NIVELUL 2

JUMP TO THE NEXT LEVEL!

2

GAMES HARDWARE LIFESTYLE

RETRO

OMIKRON
IN MEMORIAM
DAVID BOWIE

HARDWARE

PUMPKINSTEIN
Labsol



FEMEI FATALE ÎN THE WITCHER

XENOBLADE CHRONICLES X
THE CREW WILD RUN HARD WEST
NBA 2K16 RAINBOW SIX SIEGE
RISE OF THE TOMB RAIDER
HEROES VII JUST CAUSE 3
GAME OF THRONES

BACK AGAIN!

V-am zis sau nu v-am zis că ne întoarcem cu un număr și mai bun? Sau unul cel puțin la fel de interesant ca și primul. Între noi fie vorba, nu îl scoteam nici pe acela dacă nu aveam de gând să rămânem. Îi asigurăm, astfel, pe acei doi abonați îngrijorați, că nu avem de gând să fugim nici cu banii lor, nici cu ai celorlalți. Ne-am mai îngrășat și n-am ajunge prea departe.

Ce-i drept, am întârziat puțin cu numărul de față, dar l-am iertat deja pe Batman, care susține că nu a nimerit la adresa corectă din prima. În orice caz, ne bucurăm că avem ocazia să vă oferim, în versiune cât se poate de completă și remasterizată, jocul Batman: Arkham Asylum Game of the Year Edition. De fapt, unul dintre cele mai bune jocuri de acțiune din toate timpurile, în care Batman ești chiar tu!

Editorial vorbind, zic că stăm cel puțin la fel de bine. Mai multe review-uri, mai mult hardware, gaming gear și, bineînțeles, femei fatale. În rest, vizual mai ales și nu doar la pipăit, am încredere că aveți cu ce să vă delectați, iar când zic asta, mă refer la întreaga revistă, nu doar la specialul lui Aidan.

Așadar, rămâneți aproape și o să mergem și mai departe. Vorba iepurașului: To infinity and beyond! Sau era…

KiMO

nivelul2.ro facebook.com/nivelul.doi twitter.com/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
Manager comunitate
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
Șerban "MMX" Simeon

Invitați speciali Lab501
Tudor "Monstru" Badica (tudor@lab501.ro)
Matei "Matose" Mihățoiu (matei@lab501.ro)

Grafică și DTP
Ramona Vintilescu

Concept grafic
Mircea "KiMO" Dumitriu

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



Ți-ai dorit un joc full în care să descoperi ce înseamnă să intri în șosetele high-tech ale celui mai tare detectiv din lume? Acum ai ocazia, fiindcă NIVELUL2 îți oferă luna aceasta Batman: Arkham Asylum, în ediție GOTY. De ce? Pentru că NIVELUL2 este revista pe care o meriți și de care ai nevoie acum. Așa că trebuie să o vânezi în continuare. Pentru că noi putem rezista. Pentru că redacția noastră nu este alcătuită din eroi, ci din gardieni ai presei de jocuri, apărători vigilenți. Cavaleri Întunecați. Iar alături de noi, tu ești Batman!

Disponibil numai în varianta tipărită





Cuprins

#2 FEBRUARIE 2016

SPECIAL
6 Femei Fatale în The Witcher

REVIEW
10 Rise of the Tomb Raider
16 Xenoblade Chronicles X (I)
26 Rainbow Six Siege
30 Shadow Complex
34 Hard West
42 The Crew: Wild Run
46 DRIVECLUB Bikes
48 World of Tanks PS4
50 Dragon's Dogma: Dark Arising PC
56 Just Cause 3
58 Uncharted: The Nathan Drake Collection
60 Might & Magic Heroes VII
62 Game of Thrones
64 NBA 2K16
66 Franchise Hockey Manager 2
68 UnderRail
70 The Binding of Isaac: Afterbirth
73 Snoopy's Grand Adventure

INDIE
74 Concrete Jungle

RETRO
76 Omikron: The Nomad Soul

LIFESTYLE
82 Anime - Bunny Drop / Silver Spoon
83 Film - Star Wars: Trezirea Forței

GAMING GEAR
84 Logitech G933 Artemis Spectrum
86 Logitech G410 Atlas Spectrum
87 Logitech G303 Daedalus Apex

HARDWARE
88 SPECIAL: Pumpkinstein - Un PC de coșmar
94 Compro TN900RW
94 BenQ BL2711U
95 AMD A8-7670K
95 GIGABYTE Z170N-Gaming 5
95 Spire SilentEagle
96 Tp-link Archer C9 AC 1900





FEMEI FATALE ÎN THE WITCHER

Cele patru icoane ale lui Geralt

Sunt un bărbat implicat într-o căsnicie fericită. De câțiva ani prețuiesc fiecare clipă petrecută alături de soție cu o intensitate ce-mi părea imposibilă până să trec la acest nivel al existenței mele. Am înțeles foarte repede că succesul unei relații se bazează pe un sistem piramidal de valori și sentimente, la baza căruia se află respectul. Vedeți voi, eu cred că societatea modernă este afectată de lipsa respectului genuin, izvorât dintr-o educație sănătoasă. Și nu e greu deloc să observi efectele negative ale deficitului de apreciere, indiferent că te raportezi la raportul dintre părinți și copii, dintre stat și cetățean (în ordinea aceasta), dintre iubiți, prieteni, vecini, soți sau colegi de celulă. Un caz particular față de care mi-am manifestat recent interesul este cel al situației femeii în media occidentală și felul în care realitățile legăturii dintre bărbați și femei sunt transpuse în jocurile video. Inițial m-am ferit de orice scandal sarkeesian în natură, de extremismul feminist, de mârșăvia misogină sau vreo poziție împăciuitoare – pur și simplu nu am simțit nevoia unei opinii la adresa subiectului atât de discutat în presa de jocuri din alte părți mai răsărite. Momentul revelației personale a venit fără să fie invocat, într-o noapte de iarnă petrecută în compania unei băuturi fierbinți cu cacao și o nelipsită țigară. Ca într-o viziune lovecraftiană, dar fără frisoane, am reușit să identific toate nesiguranțele și frustrările atât de bine



În universul "sexist" din The Witcher, Cerys an Craite se impune cu ușurință într-o cultură patriarhală.



