creierul își ia ce are nevoie de unde poate.

Dennou Coil a fost lansat în 2007, după 10 ani de producție. Direcția artistică este una caldă și are numai 26 de episoade, ceea ce-l recomandă tuturor, chiar și inițiaților în lumea anime. Psycho-Pass este un desen mult mai sumbru, recomandat adulților, cu un univers pe care l-aș compara cu cel din Blade Runner, în care realitatea virtuală și proiecțiile 3D sunt mai mult unelte decât focusul acțiunii. Psycho-Pass este de fapt un mixt între Minority Report și Ghost in the Shell, mai bun decât primul, puțin mai slab, din anumite puncte de vedere, decât al doilea. Dacă v-au plăcut oricare dintre aceste 3 paralele găsesc imposibil să nu apreciați ce se întâmplă în P-P, unde poliția și armata pot măsura în timp real tendința cetățenilor de a crea un act criminal și, dacă trec peste un anumit prag, îi pot extermina. Nici nu cred că mai e nevoie să dezvolt, puteți aprecia și singuri care o să fie complicațiile ce stau să apară într-un astfel de sistem. Cu toate astea, povestea și duritatea imaginilor nu o să înceteze să vă surprindă. ***ncv***




Peliculele prezente în cinematografe în săptămâna 7-13 decembrie erau ori dureros de slabe, ori mediocre, nimic cu adevărat extraordinar sau măcar adiacent jocurilor. Bridge of Spies încearcă să fie excepția,ajutat de stilurile aparte ale lui Tom Hanks și Steven Spielberg. M-a făcut să gândesc și să apreciez ce a făcut James Donovan, un bun negociator din perioada războiului rece, dar parcă nu a fost suficient de memorabil. Eram în impas, vroiam chiar să umplu această jumătate de pagină cu altceva, dar soția m-a convins că e important să existe și un film în revistă. „De ce nu prezinți ceva legat de realitatea virtuală(?), cum se numea ăla cu ochelarii care te lăsau să vezi adevărul?" They Live, creat de John Carpenter (pentru mulți am spus suficient) în 1988, cu Roddy Piper în rol principal, este un film de cult, care va deveni mai mult de atât și probabil va fi refăcut, dacă VR-ul începe să prindă bine. Dacă vă plac peliculele ciudate, cu aer de B-movie, dar cu multe idei interesante și memorabile, atunci TL



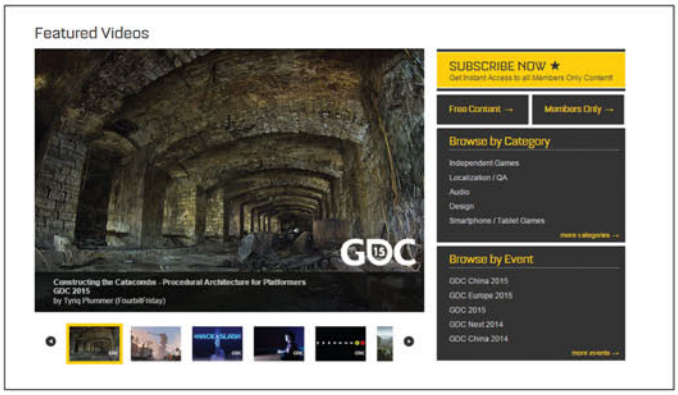

este pentru voi. Roddy găsește o pereche de ochelari care ridică voalul și-l lasă să descopere faptul că extratereștrii s-au infiltrat printre noi, mesajele subliminale invizibile ne înconjoară și… cred că am spus suficient. Bonus, Nada este originalul Duke Nukem: „I have come here to chew bubblegum and kick ass...and I'm all out of bubblegum." O peliculă care a influențat indirect tot ce înseamnă shooter în gaming.

Ce idee bună, mi-am spus, iar în loc de cele arhicunoscute, ca Matrix, Surrogates sau Total Recall, ar fi mai cool să le prezint pe cele trecute cu vederea, dar la fel de interesante. Ca eXistenZ, care a fost creat de David Cronenberg (pentru mulți am spus suficient) și a fost lansat in '99, cu Jude Low și Jennifer Jason Leigh în rolurile principale. Jennifer își testează ultimul joc-realitate virtuală pe care l-a creat, cu ajutorul unui focus grup, dar este întreruptă de un fanatic care încearcă să o omoare. Speriată, fuge împreună cu Jude și aventura începe. Imaginile și dialogurile sunt voit ciudate și contorsionate, pentru a ne face să ne îndoim de ce vedem - e joc, e film, e realitate? Universul portretizat este grotesc și visceral, dar, în același timp, intrigant și unic. eXistenZ a suferit mult pentru că a fost lansat în același an cu Matrix-ul și toată lumea s-a grăbit în a-l categorisi ca făcând parte din același aluat, dar cu mult mai puține și impresionante efecte. Cei care au avut ochi să vadă se jură însă că au rămas mult mai marcați de XZ decât de M. Vizionare plăcută! ***ncv***

WWW

# GDC Vault

**gdcvault.com**




Game Developers Conference este cea mai mare conferință creată de profesioniști pentru alții ca ei. Presa nu este invitată, nu sunt prezentate trailere sau alte bazaconii împinse de departamentele de marketing, nimeni nu încearcă să vrăjească pe nimeni. Programatorii, artiștii grafici, economiștii, sunetiștii, sociologii și așa mai departe, își prezintă munca sau descoperirile, simplu și direct, în stil Power Point. În cadrul căsuței „Browse by Event" dați click pe unul dintre evenimente, apoi, din lista care apare, selectați pe rând filmulețele. Vă recomand să începeți cu GDC 2015 și, dacă prezentările vi se par interesante, să treceți mai departe. Unele clipuri nu pot fi vizionate fără a plăti, săriți peste ele liniștiți, cei care au cu adevărat ceva de spus și de împărtășit nu cer bani. Nu uitați, însă, că majoritatea acestor oameni nu sunt oratori de profesie, mulți sunt sfioși, alții vorbesc mai încet, alții, din contră, foarte repede și tehnic. Unii dintre ei realizează că sunt mai deștepți decât majoritatea dintre noi și au ajuns să fie un pic îngâmfați și așa mai departe. Cu toate astea, din discursurile GDC am învățat mai mult despre ce se întâmplă în spatele cortinei decât din toate filmulețele de tip ExtraCreditz (pe care le recomand pe site săptămânal) de pe Youtube. L-am descoperit aici pe programatorul Valve, Alex Vlachos, pe care l-am menționat și în specialul VR, care reușește să explice ce se întâmplă la nivel fizic în placa video, cum lucrează cu procesorul și care sunt optimizările posibile. Pe Feng Zhu, un artist grafic care recunoaște că nu e extraordinar, dar are un simț al afacerilor dezvoltat și a ajuns să înțeleagă foarte bine ce vor casele de producție de la el. Metodele lui rapide de a desena și de a crea medii înconjurătoare deosebite mi-au părut excelente. Cum Brian Provinciano a creat un program care să joace titlurile 2D automat și să le testeze, astfel, cât mai complet. Pe Constance Steinkuehler, care a lucrat la Casa Albă ca Senior Policy Analyst, singurul ei focus fiind jocurile și implementarea lor la nivel de stat. Etc. etc. Dacă vreți să știți de n ori mai multe despre tot ce înseamnă această industrie sau visați să deveniți parte dintr-o echipă de producători, aici este locul vostru. ***ncv***




**Distribuitor** *pc-coolers.ro* **Preț** *1800 RON*

# Thrustmaster T300 RS

## Calitatea a devenit mai accesibilă pasionaților de simulatoare auto.

Sînt un fan al firmei Thrustmaster. Și nu doar că am două tricouri și o cană Thrustmaster, dar pe toate acestea le port/folosesc cu mîndria, aparent ilogică, a celui care a petrecut mii de ore de joc cu cele două volane și un joystick Thrustmaster pe care le deține. Fan nu înseamnă, însă, fanboy, astfel încît mi-am păstrat permanent luciditatea și spiritul critic în ceea ce privește produsele firmei Thrustmaster. De care facultăți ale analizei obiective am avut nevoie, căci istoria Thrustmaster nu este una numai piersici și mandarine zaharisite.

Spre finalul anilor '90, cînd mă jucam cu precădere Need For Speed IV Road Challenge, cel mai folosit dispozitiv de control era tastatura. Era o epocă în care mergea și așa, dat fiind că încă nu apăruseră titluri demne de numele de simulator auto. Pînă la urmă, arcadeurile vremii, dealtfel reușite, presupuneau atît de puțină îndemînare încît chiar și folosirea schimbătorului manual de viteze putea fi privită mai degrabă ca un gest de snobism, de elitism, decît ca o necesitate reală pentru obținerea unor timpi mai buni în curse.

Dar epoca inocenței anilor '90 a trecut și a venit secolul al XXI-lea, căruia cale i-a deschis primul joc pe care toți cei pasionați l-am simțit, în sfîrșit, ca fiind un simulator: Need For Speed Porsche 2000. Problema, însă, era că, dată fiind complexitatea crescută a fizicii aflate în spatele simulării auto din Porsche 2000, tastatura nu mai făcea față în postura de controler. Începeam, pentru prima oară, să simțim că un volan nu ar fi doar o chestie de atmosferă, de imersiune, de moft al pasionatului auto, ci un dispozitiv esențial pentru controlul exact al unor automobile virtuale devenite mult mai realiste decît cele din arcadeurile de pînă atunci.



**Frumusețe simplă și calitate a finisajului.**

Așa că priveam neputincioși la tastaturile noastre, conștienți că oricîtă îndemînare am dovedi în degete, nu vom putea trece peste o anumită barieră în capacitatea noastră de control și, implicit, în timpii noștri pe tură. Din fericire, o asemenea atitudine părea să fie suficient de răspîndită în lume cît să genereze o cerere, nu de volane simple de jucărie cu resort din gumilastic, ci de volane hi tech, dotate cu nebulosul, fabulosul, dar mai ales foarte costisitorul Force Feedback. Iar primul astfel de volan ce a poposit pe biroul meu atunci a fost un Thrustmaster.

### O piață cu doi jucători

În ziua în care am desfăcut miraculoasa cutie care conținea volanul nu am mai ajuns acasă. Am stat și am tot tăiat secundă după secundă din timpii pe tură în Porsche 2000. Senzația era incredibilă și controlul total. Simțeam fiecare mică denive-



Sistemul de prindere pe suprafața biroului este solid și asigură cea mai bună rigiditate posibilă fără a folosi fixarea în șuruburi (posibilă și aceasta cu T300 RS).



Baza solidă, compactă, a T300 RS ocupă semnificativ mai puțin spațiu decît cea a modelului T500 RS.

lare din drum, în toate cele patru pneuri. Percepeam din timp tendința spre derapaj, spre sub sau supra virare. Puteam reacționa instantaneu pentru a „prinde" mașina dintr-o pierdere de aderență. Era exact ceea ce îmi trebuia - un vis devenit realitate într-o simulare...

Din păcate prețul volanului era mult peste ceea ce îmi permiteam atunci, sau acum. Așa că am profitat de fiecare volan ce a ajuns la test în redacție pentru a simți din nou bucuria de a conduce o mașină sport sau de curse într-un simulator. Trebuie să spun, însă, că numai două nume mi-au atras atenția pozitiv în domeniul volanelor pentru jocuri: Thrustmaster și Logitech. În rest, calitatea unor asemenea dispozitive mi s-a părut discutabilă – ca să nu folosesc un cuvînt mult mai aspru.

Logitech nu a fost tocmai transparentă și binevoitoare în relația cu noi. Dintre volanele Logitech, eu nu am primit decît un model foarte vechi (acum vreo 12-14 ani), iar Driving Force GT-ul primit de la ei acum vreo 6 ani era deja murdar, cu cablul deteriorat, vechi și folosit pînă la abuz. A trebuit să-l recondiționez înainte de a-l testa. În rest, deși am cerut-o în mod repetat, nu am văzut de la Logitech nici G25, nici G27, și am mici speranțe în ce privește noile lor volane din seria G29.