Privirea pe care o primesc atunci când uit să duc gunoiul.



Nu, nu este o scenă BDSM.



Saskia se simte la fel de confortabil în armură.

punctate de Vander Zanden în Sociology: The Core. Nu le voi enumera aici, căci acest articol de cultură gameristică nu a fost scris pentru a servi drept argumentație în conflictul misoginism-feminism, ci pentru a prezenta o excepție interesantă de la regulă, dacă îmi permiteți formularea. Este vorba despre un caz "colorat", născut nu în cutumele vestului Games of Thrones-ian, ci în estul Europei – cu siguranță îl știți, fiindcă mă refer la modul special prin care franciza The Witcher a reușit să își împuternicească personajele feminine, folosindu-se tocmai de sexualitatea pueril tratată până acum, de parcă era un cartof fierbinte. Însă cu un elenofil ca Jakub Szamalek în poziție de Senior Writer, cu arta lui Marek Madej în spatele designului eroinelor și Andrzej Sapkowski tronând peste materialul original, CD Projekt Red nu prea avea cum să lovească pragul de jos. În altă ordine de idei, habar nu am dacă teoria conform căreia comunismul a fost un factor major în stabilirea unor relații de egalitate dintre bărbații și femeile din blocul estic este validă azi, dar am fost plăcut surprins de originalitatea, personalitatea și independența celor patru icoane din saga lui Geralt: Triss Merigold, Yennefer din Vengerberg, Shani și, mai presus de orice, Ciri. O singură franciză, patru figuri conturate cu atenție și maturitate, referințe greu de echivalat fără a "forța nota" – simboluri ale unor virtuți pe care voi încerca să la sintetizez în următoarele pagini, atât din perspectiva jurnalistului de jocuri uimit de calitatea excepționalului The Witcher 3: Wild Hunt (împreună cu expansiunea Hearts of Stone), cât și din unghiul tipului care și-a decorat dormitorul cu un



Nicio fată nu ratează o zi la spa.

catalog Taschen 1000 Pin-up Girls. Totuși, țin să menționez câteva lucruri: inițial îmi propusesem un articol ceva mai amplu, în care aveam de gând să mă pierd sub o ploaie de tehnicități, cu o istorie plictisitoare dedicată tuturor personajelor feminine din franciză, fără a individualiza. Numai că Triss, Yen, Ciri și Shani sunt manifestări totale – când fatale, când salvatoare –, compuși tridimensionali ce propulsează de fapt o poveste epopeică, întinsă pe câteva zeci, dacă nu sute de ore. Ele sunt legate de destinul lui Geralt și îi determină uneori acțiunile, direct sau indirect. Așa am ajuns la paralela cărților de tarot, încărcate cu aceeași energie transmisă de lumea fantastică a jocului. Să ignorăm acum doamnele frumoase din Passiflora și să ne concentrăm asupra celor care se joacă, judecă, vindecă și mântuiesc.



De la fantezie la realitate este o cale foarte lungă, iar Triss și Yen știu să-ți demonstreze acest lucru.

Triss: Cea care se joacă

Relația dintre orice fan al seriei The Witcher și Triss trebuie că este una cu adevărat specială. În fond, Triss își intră în rol cu mult înainte de a face cunoștință cu Yennefer și cumva îi sculptează vânătorului de monștri aflat la tastatură înclinația pasională pentru periculoasele vrăjitoare. De ce să ne ascundem după vișin, băieți? Însă Merigold este fără doar și poate cea care se joacă – cartea pasională și curajoasă. Vrăjitoarea din Maribor, membră fondatoare a Lojei, nu trebuie judecată numai în funcție de afinitatea pentru foc, cunoștințele în alchimie, părul de un roșu vioi și corpul suplu,



căci iscusința ei politică a pus în mișcare evenimente majore, cu precădere în jurul regelui Foltest. Sincer să fiu, Triss mi-a părut infinit mai bine conturată în The Witcher 2 față de primul titlu din serie, dar abia în cel de-al treilea capitol am reușit să formez o legătură incandescentă cu această eroină fictivă. Sigur, sigur, probabil am fost ajutat de faimosul pictorial Playboy, unde Triss a "pozat" în ipostaze...mai puțin convenționale. Oricum, CD Projekt a reușit să trezească la viață prin animație, voce și dinamica interacțiunii cu Geralt o femeie, nu un robot. În campania The Witcher 3, momentul sărutului din grădina moșiei Vegelbud și despărțirea din portul Novigradului sunt clipe absolut memorabile, de care nu te poți rupe vreodată, indiferent câte alte RPG-uri vei mai juca. Sunt scenele de sex importante pentru cursul poveștii? Răspunsul este un da ferm, deoarece conexiunea dintre Geralt și Triss se bazează pe experiențe nu întotdeauna plăcute, ceea ce face din declanșarea romanței un moment asupra căruia rămâi cu senzația că nu ai control total – astfel este simulată tensiunea (Triss vs. Yenn? Ermahgerd!) emoțională. În cvadruplul feminin din creația poloneză, Merigold și-a însușit noțiunea de independență. Până și cartea ei de Gwent este însoțită de citatul "I can take care of myself. Trust me." Aveți încredere deplină în ea, chiar poate.

Yennefer: Cea care judecă

Yennefer, mereu învești mântată în negru și alb, cu ochii de un violet pătrunzător, învăluită în parfum de liliac și agrișă – o apariție întotdeauna splendidă, în ciuda vârstei de 94 de ani. Dintre toate personajele jocurilor The Witcher, Yen este singura care reușește să radieze în același timp noblețe, înțelepciune, putere și pasiune, spre deosebire de Keira Metz sau Philippa Eilhart. Pe cât de frumoasă, pe atât de periculoasă, încăpățânată și imprevizibilă, Yennefer rămâne adevărata dragoste a lui Geralt, cel puțin din punct de vedere canonic. Or, posibilitatea inițierii unor povești paralele de iubire cu Triss și Yen conduce la cel mai intens și emoțional moment experimentat de subsemnatul în vreun joc: deși poți rămâne un spărgător de inimi, jucând la două capete, The Witcher 3 îți oferă ocazia de a încheia orice relație cu cea pe care ai căutat-o în toate colțurile lumii după pierderea memoriei. Cei mai puțin familiarizați cu operele lui Sapkowski ar putea să nu cunoască suficient legătura dintre Geralt, Yen și dorința îndeplinită de un duh magic – aceea de a rămâne mereu împreună. Odată eliberați de efectul vrăjii, poți alege să pui capăt romanței capricioase cu singura tipă care îți va oferi vreodată o partidă de sex în spinarea unui unicorn împăiat. Iar eu investisem în sentimentele mele față de Triss și a trebuit să aleg calea decentă. Vă jur că am vărsat o lacrimă...sau mai multe. Conversația purtată pe epava unei corăbii teleportate în vârful unui munte este încărcată cu energie crudă și mi-a adus aminte de majoritatea despărțirilor prin care am trecut vreodată. Figura maternă din copilăria Cirillei, icoana înțeleptei din trecutul matriarhal, cea care judecă și stăpânește moartea prin arta necromanției – aka femeia părăsită de Aidan la cota 2400m. Aș vrea să insist asupra instinctului matern nutrit de Yen. Vrăjitoarele din universul The Witcher sunt sterile – întocmai precum vânătorii de monștri –, dar Yennefer caută activ o metodă de redobândire a fertilității. Se pare că Sapkowski nu a glumit atunci când spunea că a conturat intenționat un personaj complicat, scos din stereotipurile fantasy. De aici izvorăște iubirea sinceră pentru Ciri și comportamentul cald față de aceasta, deși a reușit întotdeauna să își păstreze un dram de autoritate profesorală atunci când îi explica misterele magiei Puiului de Leu din Cintra. Micile gesturi animate de CD Projekt – cum ar fi tendința de a-și flutura degetul arătător atunci când dă indicații – și voice acting-ul exemplar au dezvăluit jucătorilor din lumea întreagă idealul fetișizat al femeii fatale est-europene: seducătoare, încăpățânată, cu un caracter puternic, rațională, curajoasă în fața oricărui bărbat, dornică să fie mamă și loială până la capăt. Hai că mă ia cu palpitații…

Shani: Cea care vindecă

Shani este o altă figura feminină veche în istoria lui Geralt. Inițial nu a reușit să-mi atragă atenția pe cât aș fi vrut – oh, asta se întâmpla în primul joc din serie –, dar reîntâlnirea cu ea în expansiunea Hearts of Stone a fost splendidă (în lipsa altor cuvinte), cu tot cu circumstanțele ieșite din comun. Pe scurt, este simbolul cunoașterii, sincerității și altruismului. În haosul amoros al lui Geralt, medicul cu par roșcat din Oxenfurt rămâne o constantă entropică. Mi-a plăcut felul în



După 5 minute de "Netflix and chill."



Mai mult extaz,
mai puțină agonie.

care producătorii au introdus-o pe simpatica Shani în ecuație, fără a transforma relația intimă cu ea într-un soi de aventură. Deși campania expansiunii poate fi jucată oricând, pare natural să faci asta după ce te asiguri că Wild Hunt nu mai are ce să îți ofere – situație destul de tristă, fiindcă toate personajele importante dispar după ultimul quest. Ei, dar atunci te trezești încurcat în firele noii povești și peste toată singurătatea răsare un personaj feminin rescris, reinventat, purificat. "Noua" Shani s-a maturizat, s-a dezvoltat într-o direcție specială, devenind o femeie sigură pe sentimentele și sexualitatea ei, interesată de carieră și totuși suficient de romantică încât să viseze la dragoste sub lumina lunii sau la o căsnicie ca-n basme. Episodul nunții tradiționale, în care Geralt ajunge posedat de fantoma lui Vlodimir von Everec, fratele hatmanului Olgierd, valorează mai mult decât jumătate din campania originală și ridică expansiunea la un 10 curat din perspectiva mea, căci reușește să îți injecteze direct în inimă și în creier tot buchetul de trăiri posibile într-o singură noapte – inclusiv gelozia. Pe deasupra, secvențele dedicate interacțiunii cu Shani demonstrează că dragostea cu năbădăi este întotdeauna jenantă din exterior și intensă din interior, așa cum am învățat cu toții în liceu. Depinde din ce unghi privești lucrurile. Mergând pe același fir logic, aș putea spune că Shani atrage datorită vulnerabilității umane, absenței unor puteri superioare. Comparată cu o vrăjitoare legendară, cum este Yen, ea poate părea neajutorată și dependentă de Geralt, însă atunci aș comite o eroare de judecată, fiindcă aceeași femeie care se bucură dansând printre nuntași amputa membre în bătălia de la Brenna. Până la urmă e Shani, nu Princess Peach.