Thrustmaster, în schimb, a fost întotdeauna extrem de binevoitoare și promptă în a răspunde cererilor noastre, prin persoana distribuitorului național al acestei firme. Așa se face că am avut permanent o priză directă cu evoluția produselor Thrustmaster. Care evoluție a fost constant ascendentă, după o perioadă inițială de „ajustare" de vreo 4-5 ani, ce a urmat achiziționării Thrustmaster de către Guillemot, la începutul anilor 2000. Atunci Thrustmaster a orbecăit un pic sub noua conducere, ce părea lipsită de o direcție clară și de inspirație. A fost epoca materialelor de slabă calitate, a rebuturilor numeroase și a reticenței de a produce un volan cu force feedback. Singura mare realizare din acea vreme a fost semnarea unui acord de licențiere cu Ferrari, după mine o victorie pe care doar după '07 – '08 Thrustmaster a reușit cu adevărat să o aducă din domeniul marketingului în cel al producției unui volan pe măsura numelui producătorului italian de supermașini.

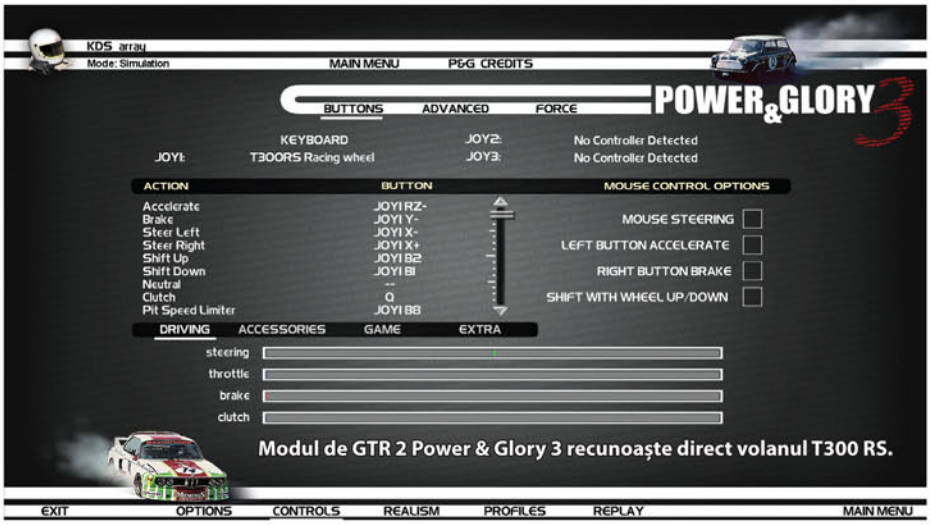
De altfel, folosesc încă de pe atunci, din 2009, un volan Thrustmaster Ferrari 430 Force Feedback, de care sînt foarte mulțumit. Funcționează impecabil după atîția ani, fără nicio altă reparație decît înlocuirea de mine a unui singur microcontact – ceva ce poate face aproape oricine poate ține un pistol de lipit în mînă. De vreo patru ani încoace am adăugat la dotarea mea un volan Thrustmaster RGT Force Feedback Clutch Edition, care la rîndul lui a funcționat fără reproș. Cîteva mii de ore petrecute de-a lungul anilor în simulatoarele auto, împărțite între cele două volane, după cum aveam nevoie - de unul cu ambreiaj și schimbător de viteze secvențial tip manetă (RGT), sau numai de pedalele de frînă și accelerație cu schimbător tip padelă pe volan precum la Formula 1 (Ferrari 430) - m-au făcut să mă atașez de Thrustmaster (și să ajung să le port tricourile cu mîndrie).

## La vîrf, dar fără mijloc

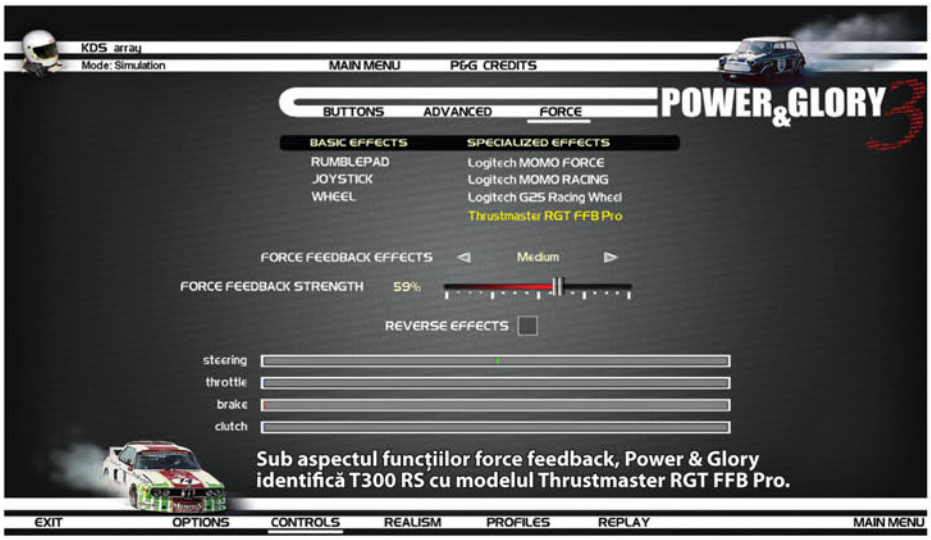
Cu toate aceste realizări, Thrustmaster, deși devenise o marcă populară, nu făcuse nici un pas către liga superioară – cea a volanelor destinate pasionaților „hardcore" de simulatoare auto. Vorbim aici de oameni pentru care G25 sau G27 de la Logitech era doar începutul, și pentru care mai degrabă Fanatec, ori nume precum Accuforce, ECCI sau Simsteering erau din cele care să le deștepte interesul. Asta fără să mai adăugăm cele cîteva firme de accesorii și modificări, precum Leo Bodnar ori Ricmotech, sau destul de numeroșii producători de software de vizualizare și management al parametrilor unei mașini de curse din simulatoarele auto actuale, precum ar fi suita Z1. Cam aceasta ar fi orbita pe care trebuie să se amplaseze un producător de volane destinate „băieților mari".

Și iată că, în urmă cu patru ani, Thrustmaster a lansat T500 RS, un volan în zona de preț de 500 de euro, cu dotări și caracteristici care au adus imediat în atenția pasionaților această firmă care părea a nu fi țintit pînă atunci la mai mult decît zona de începători/amatori. Am avut la test T500 RS și am fost impresionat – este un volan extraordinar, pe care l-am recomandat la vremea apariției și îl recomand și acum călduros oricărui pasionat de simulatoarele auto care vrea să obțină maximul din experiența sa de pilot de curse virtual.

O singură nemulțumire am avut cu ocazia lansării modelului T500 RS, anume aceea că Thrustmaster a făcut, brusc, un salt imens, atît ca tehnologie, cît și ca preț, lăsînd un gol la fel de mare între produsele lor „entry level" și noul lor volan „amiral". M-a deranjat atunci faptul că Thrustmaster nu a lansat și o linie de produse de mijloc, care, preluînd tehnologii avansate din T500 RS și folosind materiale și elemente de design mai puțin costisitoare, s-ar fi plasat ca preț între cel




Modul de GTR 2 Power & Glory 3 recunoaște direct volanul T300 RS.




Sub aspectul funcțiilor force feedback, Power & Glory identifică T300 RS cu modelul Thrustmaster RGT FFB Pro.




Componenta de force feedback a modului Power & Glory 3 este atît de bine configurată încît detaliul, amplitudinea și viteza de reacție a force feedback-ului oferite de T300 RS în acest mod egalează pe cele din rFactor 2.

mai scump și cel mai ieftin volan Thrustmaster.

Mi se pare că a trecut un pic cam multă vreme de la lansarea T500 RS și pînă în momentul în care Thrustmaster a acoperit golul pe care singură l-a creat între majoritatea produselor sale destinate simulatoarelor auto și singurul volan de vîrf al firmei. Abia în ultimul an au apărut cîteva modele de volane al căror preț se află în zona a 1600 de lei, dar care sînt dotate cu tehnologiile pe care le regăsim în T500 RS. Și sînt fericit să vă spun că unul din aceste volane a ajuns pe biroul meu, unde a avut parte de orice, numai de liniște și pace, nu.

## De bază

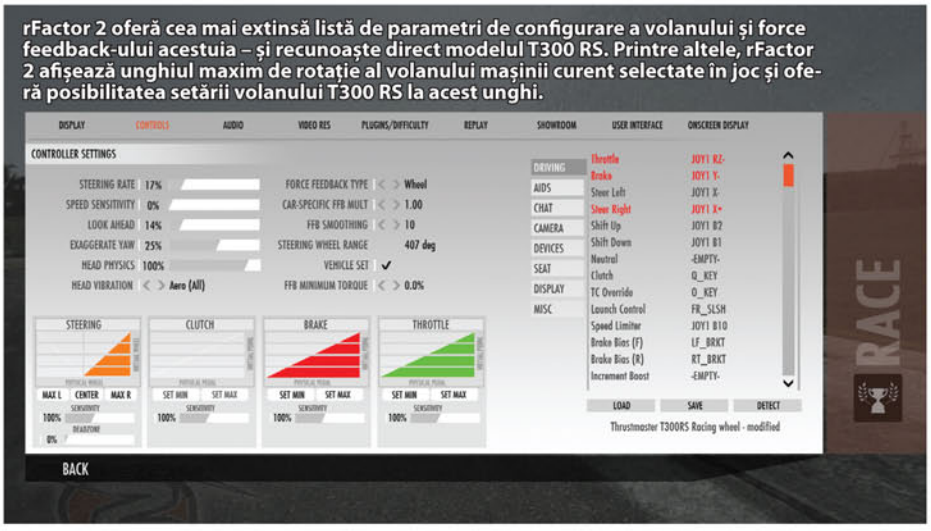
Înainte de orice, atunci cînd testez un volan destinat simulatoarelor auto, îl montez pe birou și îi încerc rigiditatea și impresia de soliditate pe care o oferă. Cea mai bună probă în acest sens este cea a lăsării mîinilor, cu toată greutatea, pe volan. Dacă, după ce ai strîns bine volanul de birou, folosind sistemul de prindere al volanului, acesta scîrțîie și/sau are o anumită mișcare, ori lipsă de rigiditate, la lăsarea mîinilor cu toată greutatea pe „colacul" volanului, nu este deloc bine. Evident, dacă acest fapt este cauzat de ineficiența sistemului de prindere de masă cu care a fost prevăzut volanul, problema este destul de mare, deoarece în timpul jocului vor apărea cu siguranță mișcări nedorite ale volanului față de suprafața pe care a fost montat. Din fericire, volanele de la Logitech și Thrustmaster sînt dotate în partea de jos a bazei cu găuri filetate, ce permit montarea rigidă, cu șurub, de orice suprafață. Dacă sînteți pasionați, puteți să vă creați sau cumpărați un cockpit dedicat simulatoarelor auto, situație în care cel mai bine prindeți volanul în șuruburi, eliminînd eventualele deficiențe de rigiditate a sistemului de montare cu care acesta a fost prevăzut de către producător.

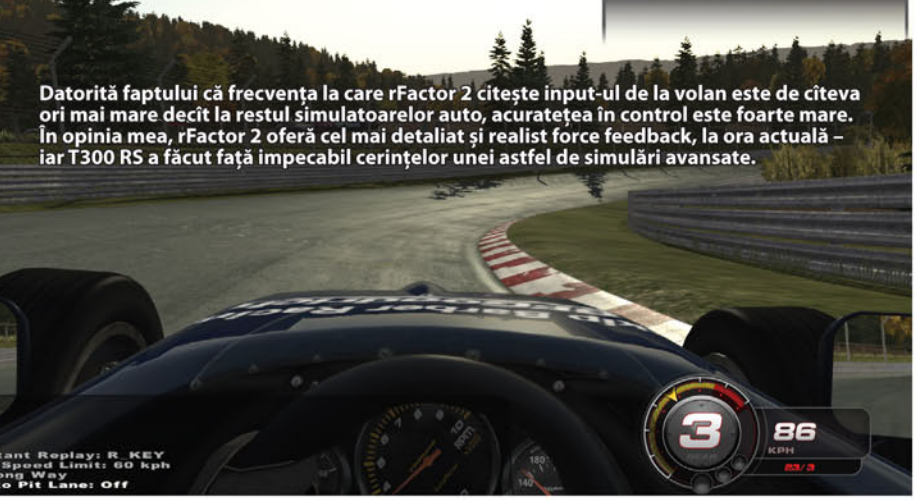
T300 RS este dotat cu sistemul Thrustmaster standard de prindere a volanului de masă, unul bazat pe o pîrghie furcă străbătută de un ditamai șurubul prevăzut în capăt cu o manetă de strîngere. În opinia mea, acest sistem, folosit de Thrustmaster pe toate volanele lor, este cel mai bun dintre toate cele pe care le-am văzut pînă acum. Rigiditatea sa este excepțională, forța de prindere poate fi colosală – dacă înșurubați cu sîrg. Cu toate acestea, insist în opinia mea că metoda cea mai bună de prindere a unui volan rămîne cea cu șuruburi. Iar asta deoarece, chiar și la eficiența sistemului de prindere Thrustmaster, există posibilitatea ca volanul să se miște puțin pe masă în momentele în care este necesară o contravirare rapidă, in extremis - pentru că motorul cu care este dotat T300 RS este foarte puternic. Dar, repet, sistemul de prindere Thrustmaster este cel mai bun, iar dacă strîngeți șurubul suficient nu cred că veți avea probleme în 99% din situațiile de joc.

Dar, la proba lăsării mîinilor pe volan cu toată greutatea nu doar sistemul de prindere pe masă poate genera probleme/instabilitate/senzația de lipsă de rigiditate acompaniată de eventuale scîrțîieli ale volanului. O cauză a rigidității scăzute poate fi neglijența în proiectarea și producția bazei volanului. Uneori, forma acestei baze este prost gîndită, ducînd la o scădere a rigidității întregului ansamblu. Alteori, materialul plastic din care e realizată carcasa bazei volanului este de proastă calitate, fiind vorba de pereți prea subțiri ai acesteia și/sau de elasticitatea prea mare a materialului. De-a lungul timpului am dat peste suficiente volane care sufereau de astfel de probleme, ba chiar de cumulul acestora. Astfel de produse nu prea treceau proba lăsării mîinilor cu toată greutatea pe volan, atît prin lipsa de soliditate/rigiditate, cît și prin senzația generală de neîncredere în rezistența fizică a volanlui pe care o generau în mintea utilizatorului – ceea ce duce la tendința de a nu-ți lăsa mîinile cu totul pe volan, cu consecința dureroasă a apariției de tensiuni în umeri și brațe, a existenței unui disconfort ce crește progresiv în timpul curselor, limitînd în timp sesiunile de pilotaj.

În acest sens aș da un exemplu chiar de la Thrustmaster, anume modelul F430 – cel simplu, fără cockpit. Din dorința de a fi cît mai aproape de realitate, colacul volanului a fost proiectat la di-

rFactor 2 oferă cea mai extinsă listă de parametri de configurare a volanului și force feedback-ului acestuia – și recunoaște direct modelul T300 RS. Printre altele, rFactor 2 afișează unghiul maxim de rotație al volanului mașinii curent selectate în joc și oferă posibilitatea setării volanului T300 RS la acest unghi.





Datorită faptului că frecvența la care rFactor 2 citește input-ul de la volan este de cîteva ori mai mare decît la restul simulatoarelor auto, acuratețea în control este foarte mare. În opinia mea, rFactor 2 oferă cel mai detaliat și realist force feedback, la ora actuală – iar T300 RS a făcut față impecabil cerințelor unei astfel de simulări avansate.



„Thrustmaster quick release". Now, really, this is just silly...

mensiuni apropiate de cele reale de pe Ferrari-urile 430 (mai precis 70% din acestea). Din păcate, baza pe care a fost montat acest volan este cea obișnuită, folosită la modelele dotate cu volane de diametre mai mici. De aici apare o problemă: volanul este un pic prea mare în raport cu baza, ceea ce aduce o creștere a anumitor forțe și tensiuni, față de cele pentru care a fost proiectată baza inițial. Este un exemplu clasic de adoptare a unei soluții mai ieftine, printr-un compromis de design care afectează calitate finală a produsului. Nu spun că rezultatul este catastrofic – doar am utilizat F430 ani de zile – dar am simțit insatisfacția de a folosi un produs cu deficiențe, inclusiv în durerile de brațe și umeri.

Din fericire, atunci cînd au proiectat modelul T500 RS, meseriașii de la Thrustmaster se pare că au fost lăsați să-și facă bine treaba, motiv pentru care rigiditatea carcasei bazei respectivului volan este impecabilă. Iar lecțiile învățate cu ocazia conceperii modelului amiral al firmei se pare că au fost bine memorate și respectate: baza T300 RS are, la rîndul său, o carcasă care, atît ca formă, cît și ca material, este ideală pentru a asigura o rigiditate perfectă a întregului ansamblu. Nu se simte nici o instabilitate, nici o mișcare, nici un joc între componentele sistemului T300 RS.

Astfel, T300 RS trece cu brio proba lăsării mîinilor pe volan cu toată greutatea, oferind atît rigiditate și soliditate reale, fizice, faptice, cît și senzația de siguranță, de încredere necesară pentru a nu-ți tensiona brațele și umerii încercînd să-ți menajezi volanul.

## Atenție la cauciuc!

Volanul propriu-zis este realizat din metal, cu circumferința învelită în cauciuc. Vreau să spun cîteva cuvinte despre acest cauciuc, doarece e vorba despre un element important în experiența de utilizare a unui asemenea volan. O problemă la multe dintre volanele destinate jocurilor este că folosesc cauciucuri cu porozitate și elasticitate crescute. Este adevărat că, la o primă atingere, materialul oferă o senzație de confort, plăcută, dublată de o aderență crescută a mînilor pe volan. Din păcate însă, odată cu acumularea timpului de utilizare, un astfel de cauciuc se încarcă cu grăsime de pe mîini, care reține la rîndul ei praf și murdărie. Toate acestea intră în porii cauciucului și nu mai pot fi curățate cu totul, așa că, în timp, ai o senzație de-a dreptul neplăcută cînd pui mîna pe un volan îmbrăcat într-un asemenea cauciuc elastic și poros.

Cauciucul de pe volanul T300 RS este, însă, de o cu totul altă factură: are densitate mare, porozitate foarte mică și o duritate crescută. Din acest motiv, nu se încarcă în timp cu mizerie, cel puțin nu în profunzimea materialului, fiind ușor de curățat complet cu ajutorul unui șervețel umed destinat suprafețelor din material plastic. Eventualul dezavantaj al elasticității mai scăzute a acestui cauciuc, anume aderența mai mică a mîinilor la suprafața volanului, este aproape ca și inexistent. Cumva, Thrustmaster a reușit să găsească compoziția și textura ideale pentru cauciucul ce învelește volanul T300 RS, astfel încît să ofere aderență optimă mîinilor, dar folosind un cauciuc mai dur, mai ușor de întreținut sub aspectul curățeniei, care nu se degradează în timp ca senzație oferită la atingere din cauza încărcării cu grăsime și mizerie.

Prin cumul, rigiditatea impecabilă a bazei volanului, rigiditatea angrenării axului volanului în bază, rigiditatea volanului propriu-zis care este din metal, rigiditatea cauciucului învelitor, contribuie la o rigiditate totală a sistemului T300 RS care oferă atît posibilitatea pentru utilizator de a simți rapid în volan cel mai mic amănunt al comportamentului mașinii transmis prin force feedback, cît și capacitate de reacție instantanee la acționarea volanului în timpul jocului.

## Fanatec au fost mai rapizi

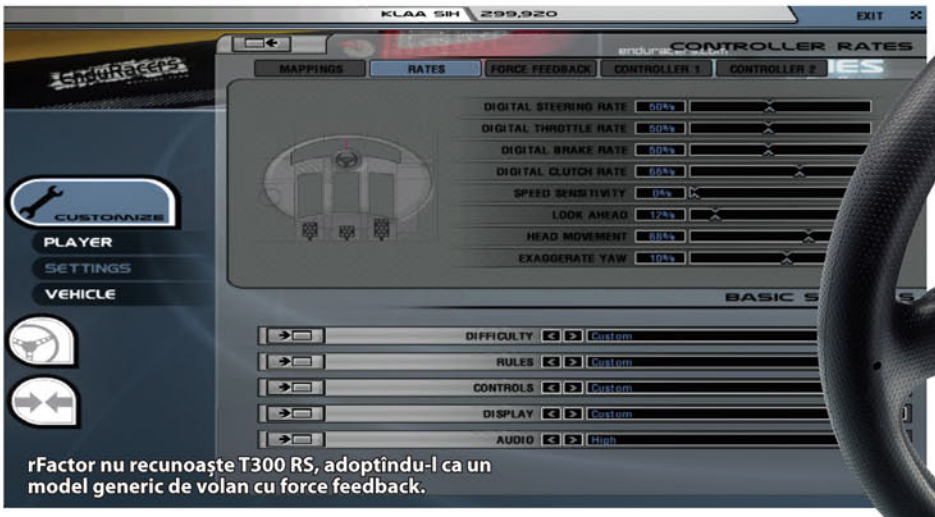
Sîntem tot la volanul propriu-zis și, deși articolul este dedicat unui produs Thrustmaster, voi vorbi un pic despre Fanatec, alt mare producător de volane destinate jocurilor. Din start vă spun că Fanatec se adresează pasionaților, încă de la începutul activității acestei firme prețul unui set complet volan/pedale/schimbător de viteze situîndu-se în zona de peste 350 de euro. De cîțiva ani, însă, Fanatec a început în mod decisiv să se îndepărteze ca model de business de paradigma clasică pînă acum – adică cea în care produceai modele distincte de seturi de volane, în care volanul în sine este legat de bază, și în care, eventual, și pedalele și schimbătorul de viteze erau legate strict de un anume model de volan.

Astfel, pînă la Fanatec, dacă vroiai să schimbi volanul propriu-zis de pe o bază, era necesar să demontezi volanul original (operațiune destul de dificilă, prin care pierdeai și garanția produsului) și să atașezi, la fel de dificil, un volan „aftermarket" cumpărat online de la unul din puținii modificatori existenți în lume. La fel se putea proceda și cu pedalele, pentru care, însă, trebuie achiziționat și un adaptor (USB sau nu) care să facă posibilă atașarea unor pedale aftermarket la un volan pentru care nu fuseseră concepute. Da, cred că vă dați seama că nu era deloc ușor – nici ieftin – să îți hrănești pasiunea pentru simulatoarele auto.

Din fericire, Fanatec a făcut, treptat, pașii necesari spre modularizarea sistemului de control al




În rFactor 2, în secțiunea de Setup a mașinii, wheel lock range (/steering rate) este setat din oficiu la valoarea corespunzătoare unghiului maxim de rotație curent al volanului.



rFactor nu recunoaște T300 RS, adoptîndu-l ca un model generic de volan cu force feedback.


Calitatea volanului propriu-zis este impresionantă – iar padelele schimbătoare de viteze perfecte.

unui simulator auto. Întîi cu pedale achiziționabile separat pentru volanele Fanatec, apoi cu schimbătoare de viteze separate, iar pînă la urmă cu volane detașabile ce pot fi foarte ușor montate la o bază Fanatec universală. De altfel, la momentul actual Fanatec nu mai vinde volane „complete", renunțînd integral la gama sa clasică de astfel de modele. Nu, acum Fanatec vinde o bază universală, pentru care oferă mai mult de 10 modele diferite de volane propriu-zise, la care se adaugă accesorii de modularizare suplimentare.

Este adevărat că prețurile Fanatec sînt foarte mari, iar volanele sînt aproape greu de justificat de scumpe. Dar, să nu uităm, materialele folosite sînt de calitate iar sistemul de prindere instant a volanelor de bază este foarte simplu, rezistent și comod în utilizare. Iar, pe lîngă prețurile practicate pînă acum de către modificatorii de serie mică, prețurile Fanatec sînt semnificativ mai mici, mulțumită producției standardizate de serie mare.

## Quick release?

Să revenim, însă, la Thrustmaster. Începînd cu modelul T500 RS, volanul propriu-zis este detașabil de bază – ceea ce este valabil și pentru seria T300. Totodată, Thrustmaster a început să ofere volane de schimb, pentru cei dornici să-și personalizeze T500-le sau T300-le. Mai mult decît atît, tocmai ce a fost lansată o bază Thrustmaster pentru un sistem de volane. Este clar că Fanatec a făcut un mare bine comunității de pasionați ai simulatoarelor auto – iată, Thrustmaster se vede obligată să urmeze producătorul german în inițiativa acestuia de a modulariza sistemele de volane. Fără îndoială, nu pot decît să laud Thrustmaster pentru că a avut curajul să-și imite competitorul direct... Este mai bine să „împrumuți" idei de la alții, decît să persiști în propria lipsă de inspirație...