Ciri: Cea care mântuieşte

Înainte de a mă juca cu fetele periculoase din The Witcher am periat puțin toate materialele scrise anterior, printre care se numără și review-ul pentru Wild Hunt. Regret că nu i-am dedicat o bucată mai mare de text Cirillei, pe care aș da orice să o văd acum într-un spin-off action-RPG (mă auzi, CD Projekt? Ți-am ghicit cumva intențiile?). În orice caz, spuneam atunci că "vocea, atitudinea, puterea transmisă cu fiecare pas și fiecare gest fac din Ciri definiția eroinei totale. Mărturisesc că momentul saunei din Skellige m-a rușinat, de parcă eram nevoit să privesc ființa pe care o respect altfel decât se cuvine." Da, Ciri nu are o implicație romantică cu Geralt, cei doi împărtășind o relație înduioșătoare tată-fiică – și dacă nu ați plâns în momentul când witcher-ul îi găsește trupul părăsit de suflet pe Insula Cețurilor, atunci sunteți genul de oameni care mănâncă pui de cățel la micul dejun. Jocul transmite atât de bine noțiunea de paternitate, încât orice atracție sexuală față de Ciri dispare și este înlocuită cu un atașament pur, nepângărit. Cine știe, probabil de vină pentru aceste trăiri este și vârsta, fiindcă nu am habar dacă la 14-16 ani aș fi spus același lucru despre eroina zveltă, cu părul platinat și pieptul aproape dezgolit. Puiul de Leu din Cintra este cartea de căpătai în acest pachet de tarot inspirat de urmașele Evei: puterea universală, stăpâna timpului și spațiului, o ființă ridicată la rang divin. Ciri, nu Geralt, mântuiește și salvează omenirea de la pieire prin ceea ce ar putea reprezenta un sacrificiu suprem. Uneori am avut senzația că personajul principal din campania Wild Hunt a fost altul decât cel prezent pe coperta ediției retail. La urma urmei, Sapkowski și-a structurat mythos-ul în jurul ei. Vânată de elfii din Tir na Lia, căutată de Emhyr var Emreis, râvnită de Lojă, răpită de driade, pregătită fizic în Kaer Morhen, inițiată în tainele magiei la templul zeiței Melitele și călită în rândul unui grup de banditi, Cirilla Fiona Elen Riannon, cunoscută unora sub numele de Zireael, este pocalul din epicentru, umplut până la refuz. Nu pot numi alt joc care să expună cu atât de mult entuziasm un personaj feminin într-un univers eminamente violent, brutal și sexist, unde răul mai mic pare cea mai bună soluție. The Witcher nu pune zăhărel peste problemele lumii fantasy întunecate și îți provoacă greață arătându-ți femei torturate, violate, abuzate, arse pe rug, orbite și ucise cu sânge rece – dar în același timp găsește metode tăioase pentru a emancipa icoanele sexului frumos, femei fatale sigure pe aspectul lor, cu trăiri complicate și complexe, puternice, independente și curajoase. Când ajungi să înțelegi și să respecți principiile unei Succubus într-un action-RPG plasat în cea mai cruntă epocă istorică în raport cu tratamentul femeilor, e clar că ceva le-a ieșit cum trebuie producătorilor, în ciuda intenției multor cavaleri de tastatură de a bagateliza realizările studioului polonez. Mă întreb, oare am ajuns într-un punct atât de PC încât este greșit și imoral să îți imaginezi personaje fantastice frumoase, fie ele bărbați sau femei, splendid desenate și înzestrate cu abilități super-umane? Ce trist. **Aidan**





Lara, profetul și siberienii

Ați ghicit, a venit din nou vremea să devenim nostalgici și să aruncăm o privire către trecutul glorios: foarte curând se vor împlini douăzeci de ani de când, ca proaspăt posesor al unui 5x86 cu 8MB RAM, îmi tremurau mâinile despachetând un cadou special: cel dintâi titlu al seriei Tomb Raider, unul dintre primele jocuri "full CD" pe care le-am deținut în viața mea. Au urmat zile întregi în care am împușcat lilieci, lupi, urși și chiar dinozauri, am căutat roți dințate prin văi uitate de lume, m-am ferit cât de mult am putut de săgețile din pereți sau de săbiile ce cădeau din tavan și, nu în ultimul rând, am admirat formele ținuguiate ale eroinei Lara Croft.

Apoi a început "violul" cu public: grație succesului înregistrat de original, publisher-ul Eidos i-a forțat pe cei de la Core Design să scoată câte o continuare în aproape fiecare an, Tomb Raider devenind, de la un vrednic continuator (tridimensional) al conceptului din Prince of Persia, un soi de glumă proastă a industriei (Angel of Darkness vă zice ceva?). Evident, soarta nu a fost de partea celor de la Core Design, studio ce și-a închis până la urmă porțile. Eidos a mutat-o pe Lara cu cățel și purcel în curtea studioului Crystal Dynamics (seria Legacy of Kain), unde eroina a trecut printr-o nouă trilogie: Tomb Raider Legend, Anniversary și Underworld. Ca părere personală, Anniversary, la rândul său un remake modernizat al primului joc din seriei, rămâne cel mai bun Tomb Raider realizat vreodată, fiind un must play pentru orice fan al genului ăstuia de jocuri.

Publisher-ul Eidos a urmat apoi exemplul celor de la Core Design și a dispărut din peisaj. Proprietățile sale au fost preluate de Square Enix care, împreună cu aceiași oameni din Crystal Dynamics, au hotărât că Lara Croft și întreaga serie Tomb Raider aveau nevoie de un nou început.

Astfel a apărut reboot-ul seriei Tomb Raider din 2013, un joc bine primit de generația mai nouă de gameri, însă care, personal, nu a reușit decât să-mi înșele așteptările. Nu știu cum să vă spun, dar într-un Tomb Raider nu mă așteptam la o doză atât de... intruzivă de cover-based shooting și la atât de puțină explorare, aventură și, nu în ultimul rând, puzzle-uri. În plus, transformarea aproape instantanee a Larei dintr-o ființă naivă și nevinovată într-o veritabilă mașină de ucis nu prea mi-a mers la suflet...