Ceea ce nu pot lăuda este felul în care au pus în practică ideea modularizării. Dacă la Fanatec este vorba exact de sistemul numit în sportul auto „quick release" (și care permite atașarea și detașarea intantanee a volanelor mașinilor de curse), la Thrustmaster este vorba de un „Thrustmaster quick release". Ei bine, nu e bine. În primul rînd că nu este vorba de un quick release, ci de un slow (and sometimes painful) release.

Astfel, pentru a detașa volanul, este necesar întîi să deșurubezi un șurub care ține fixat un manșon de plastic. Apoi, trebuie să apuci manșonul cu pricina și să-l deșurubezi de pe axul volanului. Sună simplu, dar merge încet. Iar, uneori, manșonul de plastic se prinde atît de bine în „angrenajul" său cu filet de volan încît te chinui să-l deșurubezi. Deci, cu nervii întinși binișor după repetarea acestor operațiuni, vă pot spune că folosirea termenului de „quick release" de către Thrustmaster relativ la modelele de volane T500 și T300 este înșelătoare. Nu este vorba, sub nicio formă, de un quick release.

Mai mult decît atît, Thrustmaster a prevăzut manșonul cu pricina și cu un șurub, care este unul de tipul șuruburilor pentru lemn – din cele cărora le spunem popular holțșuruburi (cel puțin în Ardeal). Acest șurub ar trebui să pătrundă atît prin plasticul manșonului, cît și prin cel al învelitorii axului volanului, în scopul rigidizării asamblării celor două componente. Ei bine, dar rău, la trei atașări succesive ale volanului de baza sa , cu detașările corespunzătoare, am reușit să fac două găuri (+ scrijelituri) în învelitoarea axului volanului, prin simpla înfiletare a șurubului împricinat, după recomandarea producătorului.

Problema este că nu există un orificiu filetat gata făcut, eventual metalic, în învelitoarea axei volanului. Din acest motiv, acolo unde s-a blocat manșonul la înfiletarea pe axul volanului, acolo se face gaura de către șurub. Și manșonul nu se blochează întotdeauna în același loc... deci, se poate să faci o gaură nouă sau să o lărgești pe prima... și/sau să zgîrii materialul învelitorii din plastic a axului volanului. Trebuie să mai adaug faptul că asta este o soluție care nu e o soluție și că este genul de cretinism impus inginerilor de către un funcționăraș incompetent pus numai pe tăiat costuri, pentru a obține creșteri de profit cu orice preț?

Bun, haideți acum să băgăm cuminți topoarele la loc în șură și să sucim chestiunea acestei deficiențe cu partea plină a paharului în sus. Treaba e că, uite, poți, totuși, să-ți schimbi volanul, chiar dacă nu e vorba de un quick release adevărat. Apoi, poate că unii nu vor decît volanul nou, și atunci operațiunea nu va fi executată decît o dată. Sau, dacă sînteți ca mine, adică aveți perioade lungi în care vă dați cu monoposturi de formulă, alternate de perioade lungi de curse în mașini de clasă GT, WTCC și muscle car, operațiunea de schimbare a volanului ar avea loc suficient de rar cît să nu enerveze. Mai rămîne chestiunea holțșurubului buclucaș (tîmpită treabă, zău!), dar, și pe aceasta, am rezolvat-o foarte simplu: nu mai folosesc deloc șurubul la montaj. Strîng bine manșonul de axul volanului și ține, bine mersi. Am scăpat, deci, de un important neajuns al sistemului de așa-zis



Cu modulul default de controler de input și force feedback, rFactor oferă minimul necesar în ce privește acuratețea și amplitudinea efectelor. Se simte lipsa unui plugin de rFactor specializat creat pentru volanele Thrustmaster. Volanul este utilizabil, totul este funcțional, dar nu la nivelul rFactor 2 sau Power & Glory 3.



În Race 07 force feedbackul este similar cu cel din rFactor – funcțional, dar neimpresionant.


Pedalele de T300 RS fixate de micul meu dispozitiv de lemn, sprijinit în perete. Altfel, pedalele alunecă pe podea/covor.

„Thrustmaster quick release". So, dracul nu e chiar atît de negru, dar asta nu înseamnă că soluția tehnică adoptată de Thrustmaster este bună/scuzabilă. Chiar dacă scuza ar fi că așa s-a menținut costul mai scăzut al volanului.

## Pedal to the... covor...

Bază... volan... urmează pedalele. Trebuie să spun că Thrustmaster a ajuns, de cîțiva ani încoace, la un design de pedale foarte reușit, design pe care l-am regăsit cu plăcere și la modelul T300 RS. Una din calitățile acestui tip de pedale este rezistența în timp – toate pedalele de acest fel de la volanele Thrustmaster pe care le-am folosit de-a lungul anilor au funcționat ireproșabil, fără nicio problemă, în pofida „abuzurilor" la care au fost supuse. Mă rog, o slăbiciune a lor există, și anume acționarea cu forță mult mai mare decît cea pentru care au fost proiectate, lucru care se poate întîmpla, spre exemplu, atunci cînd cineva fără experiență în simulatoare auto este lăsat să folosească volanul vostru. Am pățit asta cu un prieten care nu prea a jucat astfel de simulatoare și care, odată ajuns la comenzi, a apăsat frîna cu atîta disperare încît a smuls pedala din locașul ei. Am montat pedala la loc, am avut norocul să nu se fi rupt nimic, dar nu a fost ușor. Deci, atenție, nu lăsați novici pe volanul vostru, decît dacă vă asumați riscurile aferente!

Îmi place la Thrustmaster că au „împrumutat" și de la Logitech ceva: posibilitatea de a regla fețele pedalelor. Astfel, fețele pedalelor (în cazul de față realizate din metal) sînt prevăzute cu cîte 9 găuri, ce permit prinderea în șuruburi de brațul pedalei în 3 poziții distincte pe orizontală și două pe verticală. Mai mult decît atît, fețele pedalelor pot fi întoarse cu susul în jos, sporind și mai mult posibilitățile de ajustare a pedalelor. Practic, cu aceste pedale puteți obține cu siguranță configurația potrivită cu picioarele și stilul vostru de pilotaj. La o adică, puteți adăuga și o plăcuță de plastic ca distanțier între fața pedalei și brațul pedalei – e ușor să găsiți o bucată de plastic potrivită în care să dați două găuri.

Îmi place faptul că fețele pedalelor sînt din metal, pentru că astfel sînt mai rezistente la uzură, cele de plastic avînd tendința să se deterioreze treptat, în ani. În plus, senzația pe care o simți la picior este mai plăcută. Eu, unul, port numai ciorapi în picioare cînd mă dau într-un simulator, iar metalul rece al pedalelor îmi dă un feeling aparte – plus că vara este chiar răcoritor.

În ce privește arcurile pedalelor, mă bucur să raportez faptul că acestea opun rezistență diferită: accelerația este mai „moale", în timp ce frîna opune o rezistență serioasă. De fapt, frîna opune o rezistenă progresiv crescîndă, deoarece pedala corespunzătoare este împinsă de două arcuri, nu de unul singur. Arcul principal, cu care este dotată și pedala de accelerație, este un arc de torsiune. La pedala de frînă, însă, mai este prezent și un al doilea arc, de compresie, care sporește rezistența pedalei în cea de-a doua parte a cursei sale. Așa se realizează senzația specifică de rezistență progresivă opusă de pedala de frînă – suficient de convingătoare la pedalele cu care este livrat la pachet volanul T300 RS. Sincer, însă, aș fi preferat versiunea cu magnet, prezentă la pedalele volanului Thrustmaster F430 – mi se pare mai realistă, permițînd un control mai bun al pedalei de frînă. Mă rog, se prea poate ca asta să fie doar o chestiune subiectivă, iar alți pasionați să prefere versiunea cu arc de compresie, nu pe cea cu magnet. E ceva personal, și nu ceva de imputat modelului T300 RS.

Cum aș imputa, spre exemplu, dimensiunea prea mică a bazei pedalelor și absența unui sistem eficient de creștere a aderenței bazei pedalelor față de suprafața pe care acestea sînt așezate. Dat fiind că arcurile pedalelor sînt puternice, mai ales cel al frînei, nu aveți literalmente cum să folosiți aceste pedale fără să proptiți baza într-un sprijin fix, pentru că altfel se vor depărta treptat de voi. Este adevărat că există niște petece de cauciuc destul de aderent pe partea inferioară a bazei, dar acestea, ca și baza dealtfel, nu au suprafața suficient de mare cît să fie și eficiente. Și nici nu este prezent un sistem mai complex de creștere a aderenței, precum cel de pe pedalele Logitech, care au un fel de „spini" destinați a împiedica alunecarea acestora pe covoare.

Deoarece am mai avut problema asta cu pedale de la Thrustmaster, aveam deja pregătită soluția, constînd într-o încropire din scînduri în care fixez pedalele și pe care o sprijin de peretele din fața biroului. Este o sistemă pe care v-o recomand, este foarte ușor de făcut și vă oferă rigiditate și imobilitate impecabile pentru orice sistem de pedale. O imagine alăturată vă prezintă această modalitate simplă și eficientă de rezolvare a unei asemenea dificultăți întîmpinate de pasionații de simulatoare auto.

Din fericire, atît pentru cei care au un cockpit „de producător" destinat simulatoarelor auto, cît și pentru cei care vor să improvizeze o modalitate eficientă de fixare a bazei pedalelor, aceasta este prevăzută cu două găuri filetate date printr-o placă de metal, anume destinate asamblării într-o structură fixă a acestor pedale.

Și tot din fericire, Thrustmaster pune, la dispoziția celor interesați de un upgrade la 3 pedale, și două modele de acest fel, ce pot fi achiziționate separat. Sper că voi primi aceste pedale la test și vă voi putea face un raport asupra construcției și funcționării lor.

## 1080°

După conectarea pedalelor la bază și a bazei la un port USB 2 al calculatorului, nu mai aveam nevoie decît de drivere. Pe situl Thrustmaster am găsit drivere pentru toate sistemele de operare actuale (de la Microsoft, evident). Le-am instalat, iar driverele au recunoscut fără probleme volanul. Astfel am căpătat acces la panoul de control al



Toate cele bune sînt trei. T300 RS oferă numai două dintre ele – mă refer la pedale.

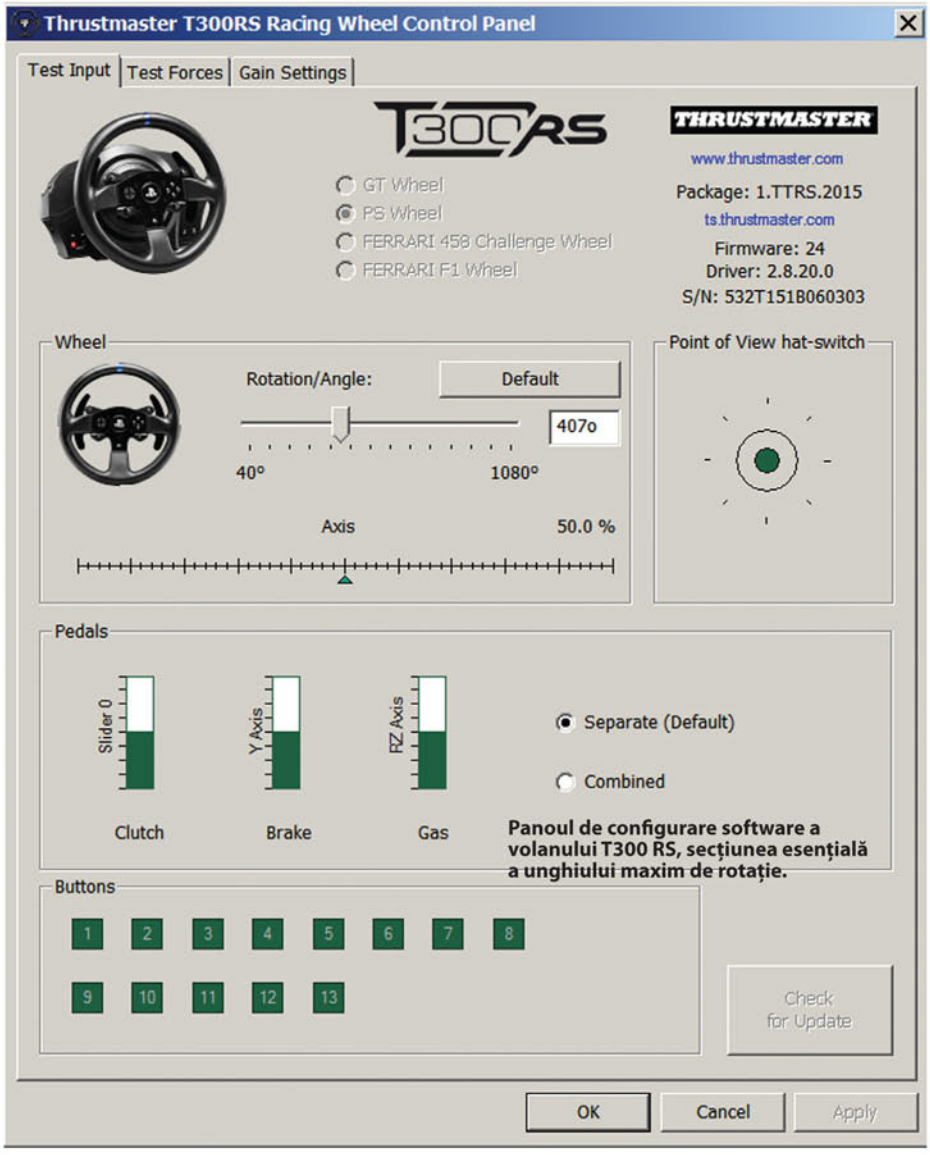
configurației software a volanului, unde am putut regla forțele de feedback, unghiul de rotație maxim al volanului și am putut testa funcționarea butoanelor și a pedalelor. Totul rapid, fără niciun fel de probleme.