GEN *Action/Adventure*
TESTAT PE *Xbox One, PC*
DISPONIBIL PE *Xbox One, Xbox 360, PC*
PRODUCĂTOR *Crystal Dynamics*
DISTRIBUITOR *Square Enix*
ONLINE *tombraider.com*





La trecutu-ți mare, mare viitor!

Și uite așa, atunci când a fost anunțat Rise of The Tomb Raider, inima mi s-a făcut mică ca un purice și mi-am pus o dorință: "Crystal Dynamics, please don't fuck it up again!". Și, din fericire, nu au făcut-o, cel puțin nu în totalitate. Mai exact, studioul producător s-a concentrat pe ideea de a corecta, pe cât posibil, greșelile făcute de predecesor. Să le luăm în ordine.

Structura Open World. Unora dintre jocuri, precum seriei Grand Theft Auto, spre exemplu, le stă bine în "straie" open world. Altele, precum Tomb Raider, ar trebui să se bazeze pe o structură mai bine definită, care, în detrimentul unei relative libertăți de mișcare, ar fi indicat să prioritizeze elementele definitorii ale genului: acțiunea, aventura, explorarea, precum și unicitatea momentelor care le pun pe acestea în valoare. Din acest punct de vedere, Rise of The Tomb Raider adoptă un soi de compromis, lumea de joc fiind compusă dintr-o combinație de niveluri deschise de tip HUB, în care te poți plimba de nebun, căuta tot felul de colecționabile ascunse sau îndeplini misiuni secundare, și segmente liniare, mult mai bine concentrate și gândite pentru a face trecerea narativă dintre HUB-uri.

Puzzle-uri. Oricâte circumstanțe atenuante am încerca să-i găsim precedentului joc al seriei, nimic nu scuză sărăcia sa în materie de puzzle-uri, și acelea rupte de firul poveștii, fiind plasate în morminte opționale. Rise of The Tomb Raider reia formula mormintelor facultative, ascunse



Aruncă-mi portofelul mai întâi!

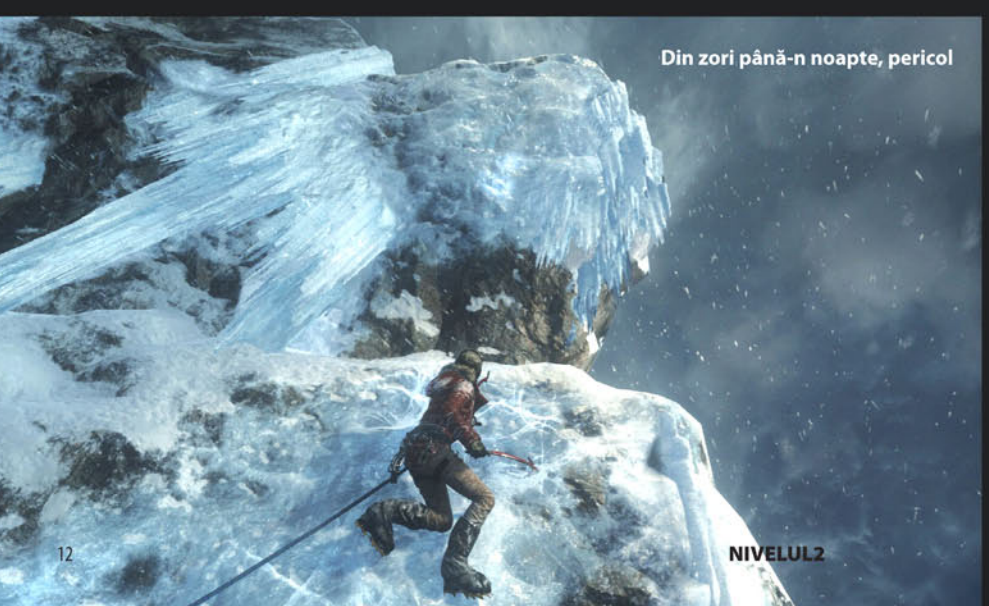
prin nivelurile de tip HUB de care aminteam mai devreme, însă pune un accent vizibil pe reintroducerea puzzle-ului ca element vital în joc. Cu alte cuvinte, pe lângă misterele aferente fiecărui mormânt (unele mai accesibile, altele poate un pic mai complicate), există câteva astfel de secvențe ce-și fac apariția și în firul principal al poveștii. Da, nu-ți vei pierde zile și nopți încercând să "rezolvi" o cameră, precum o făceai în primele jocuri ale seriei, dar măcar se simte că, de această dată, producătorilor le-a păsat și de această componentă, vitală pentru o experiență Tomb Raider de calitate.

Lupte. Un lucru care mi-a displăcut profund la precedentul Tomb Raider era faptul că, în unele instanțe, jocul degenera într-un veritabil Gears of War cu Lara Croft pe post de atotputernică adu-



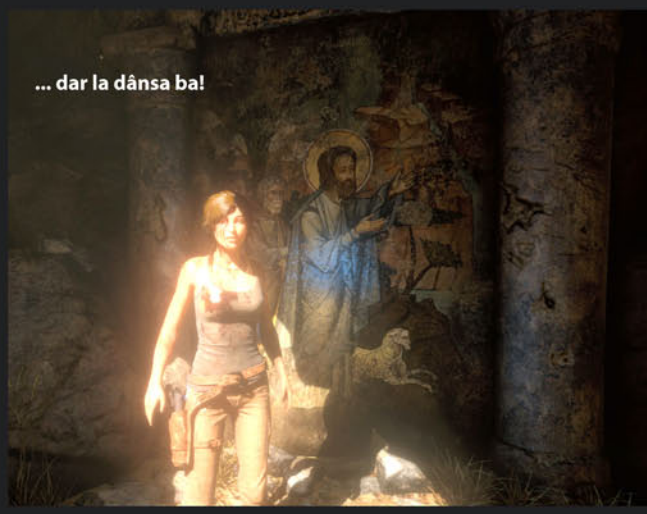
La prima șaormerie, and step on it!

cătoare de moarte. Rise of The Tomb Raider propune o abordare ceva mai rafinată, puternic inspirată (și la acest capitol) de creațiile celor de la Naughty Dog. Și, dacă în mod normal, când vine vorba de Tomb Raider, m-aș referi la seria Uncharted, în cazul confruntărilor din Rise of The Tomb Raider, asemănările cu The Last of Us sunt mult mai evidente. Fiecare întâlnire cu forțele adverse este concepută ca un mini-puzzle, pe care jucătorul poate alege să-l rezolve așa cum crede de cuviință: fie prin abordare directă, fie prin distragerea atenției inamicilor cu ajutorul unor elemente de decor interactive (sticle, spre exemplu), fie îmbrățișând elementele stealth, precum memorarea rutelor alternative sau a rutinelor de patrulare ale inamicilor. Ce-i drept, spre sfârșitul jocului, unele confruntări nu mai pot fi evitate, însă, chiar dacă poate părea ciudat, toporișca Larei se dovedește extrem de eficientă chiar și împotriva unor inamici prezentați de poveste ca fiind nemuritori. Eh, nu le poți avea pe toate...

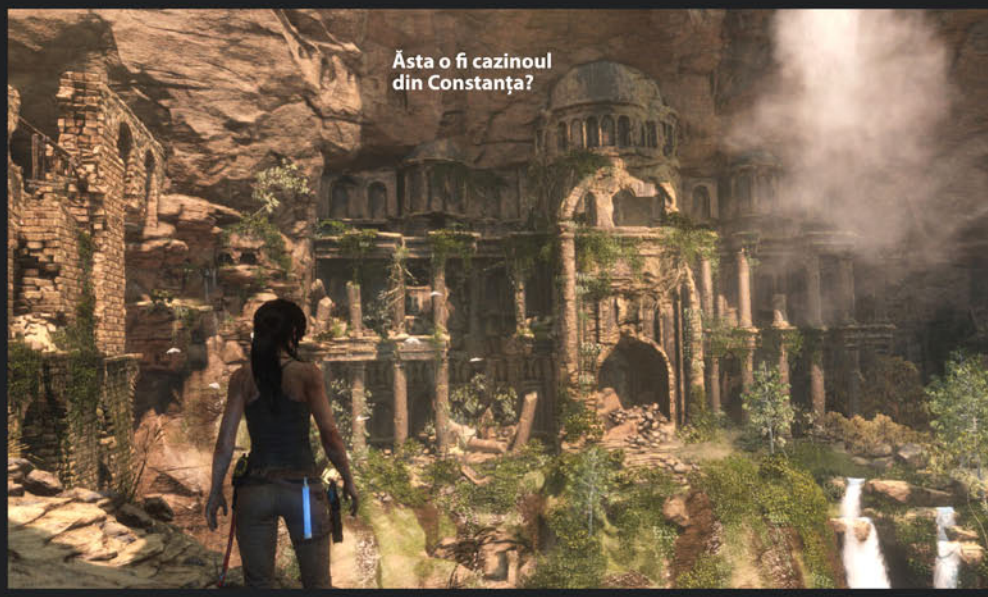


Din zori până-n noapte, pericol





Lara Croft. Un alt capitol la care Tomb Raider-ul din 2013 o dădea cu bâta-n baltă era dezvoltarea treptată a personajului principal, prezentat inițial drept o făptură gingașă și sensibilă și transformată într-un timp deranjant de scurt într-o ucigașă în serie, o veritabilă Rambo în variantă feminină, plină de sânge din cap și până în picioare. Nu ajuta nici interpretarea plină de patos a Camillei Luddington, care, în unele instanțe, începea să te zgârie pe creieri cu gemetele și onomatopeele sale (urletele după "Saaaaam!" încă îmi bântuie visele). Din fericire, Rise of The Tomb Raider propunere o abordare mai echilibrată și credibilă a personajului, fără exagerări deranjante. Într-un fel, chiar dacă domnișoara Luddington își reia rolul, acesta este unul lipsit de suișuri și coborâșuri emoționale, mai apropiat de personalitatea Larei din vechile jocuri ale seriei.