Am testat volanul în mai multe jocuri, precum Race 07 cu expansionul GTR Evolution, rFactor 1 și rFactor 2, precum și în modul Power & Glory 3 pentru GTR 2. Toate oferă suport pentru volane care au unghi de rotație de 1080°, precum este modelul T300 RS, însă trebuie știut că mai trebuie făcut un reglaj în jocul în sine pentru a obține cele mai bune rezultate – adică cele mai realiste. Astfel, în setările disponibile în garaj, trebuie modificat parametrul numit de obicei „steering lock(/ratio)", în așa fel încît acesta să se potrivească cu unghiul maxim de rotație folosit de voi la volan.

Ca să fiu mai bine înțeles: un volan precum T300 RS are, la setarea sa maximă, neîngrădită, un unghi de rotație de 1080°. Acesta poate fi micșorat din panoul software de control oferit de drivere, în așa fel încît să se potrivească cu unghiul maxim de rotație al modelului de mașină pe care o pilotați în joc – valori de 960°, 570°, 480°, 400°, 380-360° sînt dintre cele mai răspîndite. Odată setat acest unghi din drivere, volanul se va roti numai pînă la limită, unde se va opri cu fermitate, fără putință de a depăși respectiva limită. Acum, pentru ca și mașina din joc să fie reglată pentru acest unghi de rotație maxim, trebuie ca parametrul steering lock(/ratio) să fie cel potrivit. Nu este locul acum, dar lista valorilor per tip de mașină voi încerca să o public cu o altă ocazie – dacă aveți nevoie de ea căutați pe forumuri precum nogripracing.com după termenul „steering lock".

Bun, am făcut toate aceste setări și am pornit mașina – cel mai mult am folosit un Porsche din modul Flat 6 creat de meseriașii de la Enduracers pentru rFactor (cînd apare pentru rFactor 2 trebuie neapărat să prezint acest mod). Trebuie să vă spun că, pînă acum, am avut prea puțin timp acces la volane cu unghi de rotație mai mare sau egal cu 960°, pentru a reuși să mă obișnuiesc cu ele. Acum, însă, volanul mi-a fost lăsat vreme mai îndelungată, motiv pentru care m-am putut acomoda cu el, ajungînd să-l folosesc la adevăratul său potențial.

Ei bine, diferența între volanele de 270° pe care le-am folosit ani de zile și un volan precum T300 RS, de 1080°, este uriașă. Două sînt elementele care concură la o asemenea constatare. Primul este acela că unghiul mare de rotație permite realizarea gradată a virajului, cu finețe – poți așeza mașina exact pe direcția dorită. Mai mult decît atît, pentru că mișcarea volanului (și mîinilor) nu se desfășoară pe arce de cerc restrînse, este mult mai ușor să recuperezi mașina dintr-un derapaj. Astfel, la volanele cu unghi maxim mic, este foarte greu să ai precizia de manevră necesară pentru a face repetatele și foarte rapidele ajustări de direcție cu care poți „salva" mașina de la pierderea aderenței. La volanele cu unghi maxim mare, însă, mișcările mîinilor desfășurîndu-se pe arce de cerc largi, este mult mai puțin probabil să bruschezi direcția mașinii prin ajustări peste limita la care pierzi aderența. Cumva, este un fel de autoreglaj natural dat de unghiul mare al manevrelor direcției, care ajută la prevenirea derapajului necontrolat și/sau a intrării în oscilație a mașinii.




**Panoul de configurare software a volanului T300 RS, secțiunea esențială a unghiului maxim de rotație.**

## Putere și control

Pînă la urmă, dacă ar fi să sintetizez diferența dintre volanele de 270° și un T300 RS de 1080°, aș zice că senzația dată de T300 RS este că drumul devine cam cu 50% mai lat în viraj. Este o impresie, evident, dar ea indică cu cît este mai ușor să iei precis și corect un viraj cu un volan de 1080° față de unul de 270°. Din acest punct de vedere, pot spune cît se poate de răspicat și clar că merită un astfel de volan și că mi-ar fi foarte greu să mă mai întorc la un volan de 270° după ce, în sfîrșit, m-am obișnuit cu unul de 1080° și am și revizuit recordurile personale de tură la toate pistele pe care m-am dat cu Thrustmaster T300 RS.

Nu trebuie să uităm, însă, faptul că la precizia în virare și, în general, în pilotajul mașinii cu un T300 RS contribuie decisiv încă un element constructiv al acestui volan – senzorul Hall. Acest senzor magnetic detectează mișcarea volanului, pe care o traduce cu precizie în biți. Rezoluția sistemului magnetic Hall de pe T300 RS este de 16 bit, ceea ce permite împărțirea celor 1080° de rotație a volanului în 65.536 de intervale în care acesta „recepționează" mișcările volanului. Este cea mai mare rezoluție de acest fel din industria controlerelor destinate jocurilor, iar avantajul preciziei nu este singurul pe care îl oferă. Dat fiind că senzorul este magnetic, nu există contact – deci nici frecare – între el și componentele volanului, ceea ce face ca senzorul să nu sufere nicio deteriorare prin uzură, deci nicio degradare a sensibilității sale în timp.

La experiența de joc contribuie decisiv, însă, și force feedback-ul volanului, și de aceea nu trebuie să uităm de acest aspect. În primul rînd, forța maximă de care este capabil acest volan este foarte mare. Repet: foarte mare. Atît de mare încît trebuie să fiți atenți cînd îl conectați la calculator, deoarece se va autocalibra automat și o va face la forță maximă. Copii ar putea fi în pericol dacă ar avea mîinile pe volan sau prin volan – cred că și adulții s-ar putea alege cel puțin cu o contuzie serioasă.

Dar, odată luate precauțiile necesare, totul este sub control, deoarece intensitatea forței de

feedback se poate regla ușor din panoul oferit de driverele volanului. În principiu, volanul nu trebuie reglat să fie puternic la mașinile cu servodirecție, și reglat să aibă un forcefeedback serios la mașinile fără servodirecție. Dacă este să mă folosesc de experiența (de neuitat) avută pe simulatorul auto al lui Mihai Marinescu, aș spune că pentru un monopost de formulă fără servodirecție volanul ar trebui să te facă să depui un efort major, care să îți pună musculatura jumătății superioare a corpului la grea încercare. Pot spune că T300 RS asigură un force feedback suficient de puternic în acest scop – e foarte aproape de „the real thing".

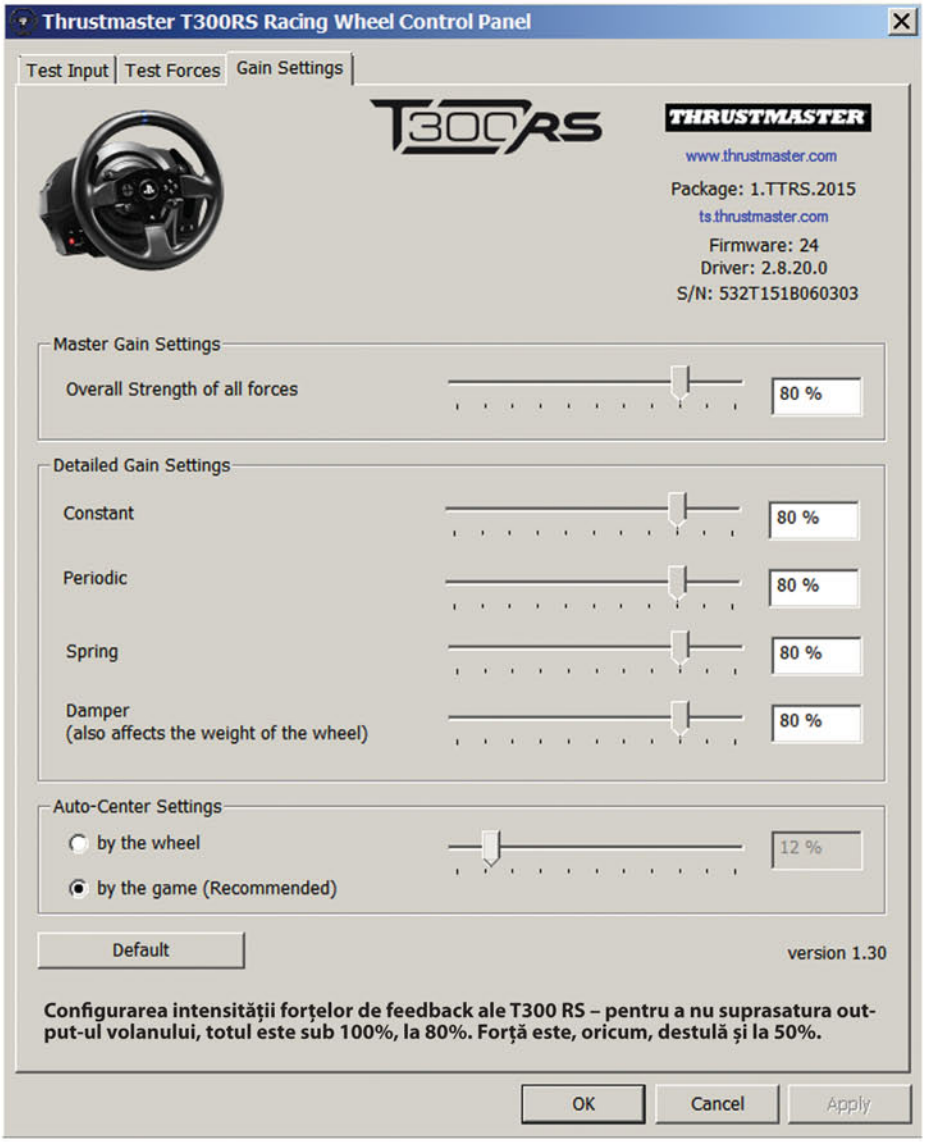
## Pe scurt: loved it.

Forța nu este totul, însă. Volanul trebuie să fie și foarte rapid în reacție la comenzile tale și la feedback-ul primit de la joc, trebuie să fie capabil de a realiza instantaneu schimbări de direcție de rotație ca răspuns la evenimentele din joc. Sub acest aspect, atît T500 RS cît și T300 RS sînt impecabile, nu am sesizat niciun moment vreo întîrziere în reacțiile volanului, este ca și cum ar fi vorba de un volan real într-o mașină reală. La asta contribuie și rigiditatea mecanică a ansamblului bază-volan, despre care am mai vorbit. Pe deasupra, dat fiind faptul că angrenajul volanului cu motorul este unul hibrid, adică bazat pe roți dințate, dar și pe curele de transmisie, vibrațiile și zgomotul ce apar la utilizarea T300 RS sînt nesemnificative. Este de menționat aici și avantajul folosirii de către acest volan a unui motor fără perii.