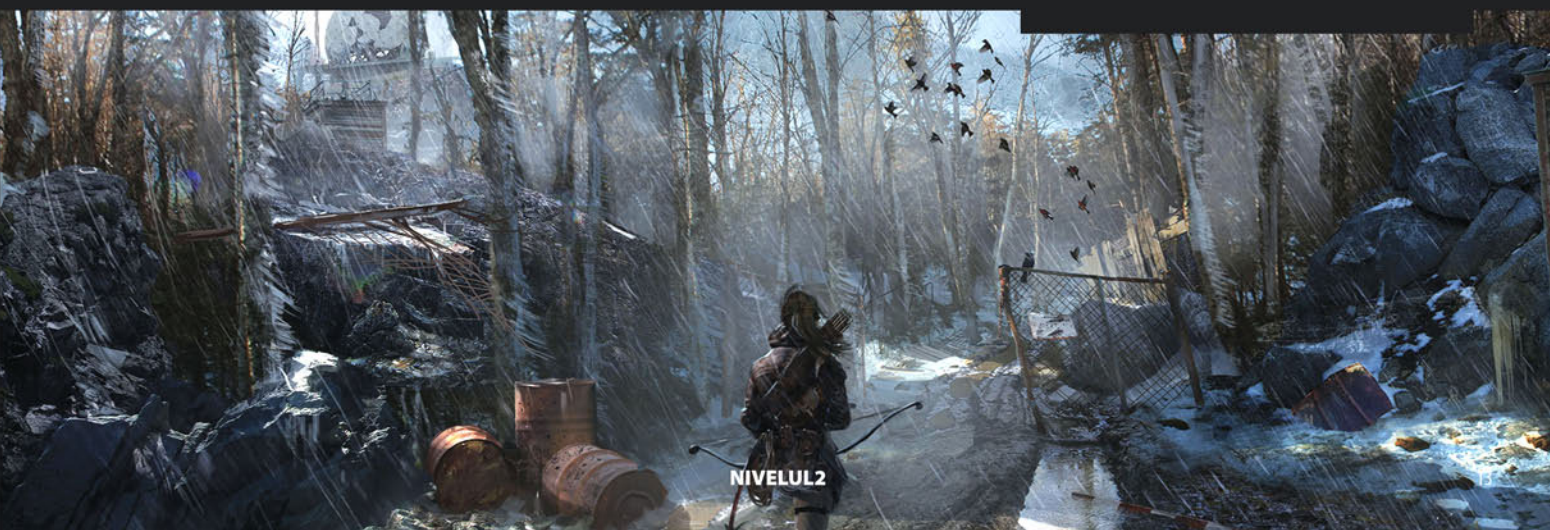


Tânăr și neliniștit

Nu toate-s roz în noua gradină a Larei Croft însă. Dacă ar fi să o luăm în ordinea gravității, cea mai evidentă problemă ar fi povestea din Rise of The Tomb Raider. Se pleacă de la o premisă decentă pentru un joc Tomb Raider: un presupus profet nemuritor, refugiat în legendara cetate pierdută Kitezh, pe care atât Lara, cât și o organizație rivală încearcă să-l localizeze. Lucrurile iau întorsături de-a dreptul penibile pe parcurs însă, cu momente care aduc aminte de scenariile de mare angajament din Tânăr și neliniștit, Santa Barbara și Sunset Beach. Noroc că jocul în sine salvează situația și povestea, culmea, nu atârnă chiar atât de greu în ecuația finală.

Un alt element pe care, personal, îl consider introdus în mod forțat într-un astfel de joc este componenta RPG din Rise of The Tomb Raider. Misterul descoperirii unei noi arme, atât de satisfăcător în primele jocuri ale seriei, este aproape ruinat acum când fie o asamblezi din părți culese de-a lungul aventurii, fie o cumperi de la un vânzător, a cărui prezență se potrivește ca nuca-n perete în contextul jocului. De asemenea, lunga listă de skill-uri și upgrade-uri pentru arsenal parcă nu face casă prea bună cu ideile de bază care stau în spatele seriei Tomb Raider. Spre exemplu, pentru a putea descifra textele de pe anumite structuri, Lara trebuie să învețe limbi străine precum greaca sau rusa. Pe lângă ideea de-a dreptul tâmpită conform căreia ai putea deprinde o limbă uitându-te la icoane pictate pe pereți, ultima oară când am verificat Lara era o tânără arheologă de succes, cu o educație aleasă în acest sens. Îmi vine greu să cred că pe la școlile și facultățile de fițe pe unde a învățat, Lara n-a prins niciun pic de greacă sau rusă.

De asemenea, aplicarea acestei scheme de RPG oarecum forțat nu demonstrează decât că producătorii din ziua de azi nu mai știu să-și dozeze și echilibreze jocurile așa cum o făceau pe





vremuri. Pornind de la mai vechiul DOOM, în care însușirea primului shotgun era un eveniment în sine, trecând prin mai vechile titluri Tomb Raider, unde găsirea unei noi arme elimina câte un pic din tensiunea constantă și te făcea mai încrezător în forțele proprii și ajungând până la experiențe perfect regizate, cum a fost primul Half-Life, producătorii puteau masca această progresie mecanică prin poveste sau gameplay în sine. Nu cred că un joc de acest gen, axat 100% pe single player, are nevoie de o latură de genul "create your own experience". Am investit în joc, acordând încredere producătorilor special pentru a experimenta jocul gândit de ei, nu pentru a-mi crea eu unul. Până la urmă, avem de-a face cu Tomb Raider, nu cu Minecraft.



Ce mare, ce vechi, ce frumos!