Există, însă, o mică problemă aici, pe care am sesizat-o și la alte volane Thrustmaster, inclusiv la T500 RS-ul pe care l-am testat cu ani în urmă. După calibrare, poziția fundamentală a volanului nu este perfect aliniată față de verticală, linia de centrare marcată pe diametrul lui nu este la 0°, ci un pic înspre stînga – în cazul de față. Nu este vorba de un unghi mare, nu deranjează efectiv în cursă, dar, într-o linie dreaptă mai lungă – precum cea de pe Nordschleife – ți se pare ușor ciudată mica deviație a poziției volanului. Nu e o problemă mare, dar poate deranja pe unii dintre voi, așa că e bine să știți de ea, mai ales pentru că Thrustmaster nu pare să o fi rezolvat-o pînă acum, în atîția ani.

Ceea ce a rezolvat, totuși, a fost cererea multor utilizatori de a nu mai pune schimbătoare de viteză cu padelă pe baza volanului, ca la T500 RS. Astfel de schimbătoare de viteză erau fixe, nu se roteau odată cu volanul, ceea ce le făcea greu accesibile în anumite poziții ale acestuia. Din fericire, Thrustmaster a pus padelele schimbătoare de viteză pe volan, cum este normal la o mașină de curse. Și trebuie să spun că e vorba de niște padele foarte bune, metalice, cu formă excelentă sub aspectul ergonomiei dar și cu un clic distinct pe care îl și auzi, îl și simți în mîini la acționarea lor. Am fost foarte plăcut surprins de aceste schimbătoare de viteză, nota 10 pentru ele de la mine.

Poate că volanului, în întregul lui, nu i-aș da nota 10, ci mai degrabă un 8,5. Nu este, sub nicio




formă, vorba de o notă mică – articolul de față cred că v-a arătat că T300 RS este un volan foarte bun, la un preț în deplin acord cu funcțiile și calitatea oferite de acesta. Ați aflat și despre unele din minusurile care nu-l fac chiar de nota 10. După mine, însă, plusurile modelului T300 RS de la Thrustmaster sînt cele care definesc experiența în utilizarea lui, și care mă fac să îl recomand – atît vouă, cît și mie. În plus, dat fiind că T300 RS permite upgrade-ul cu pedale mai bune și cu volane „aftermarket" produse tot de Thrustmaster, aș zice că este o soluție de viitor, permițînd minime investiții ulterioare pentru îmbunătățirea și diversificarea experienței de joc.

## T300 RS și Playstation

Acest volan de la Thrustmaster este compatibil cu consolele Playstation 3 și 4. Am testat T300 RS cu Gran Turismo 5 pe un Playstation 3 – 4-ul cred că era încă în cutia originală, undeva, pe holul proaspătului sediu al redacției noastre, cu un Kimo alături luptîndu-se cu zeci de cutii similare, pline cu hardware, ce urmau să devină baza de lucru a Nivelului 2.

Am fost uimit de integrarea absolut perfectă a T300 RS în Gran Turismo 5. Consola în sine nu oferă în propriul ei mediu de operare/ GUI setări extinse pentru configurarea volanului – așadar nu veți găsi reglaje de unghi maxim de rotație sau de forță a feedback-ului, sub acest aspect driverele de PC fiind suverane. În schimb, de întreaga bună funcționare a volanului și de adaptarea lui la necesitățile utilizatorului se ocupă jocul în sine. În lista de volane compatibile din secțiunea de setări a GT 5 nu se afla T300 RS, dar era prezent modelul mai vechi T500 RS. Așa că am selectat T500 RS ca volan utilizat în joc și totul a funcționat impecabil, dat fiind faptul că T300 RS are aceeași configurație a butoanelor și aceeași formulă constructivă a bazei volanului.

Interesant este faptul că GT 5 are configurații are volanului „personalizate" pentru fiecare model de mașină, atît în ce privește unghiul maxim de rotație al volanului, cît și forțele de feedback. Și trebuie să spun că integrarea volanului în joc este realizată fără cusur în Gran Turismo 5, ceea ce m-a făcut să nu fiu cu totul deranjat de faptul că nu am posibilitatea de a-mi crea propriile setări pentru volan. Mai mult decît atît, datorită faptului că pe volan se regăsesc toate butoanele de pe un controler PS3, am putut folosi volanul și la navigația prin interfața consolei, nu doar în joc.

***Marius Ghinea***



# Round-up GTX 980 Ti

## Gaming la superlativ

Nvidia GeForce GTX 980 Ti s-a lansat pe 1 iunie 2015, fiind probabil cea mai importantă lansare hardware care a avut loc în timpul Computexului. Construită în jurul nucleului GM200, GTX 980 Ti reprezintă vârful de gamă al seriei 9xx de la Nvidia, bazată pe arhitectura Maxwell. Desigur, știm cu toții că chip-ul full, cu 3072 procesoare de shader, se găsește doar pe Titan X, în timp ce GTX 980 Ti a primit o versiune cu 256 de procesoare de shader în minus.

Da, GTX 980 Ti are "doar" 2816 procesoare de shader și "doar " 6GB memorie GDDR5, însă, cu toate acestea, GTX 980 Ti este vârful de gamă al actualei serii de plăci video de la Nvidia. De ce spun asta? Păi, este destul de simplu – Titan X a fost produsă în cantitate limitată și se comercializează doar ca design de referință. Asta înseamnă că cei de la Nvidia produc atât nucleul graphic, cât și placa pe care acesta este montat, iar partenerii nu fac altceva decât să lipească eticheta pe cutie/placă, fără a avea voie să modifice PCB-ul plăcii.

La polul opus, în cazul lui GTX 980 Ti, cei de la Nvidia au dat mână liberă partenerilor la implementări proprii. Practic, în afară de modelele de referință care au apărut în iunie, cei de la Nvidia livrează nucleul către parteneri (GIGABYTE, MSI, Asus, EVGA etc.), iar aceștia îl montează pe un PCB conceput și produs in-house. Asta înseamnă că fiecare producător poate acorda atenția cuvenită etajului de alimentare al nucleului grafic, soluției de răcire etc., în încercarea de a obține un produs cât mai performant.

Din acest motiv, pe piață există în momentul de față mai multe implementări de la același producător, în funcție de scopul plăcii (gaming, overclocking extrem etc.) și gamei de preț careia producătorul dorește să i se adreseze. În stocul unui binecunoscut magazin online, în momentul redactării acestui articol, erau disponibile 16 implementări de GTX 980 Ti, dintre care doar două referințe. Prin urmare, deși știm cu toții cum se comportă GTX 980 Ti și ce nivel de performanță oferă, ne-am gândit că nu ar strica să analizăm cele mai interesante modele, pentru a vă ajuta să faceți alegerea potrivită în cazul în care vă aflați în căutarea unei astfel de plăci video.

### ASUS GeForce GTX 980 Ti STRIX Gaming OC



Gama STRIX a celor de la ASUS este dedicată gamerilor, iar modelul Gaming OC este una dintre cele mai populare implementări de GTX 980 Ti de pe piață, fiind disponibilă în magazine încă din momentul lansării și, cel mai important, având frecvența crescută din fabrică (1190 MHz Base clock, 1291 MHz Boost clock, respective 1800MHz pentru memoria grafică). La fel ca în cazul altor modele de GTX 980 Ti prezente în testul nostru, GTX 980 Ti STRIX Gaming OC are două moduri de funcționare, OC Mode și Gaming Mode.

În OC Mode, frecvențele ating valori și mai mari pentru nucleul grafic, însă, pentru activarea acestui mod de funcționare, trebuie să instalăm un soft proprietar (GPU Tweak II). Prin urmare, în cazul tuturor implementărilor, am luat în calcul doar frecvențele pe care le putem vedea în momentul în care instalăm placa video în PC fără alte modificări. Chiar și așa, față de 1000 MHz pentru nucleul grafic și 1750 MHz pentru memorie, frecvențele setate de producător sunt impresionante (aproape 20% overclocking față de referință).



GTX 980 Ti STRIX este dotată cu sistemul de răcire Direct CU III, pe care îl putem întâlni și pe alte plăci video din seria STRIX (Radeon R9 Fury, de exemplu). Acesta are un design de tip HDT, adică heatpipe-urile intră în contact direct cu nucleul grafic. Căldura este transmisă către radiatorul de aluminiu prin două heatpipe-uri de 10mm, două heatpipe-uri de 8mm și un heatpipe de 6mm. Cea mai mare parte a contactului cu GPU-ul este realizată de către trei heatpipe-uri, cele din exterior acoperind doar câțiva milimetri din nucleu. Mai mult decât atât, pasta folosită de producător s-a întărit, iar contactul nu este chiar optim. După ce am terminat testele, am schimbat pasta cu MX-4, reducând temperatura maximă atinsă de nucleu cu aproape 5 grade…

La capitolul conectică, ASUS GeForce GTX 980 Ti STRIX este dotată cu un conector DVI, un conector HDMI 2.0 și 3 conectori Display Port, iar alimentarea se realizează atât prin slot-ul PCI-E 3.0 cât și cu ajutorul a doi conectori PCI-E cu 8 pini.

Si dacă tot vorbeam de PCB în introducerea acestui articol, etajul de alimentare Super Alloy Power II arată impecabil, cu 12 faze pentru nucleul grafic, două faze pentru memorii și o fază pentru PLL. Componentele sunt de cea mai bună calitate, etajul de filtrare este construit cu simț de răspundere, iar VRM-ul GPU-ului și VRM-ul memoriei au controllere diferite (ASP1500U și uP1641P). La fel ca majoritatea implementărilor de GTX 980 testate de noi, ASUS GeForce GTX 980 STRIX este dotată cu memorii SK Hynx.

### EVGA GeForce GTX 980 Ti CLASSIFIED ACX 2.0+



EVGA este un nume legendar printre overclockeri și gameri, reprezentând mulți ani sfântul Graal al celor care căutau un produs de calitate, fără compromisuri. Cei de la EVGA s-au concentrat pe overclocking încă din vremuri în care nume precum GIGABYTE sau ASUS erau hulite de către practicanții acestui hobby, prin urmare nu trebuie să ne mire că GTX 980 Ti CLASSIFIED este o placă video care se adresează atât gamerilor, cât și overclockerilor. Și, spre deosebire de alte ediții SF ale celor de la EVGA, care sunt disponibile în ediție extrem de limitată pentru cei care au văzut unicornul roz la capătul curcubeului în Sahara (mă refer aici la Kingpin Edition), EVGA GeForce GTX 980 Ti CLASSIFIED ACX 2.0+ s-a produs în suficient de multe exemplare încât să fie disponibilă și în magazinele din țara noastră…



Modelul testat de noi are aceleași specificații ca și STRIX-ul celor de la ASUS, adică 1190 MHz Base clock, 1291 MHz Boost clock, doar frecvența memoriilor fiind diferită – 1753 MHz. Utilizatorii avansați, care doresc să modifice frecvențele sau turația ventilatorului, pot folosi utilitarul EVGA Precision X, compatibil cu majoritatea plăcilor video Nvidia, fie că sunt produse de EVGA sau nu.

Placa este dotată cu conectorii uzuali (DVI, HDMI, 3 x Display Port), doi conectori PCI-E 8 pin, precum și conectorul pentru EVGA EVBot, controller-ul extern pentru overclockeri. Desigur, nu lipsește jumper-ul dedicate comutării între regimul normal de utilizare și LN2 Mode… Discutăm totuși despre un CLASSIFIED, nu?

Placa este masivă, iar o parte din această masivitate se datorează sistemului de răcire ACX 2.0+, care este masiv la rândul sau. Deși ocupă doar 2 sloturi, acesta este cât se poate de impunător, având o suprafață mare de disipare. Sistemul de răcire este alcătuit dintr-un radiator care acoperă tot PCB-ul, preluând căldura de pe etajul de alimentare și de pe memorii, un backplate care preia o parte din căldura degajată de GPU prin PCB, un radiator de aluminiu, dotat cu o bază solidă de cupru și 6 heatpipe-uri, și cele două ventilatoare de 100mm.

PCB-ul este o operă de artă, etajul de alimentare fiind dotat cu 14+3 faze, controlate de un International Rectifier IR3595A. Mosfeti metalici, tantali, puncte de măsură pentru pasionați – CLASSIFIED-ul are tot ce trebuie pentru a fi un adevărat hit.

## GIGABYTE GTX 980 Ti G1 Gaming



GTX 980 Ti G1 Gaming a fost prima implementare custom disponibilă în țara noastră, iar acest fapt, cuplat cu prețul prietenos cu buzunarul românilor, au făcut ca G1 Gaming să fie probabil cea mai populară și bine vândută implementare de GTX 980 Ti în România.

În modul standard de funcționare (Gaming Mode), GTX 980 Ti G1 Gaming are cele mai mici frecvențe din testul nostru, mai precis 1152 MHz Base clock, 1241 MHz Boost clock, respectiv 1750 MHz pentru memoria grafică. Există și un OC Mode (1190 MHz / 1279 MHz), pe care îl putem seta cu ajutorul utilitarului GIGABYTE OC Guru II.

Conectica este aceeași ca și în cazul modelelor prezentate anterior. Diferă în schimb sistemul de răcire, GTX 980 Ti G1 Gaming fiind dotată cu binecunoscutul Windforce 3X, care poate disipa până la 600W. Desigur, placa noastră nu consumă atât, însă sistemul de răcire este gândit pentru a fi supra-dimensionat față de nevoile chip-ului grafic. Cu atât mai impresionant, cu cât placa ocupă doar două slot-uri în carcasă. Baza solidă din cupru preia căldura de pe nucleul grafic și o transmite către 5 heatpipe-uri de 8mm și un heatpipe de 6mm. Acestea transmit mai departe căldura către cele două radiatoare de aluminiu, de unde căldura este disipată cu ajutorul celor 3 ventilatoare de 92mm care nu se învârt decât în momentul în care placa intră în sarcină.



PCB-ul are o construcție simplă, solidă, cu componente de cea mai bună calitate. Etajul de alimentare al chipset-ului este controlat de un controller On Semi NCP8114 și este alcătuit din 8 faze. Memoriile folosite sunt produse de SK Hynix și sunt certificate pentru 1750 MHz.

## Galax GTX 980 Ti Hall Of Fame V2



Implementarea celor de la Galax este singura din testul nostru care nu este disponibilă în România în acest moment. Cu toate acestea, am ales să o testăm deoarece este vorba despre o placă video specială, produsă special pentru overclockerii extremi. Știu, vă vine greu să credeți acest lucru, dar V2-ul celor de la Galax este produs special pentru competiția anuală de overclocking pe care aceștia o organizează în China (Galax Overclocking Championship). Și nu, în cazul în care vă întrebați, Galax nu este o greșeală de tipar. Datorită existenței brand-ului Galaxy în alte domenii, producătorul de plăci video Galaxy și-a schimbat denumirea în Galax.

La capitolul frecvențe de funcționare, o singură placă video din acest test îi poate ține piept plăcii produsă de Galax, aceasta având nucleul grafic tactat la 1203 MHz (Base clock), o frecvență de boost de 1304 MHz și memoriile tactate la 1753 MHz.



Conectica video este cea uzuală (un conector DVI, un conector HDMI și trei conectori Display Port), însă asemănările cu celelalte modele se opresc aici. GTX 980 Ti Hall Of Fame V2 este dotată cu trei conectori PCI-E 8 pin, precum și cu un buton special cu ajutorul căruia activăm modul de overclocking. Asta nu înseamnă că avem voltaje sau frecvențe diferite, ci doar faptul că ventilatorul va fi setat automat la 100%, iar power limit-ul va fi dezactivat. Pentru overclocking pe azot, cei de la Galax pun la dispoziție un BIOS special care trebuie scris de utilizator.

Deși este gândită pentru a fi folosită pe azot, sistemul de răcire al plăcii este solid și bine dimensionat. Astfel, VRM-ul este răcit de un radiator separate, prins în șuruburi, în timp ce nucleul și memoriile sunt răcite cu ajutorul unui radiator de mari dimensiuni, dotat cu 6 heatpipe-uri. Căldura este apoi disipată cu ajutorul a trei ventilatoare, 2 de 80mm și unul de 92mm. Hall of Fame este singura placă din testul nostru în cazul căreia ventilatoarele nu se opresc în Idle.

Așa cum e și normal pentru o placă video destinată overclocking-ului extrem, Galaxy GTX 980 Ti HOF are un PCB cu 12 straturi, adică echivalentul unui Picasso, pentru cunoscători. VRM-ul GPU-ului are 16 faze, fiecare compusă din condensatori polimerici cu tantal și ceramici, o bobina din ferită verticală, integrate Driver MOS IR3550 de 60A, acestea fiind comandate de un controller produs tot de International Rectifier (IR3595A) prin intermediul unor dublori de fază IR3599. VRM-ul destinat memoriei GDDR5 are 3 faze, bobine de ferită verticale, condensatori polimerici și cu tantal.

Putem observa faptul că bobinele sunt de tip vertical pentru a putea utiliza un număr atât de mare de faze de alimentare într-un spațiu compact, lucru necesar pentru overclocking-ul plăcilor video bazate pe GPU-ul GTX 980 . Pentru a evita fenomenul de ColdBoot, în unele cazuri se alimentează PLL-ul direct prin intermediul mufei PCI-Express, iar placa noastră de la Galax are un buton care face fix acest lucru. Memoria GDDR5 este de la Samsung, un lucru îmbucurător datorită toleranței bune la frig.

## MSI GeForce GTX 980 Ti Lightning

Lightning-ul celor de la MSI este ce-a de-a doua monstruozitate prezentă în testul nostru, seria Lightning fiind dezvoltată pentru overclocking, în același timp cu organizarea primelor ediții ale competiției MSI Master Overclocking Arena. Intre timp, MOA-ul nu mai este competiția care era odată, în vremurile în care echipa României purta cu

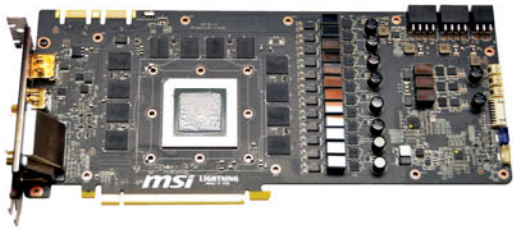


mândrie tricolorul în Taiwan, dar seria Lightning a rămas la fel de impresionantă, adresându-se acum atât overclockerilor, cât și gamerilor.

Alături de Hall Of Fame, GTX 980 Ti Lightning are cele mai mari frecvențe din acest test, mai precis 1203 MHz (Base clock), 1304 MHz (Boost clock) și memoriile tactate la 1753 MHz. Back-plate-ul adăpostește un conector DVI, un conector HDMI și doi conectori Display Port, în timp ce, pentru alimentare, avem la dispoziție doi conectori PCI-E 8 pin și un conector PCI-E 6 pin.

Sistemul de răcire Trifrozr este gândit pentru a face față unei sarcini de până la 700W și este alcătuit din 3 ventilatoare de 90mm, un radiator masiv din aluminiu dotat cu 3 heatpipe-uri de 8mm și două heatpipe-uri de 6mm, un radiator de aluminiu care preia căldură de pe memorii și de pe componentele etajului de alimentare precum și un back-plate din aluminiu.

PCB-ul este impecabil – etajul de alimentare al nucleului grafic are 12 faze și este controlat de un



controller International Rectifier IR3585A. Toate componentele utilizate în construcția etajului de alimentare sunt de cea mai bună calitate (DrMOS IR3555 / 60A, bobine SFC, Hi-C Cap etc). Un al doilea controller IR conferă 3 faze pentru memoria RAM, respectiv o fază pentru PLL. Cele trei voltaje (vGPU, vGDDR și vPLL) pot fi ajustate și monitorizate separat. Pe latura din față a plăcii video găsim cei trei conectori cu ajutorul cărora putem monitoriza direct voltajele (de sus în jos GPU, GDDR și PLL).

Pe latura superioară a plăcii, lângă conectorii SLI, găsim switch-ul "LN2 Mode" cu ajutorul căruia putem schimba între BIOS-ul gândit pentru a fi utilizat pe aer de către gameri și BIOS-ul dedicat overclockerilor extremi, în care OCP-ul este înlăturat și putem seta voltaje considerabile cu ajutorul versiunii MSI Afterburner Extreme.

## Cum am testat

Pentru a testa performanța, am rulat 4 jocuri precum și un benchmark sintetic. Nu în ultimul rând, am înregistrat consumul, temperaturile, nivelul de zgomot și frecvențele obținute prin overclocking.

Platforma de teste folosită este alcătuită dintr-un procesor Intel Core i7 4790K overclock-at până la 4500MHz, perfect stabil la un voltaj de 1.2v, răcit cu un cooler Noctua NH-D14, montat pe o placă de bază GIGABYTE Z97X-SOC Force. Memoriile folosite au fost un kit dual-channel GEIL Evo Corsa 16GB DDR3-2133 CL10 setate DDR3 2133 9-11-9-24, în timp ce sursa pe care am folosit-o a fost puternica și eficienta Seasonic P1200. Testele au fost realizate în regim open-stand, cu ajutorul unei mese de teste HSPC Top Deck Station.

Am folosit sistemul de operare Windows 7 Ultimate x64 SP1, instalat pe un HyperX Savage de 480GB. Folosim doar sisteme de operare, benchmark-uri și jocuri cu licență, aduse la zi din punct de vedere al update-urilor. Am testat în două rezoluții (1920×1200 și 2560×1600), cu câte două setări pentru fiecare rezoluție: 8xAA și 2xAA, înlocuind cu 4xAA și NoAA atunci când 8xAA nu a fost posibil. În toate jocurile, detaliile au fost ridicate la maxim, atâta timp cât acest lucru presupune folosirea unor setări identice pentru toate plăcile din test.

Pentru a determina consumul am folosit un aparat de măsură a consumului la priză, lăsând sistemul în desktop 10 minute pentru a măsură consumul în IDLE. Apoi am rulat Crysis 2 în 1920×1200 4xAA. Consumul afișat în tabel este consumul întregului sistem și reprezintă cea mai mare valoare înregistrată de aparatul de măsură în timpul testului respectiv. Pentru a măsura temperatura și turațiile ventilatoarelor am folosit MSI Afterburner și am înregistrat temperatura atinsă de nucleele grafice în repaus, cât și în sarcină, după aceleași setări și metodologie ca și în testele de consum.

Pentru a măsura nivelul de zgomot am utilizat un decibelmetru produs de Voltcraft, mai precis modelul SL200. Acesta a fost poziționat pe un trepied la 85cm de platforma de test, deasupra cooler-ului de pe procesor. Pentru acest test am tactat procesorul la 3 GHz, am lăsat doar 2 nuclee active, micșorând tensiunea de alimentare la 1.05v, am dezactivat Hyper-Threading-ul și am folosit cooler-ul Noctua NH-D14 în mod pasiv. Singurul ventilator, în afară de cel al plăcii video, a fost ventilatorul sursei, care produce însă un nivel de zgomot cu mult sub ceea ce este capabilă o placă video high-end.

Testele au fost realizate într-o cameră dotată cu geamuri termopan, zgomotul de fundal fiind mai mic de 32.9dB. Trebuie să reținem că valorile prezentate se referă strict la sistemul de referință folosit în articolul de față. Nivelul de zgomot nu va fi același în cazul în care sistemul este montat în carcasă, în cazul în care distanța dintre aparatul de măsură și placa video diferă.

De aceea, noi am creat un sistem de referință în cadrul căruia să putem compara mai multe soluții, însă rezultatele trebuiesc privite ca diferențe între produse, nu ca valori absolute universal valabile în orice situație. Pentru a înregistra nivelul de zgomot, am rulat Crysis 2 în 1920×1200 4xAA. Valorile pe care le puteți vedea în tabel sunt valorile maxime înregistrate în timpul testului respectiv.

## Rezultate

Evident toate soluțiile din testul nostru sunt overclock-ate masiv, prin urmare toate obțin rezultate mult mai bune decât un GTX 980 Ti de referință sau decât Titan X. Pe de altă parte,

| | | | 980 Ti Strix | 980Ti G1 Gaming | 980 Ti Classified | 980 Ti Lightning | 980 Ti HoF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3DMark Sky Diver | | | 35123 | 36175 | 35893 | 36265 | 36383 |
| 3DMark Cloud Gate | | | 32336 | 33088 | 32760 | 32812 | 32655 |
| 3DMark Fire Strike | | | 15416 | 15504 | 15671 | 15747 | 15817 |
| 3DMark Fire Strike Extreme | | | 8132 | 8000 | 8344 | 8430 | 8354 |
| Crysis 2 - 2560x1600 | 4X AA | avg | 92 | 91 | 92 | 93 | 94 |
| | | min | 25 | 22 | 23 | 23 | 23 |
| Crysis 2- 2560x1600 | No AA | avg | 94 | 95 | 96 | 97 | 97 |
| | | min | 19 | 26 | 22 | 25 | 27 |
| Crysis 2 - 1920x1200 | 4X AA | avg | 155 | 155 | 158 | 162 | 163 |
| | | min | 29 | 28 | 28 | 30 | 30 |
| Crysis 2 - 1920x1200 | No AA | avg | 172 | 170 | 174 | 181 | 181 |
| | | min | 28 | 26 | 29 | 30 | 31 |
| Sleeping Dogs - 2560x1600 | 8X AA | avg | 64 | 63 | 65 | 66 | 65 |
| | | min | 38 | 37 | 37 | 39 | 38 |
| Sleeping Dogs - 2560x1600 | 2X AA | avg | 181 | 180 | 182 | 183 | 187 |
| | | min | 100 | 100 | 99 | 102 | 99 |
| Sleeping Dogs - 1920x1200 | 8X AA | avg | 103 | 104 | 106 | 110 | 108 |
| | | min | 59 | 60 | 61 | 62 | 62 |
| Sleeping Dogs - 1920x1200 | 2X AA | avg | 226 | 228 | 226 | 231 | 222 |
| | | min | 95 | 94 | 99 | 99 | 99 |
| Metro Last Light - 2560x1600 | AAA | avg | 47 | 46 | 48 | 48 | 48 |
| | | min | 11 | 11 | 13 | 11 | 13 |
| Metro Last Light - 1920x1200 | AAA | avg | 72 | 72 | 73 | 74 | 74 |
| | | min | 10 | 18 | 15 | 18 | 16 |
| Bioshock - 2560x1600 | | avg | 110 | 109 | 110 | 111 | 111 |
| | | min | 38 | 40 | 38 | 40 | 52 |
| Bioshock - 1920x1200 | | avg | 167 | 165 | 167 | 169 | 168 |
| | | min | 53 | 55 | 46 | 53 | 55 |
| Consum IDLE (W) | | | 53 | 61 | 64 | 55 | 53 |
| Consum LOAD (W) | | | 306 | 347 | 323 | 315 | 300 |
| Temperatura IDLE (oC) | | | 36 | 36 | 26 | 29 | 26 |
| Temperatura LOAD (oC) | | | 82 | 74 | 78 | 67 | 70 |
| Nivel de zgomot IDLE (dB) | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 33.2 |
| Nivel de zgomot LOAD (dB) | | | 36.3 | 39.5 | 35.2 | 35.2 | 34.9 |
| Nivel de zgomot MAX (dB) | | | 63.4 | 56.8 | 61.5 | 52.5 | 55.1 |

diferențele dintre ele nu sunt chiar atât de mari, așa cum era și de așteptat. Atât în benchmark-uri, cât și în jocuri, Galax GTX 980 Ti Hall Of Fame V2 și MSI GTX 980 Ti Lightning obțin rezultate puțin mai bune, fiind tactate mai sus decât restul competitorilor, însă toate plăcile testate de noi obțin rezultate apropiate. După cum observăm și în tabel, în afară de Metro Last Light, toate jocurile rulează impecabil, indiferent de setări. Prin urmare, în cazul în care sunteți dispuși să renunțați la Anti Aliasing, oricare dintre plăcile testate de noi poate fi utilizată fără probleme și în rezoluții UHD (3840x2160).

La capitolul consum, Galax GTX 980 Ti Hall Of Fame V2 se impune în testele noastre, voltajul folosit pentru nucleul grafic fiind mai mic decât în cazul celorlalte versiuni. Este urmată de STRIX, Lightning, Classified și G1 Gaming. Din punct de vedere al temperaturilor, cele mai bune rezultate le obține Lightning-ul, urmată de Hall Of Fame, G1 Gaming, Classified și STRIX. Nu în ultimul rând, la capitolul nivel de zgomot, Hall Of Fame-ul se comportă cel mai bine, urmată de Lightning și Classified la egalitate, cu STRIX și G1 Gaming la coada plutonului.

## Overclocking

Overclocking-ul pe aer, în cazul implementărilor de GTX 980 Ti, este o poveste interesantă. Spun asta deoarece frecvența setată este una, frecvența raportată pentru Boost este alta, iar frecvența reală atinsă în timpul funcționării este cu totul alta. Fiecare producător setează intervalul de boost după cum dorește, același lucru fiind valabil și pentru voltajul nucleului grafic sau power limit. Prin urmare, frecvența reală atinsă în timpul funcționării nu are neapărat legătură cu frecvență de bază setată și nici cu potențialul de overclocking pe azot. Noi am testat toate plăcile cu voltajul stock setat de producător, cu soluția de răcire stock, precum și în condițiile unui ambient normal. Prin urmare, dacă vă uitați în tabelul de mai sus, o să vedeți că, din punct de vedere al frecvenței de bază, Hall Of Fame-ul și Classified-ul permit cea mai mare frecvență (1332MHz), urmate de G1 Gaming (1326MHz), STRIX (1325MHz) și Lightning (1313MHz).

Pe de altă parte, dacă ne uităm la frecvența reală atinsă în timpul funcționării (3DMark), Classified-ul ocupă primul loc cu 1559MHz, urmată de G1 Gaming cu 1541MHz, Lightning cu 1540 MHz, Hall Of Fame cu 1512MHz și STRIX cu 1501MHz. Mai mult decât atât, la capitolul frecvență a memoriilor, EVGA-ul ocupă din nou primul loc, urmată de STRIX, G1, Hall Of Fame și Lightning. Totuși, aceste cifre nu ne spun nimic despre producător în general, pentru că este posibil ca un exemplar de Asus să meargă 1550MHz iar alt exemplar de G1 Gaming să meargă 1500MHz. Cert este că pentru utilizatorul normal, pe aer, plăcile obțin frecvențe destul de asemănătoare, cea mai mare diferență în cazul nostru fiind de 58MHz, între Strix și Classified. Asta înseamnă ~4% din frecvență pe care o pot atinge toate plăcile din testul nostru, adică 1500MHz. Cum scalarea performanței cu frecvența la acest nivel nu este liniară, diferența de performanță este de maxim ~2%. Adică insignifiantă.

| | GTX 980Ti Strix | GTX 980 Ti G1 Gaming | GTX 980 Ti Lightning | GTX 980 Ti Classified | GTX 980 Ti HoF V2 |
|---|---|---|---|---|---|
| Frecvență OC GPU | 1325 MHz | 1326 MHz | 1313 MHz | 1332 MHz | 1332 MHz |
| Frecvență OC GDDR | 1856 MHz | 1850 MHz | 1820 MHz | 1903 MHz | 1821 MHz |
| Frecvență OC Boost | 1501 MHz | 1541 MHz | 1540 MHz | 1559 MHz | 1512 MHz |
| ASIC Quality | 65.5% | 74.9% | 79.3% | 76% | 79.9% |

Dacă discutăm despre overclocking pe azot, lucrurile se schimbă puțin, deoarece aici contează mai mulți factori. Cred că nu este greu de observat că Hall Of Fame-ul are cel mai mare ASIC (79.9%), urmată de Lightning (79.3%). Acest lucru nu este o întâmplare, atât plăcile din seria HoF cât și plăcile din seria Lightning fiind gândite pentru overclocking extrem. Asta înseamnă că ambele modele se pretează mai bine la așa ceva decât ceilalți concurenți din testul de astăzi. Mai ales dacă ne gândim că HoF-ul este singura placă din test dotată cu memorii Samsung.

## Concluzii

Nu avem pretenția de a fi realizat cel mai complex round-up de implementări de GTX 980 Ti, deoarece fiecare producător a trimis câte o implementare, iar doi producători prezenți pe piața locală nu au trimis nici una (Gainward și Zotac). Pe de altă parte, asta spune totul despre interesul lor legat de România, deci nici nu mai are sens să ne batem capul.

Modelele testate de noi sunt foarte diferite, cu scopuri, comportament și prețuri variate. Mai mult decât atât, unul dintre modele (adică exact modelul testat astăzi) nu este disponibil în România și nici nu va fi prea curând. Chiar dacă ar fi, prețul s-ar învârti undeva în jurul sumei de 4500 RON, deci discutăm despre cea mai scumpă placă video din acest round-up.

Pentru utilizatorul normal, cel mai bun raport calitate / preț dintre implementările testate de noi îl are GIGABYTE GTX 980 Ti G1 Gaming. Pentru 3549 RON, primim o placă al cărei nucleu nu depășește 74 oc în timpul testelor, cu performanțe bune și un potențial de overclocking pe aer întrecut doar de Classified. Singurul dezavantaj este nivelul de zgomot ceva mai ridicat în sarcină.

EVGA GTX 980 Ti Classified este un all-rounder performant, care a atins cea mai mare frecvența în testele noastre și se poate lăuda și cu un nivel de zgomot bun. Atinge temperaturi puțin mai mari decât G1 Gaming și are un preț semnificativ mai mare, adică 3966 RON.

Cei care doresc cea mai rece placă din test și una dintre cele mai silențioase, se pot orienta către MSI GTX 980 Ti Lightning. Aceasta are un preț pe măsură, adică 3999 RON, însă este și una dintre cele două plăci gândite pentru azot lichid (din testul nostru) – deci se adresează în principal overclockerilor extremi.

Galax GTX 980 Ti Hall Of Fame V2 se adresează de asemenea overclockerilor extremi, având cel mai bun ASIC din testul nostru. La capitolul temperaturi este întrecută doar de Lightning, însă reușește să fie cea mai silențioasă placă testată de noi. Problemele, în acest caz, sunt prețul (~4500 RON) și lipsa disponibilității în România.

Nu în ultimul rând, Asus GTX 980 Ti Strix Gaming OC este un concurent pentru GIGABYTE GTX 980 Ti G1 Gaming, obținând performanțe similare cu aceasta în condițiile în care nivelul de zgomot este mai mic. Cele două probleme în cazul acestui model sunt temperatura (atinge cea mai mare temperatură în testul nostru – 82 oc) precum și prețul (3776 RON). Pentru 337 RON în plus față de modelul G1 Gaming, ar trebui să vedem ceva mai mult decât un nivel de zgomot mai redus…

Per total, am testat 5 modele interesante, 2 dedicate gamerilor (Asus și Gigabyte), două overclockerilor (MSI și Galax) și unul potrivit pentru toți, mai precis EVGA. Diferențele de performanță în jocuri sunt minore, toate modelele testate de noi întrecând atât referința GTX 980 Ti cât și mult mai costisitorul Titan X. In final, alegerea o face fiecare în funcție de nevoi (silențiozitate, potențial de overclocking, etc), preț și preferințe personale legate de brand. Cert este ca GTX 980 Ti este probabil unul dintre cele mai interesante / performante / longevive modele high-end produse vreodată și mă bucur că în magazinele din țara noastră există o diversitate atât de mare de implementări. ***Monstru***

| SPECIFICAȚII | GTX 980Ti Strix | GTX 980 Ti G1 Gaming | GTX 980 Ti Lightning | GTX 980 Ti Classified | GTX 980 Ti HoF V2 |
|---|---|---|---|---|---|
| Nucleu | GM200 | | | | |
| Frecvență GPU | 1190 MHz | 1152 MHz | 1203 MHz | 1190 MHz | 1203 MHz |
| Frecvență GDDR | 1800 MHz | 1750 MHz | 1774 MHz | 1753 MHz | 1753 MHz |
| Frecvență Boost | 1291 MHz | 1241 MHz | 1304 MHz | 1291 MHz | 1304 MHz |
| Tip | 6144 MB | | | | |
| Magistrală | GDDR5 | | | | |
| Procesoare de shader | 2816 | | | | |
| ROPs | 96 | | | | |
| Proces de fabricație | 28nm | | | | |
| Alimentare | 8 + 8 | 8 + 8 | 8 + 8 + 6 | 8 + 8 | 8 + 8 + 8 |
| TDP | 250 W | | | | |
| Dimensiune pastilă | 601 mm2 | | | | |
| Numar tranzistori | 8 billion | | | | |
| Preț | 3776 RON | 3549 RON | 3999 RON | 3966 RON | ~4500 RON |

# NEXT ISSUE



WWW.NIVELUL2.RO



# JUMP

## TO THE NEXT LEVEL


StarCraft II
LEGACY OF THE VOID™
DISPONIBIL
ÎN MAGAZINELE
ALTEX ȘI MEDIA GALAXY
16
www.pegi.info
LEGACYOFTHEVOID.COM
© 2015 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Legacy of the Void is a trademark, and StarCraft, Battle.net, and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.
All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners. P729681E
BLIZZARD ENTERTAINMENT