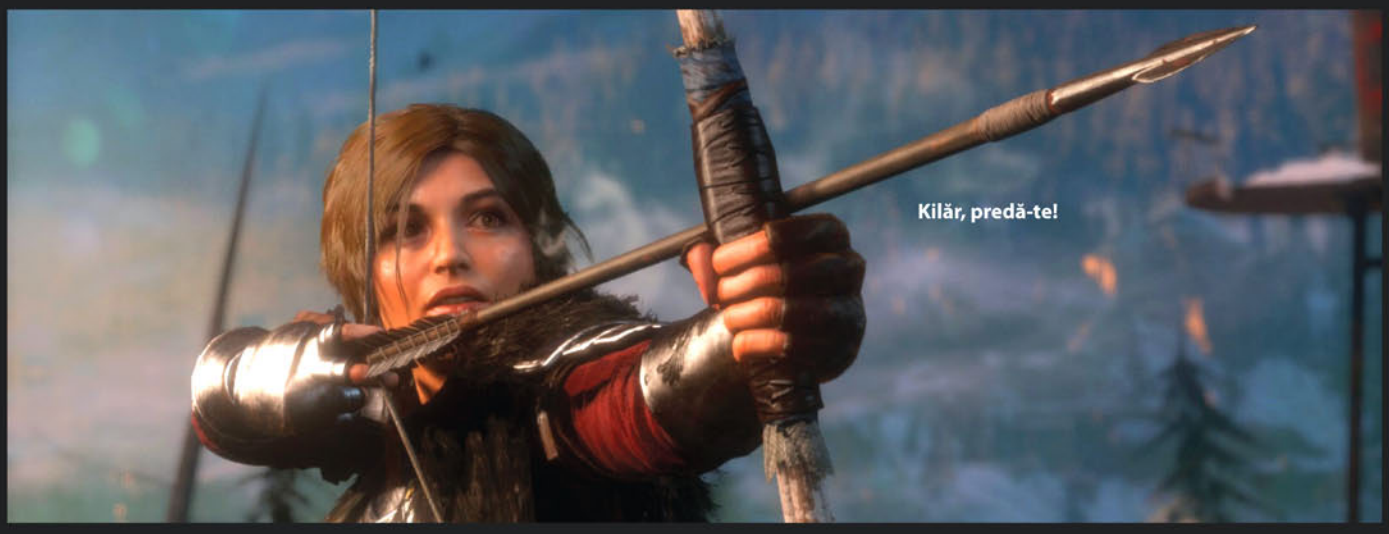
Floricele pe câmpii, pe Xbox și PC

Așa, înainte de încheiere, am zis să vă povestesc câte ceva și despre partea vizuală din Rise of The Tomb Raider. Pe scurt, jocul e frumos, Lara arată mai bine ca niciodată, iar animațiile sale faciale sunt extrem de realiste, mai ales în prim planurile din secvențele cinematice (redate în timp real cu ajutorul motorului grafic).

Mai important este că veți primi în mare parte același pachet grafic indiferent că alegeți să încercați jocul pe Xbox One sau pe PC. Da, pe PC grafica, unele efectele și framerate-ul pot fi împinse ceva mai sus (dacă vă permite sistemul), însă, per total, Rise of The Tomb Raider oferă o experiență de joc bună pe ambele platforme. Spre exemplu, jocul celor de la Crystal Dynamics este unul dintre puținele titluri care oferă o rezoluție de joc de 1080p pe Xbox One, fără rabaturi calitative evidente, versiunea de consolă având implementată chiar și tehnologia PureHair (un TressFX mai avansat pentru redarea corectă a mișcărilor părului Larei). Am înțeles că nici versiunea pentru bătrânul Xbox 360 nu ar fi tocmai rea, însă nu am avut-o la dispozitie pentru a putea confirma personal această ipoteză.

Trecând peste nemulțumirile personale legate de scheletul artificial de RPG aplicat jocului și povestea tâmpițică, Rise of The Tomb Raider mi-a plăcut. Suficient încât să mă întorc, după 20 de ore de joc și finalizarea campaniei propriu-zise, pentru a mai căuta câteva colecționabile ascunse. Deci, dacă aveți Xbox sau un PC capabil, săriți pe el. Dacă nu, după cum ar spune președintele nostru în funcție, ghinion: ediția pentru PlayStation 4 va fi lansată abia la toamnă. **Cosmin Aioniță**

8,5



Kilăr, predă-te!



Nu e vulpe, doar o fată
Lara Croft cea neînfricată
Dar pe urs l-a păcălit
Cu săgeți l-a otrăvit
Iar în ultimul moment
I-a dat și cu armament.
Și-am încălecat pe-o șa
Și v-am spus povestea mea

Extras din folclorul popular nivelist.
Nerecomandat sub 30 de grade.



Xenoblade Chronicles X™

Explorare, Mecha și Star Trek! Am spus suficient

GEN *Sci-Fi Action JRPG*
TESTAT PE *Wii U*
DISPONIBIL PE *Wii U*
PRODUCĂTOR *Monolith Soft, Nintendo SPD*
DISTRIBUITOR *Nintendo*
ONLINE *Xenobladechroniclesx.nintendo.com*

Pentru a înțelege ce de ce seria Xenɔ este atât de iubită, trebuie să urmărim traseul profesional al unui singur om: Tetsuya Takahashi. La începuturi (anii '80), doar un artist grafic, care s-a făcut remarcat în cadrul companiei Nihon Falcom și a reușit să prindă un loc la (sau poate a fost furat de) Square. În acea perioadă Falcom, Square și Enix erau unele din cele mai mari companii producătoare de jocuri din Japonia, iar rivalitatea dintre ele era cunoscută și gustată. La Square a creat arta și designul zonelor de bătălie și/sau de nivel pentru Final Fantasy IV, Romancing SaGa, Final Fantasy V și Secret of Mana (1990-94). Apoi, a fost ridicat în rang și a devenit director (al departamentului) grafic atât pentru Final Fantasy VI cât și pentru Chrono Trigger. Ca orice pasionat, dar și în urma experienței enorme pe care o avea acum în spate, ideile de joc, din toate punctele de vedere, poveste, mecanici, grafică și design (logic) îi zburau și clocoteau în minte. A creat o schiță și a prezentat-o mai marilor companiei ca posibil plan pentru Final Fantasy VII. A fost respins, povestea fiind considerată prea gri și complicată pentru un joc FF, dar a fost lăsat să dezvolte proiectul separat, ca director de producție și scenarist.

Ce a ieșit a fost un JRPG SF, numit Xenogears, diferit de mai tot ce a fost lansat până atunci. Cu motive, design și aluzii influențate de filozofiile jungiene, freudiene și spiritualitatea gnostică, cu multiple personaje și intrigi, complex și grandios. Fei Fong Wong, protagonistul, încearcă să descopere adevărul din spatele entităților cabalistice (ale „zeilor") care operează în Ignas. Tema principală este relația dintre umanitate și mașini și ridică întrebări foarte îndrăznețe legate de conștiință, memoria umană, spirit și așa mai departe. Xenogears, nu a vândut la fel de mult ca un Final Fantasy, dar a devenit rapid, așa cum vă puteți imagina, un titlu de cult (Ha!), atât în Japonia cât și în State.









În timp, Mr. Takahashi a realizat că Square nu are planuri de a dezvolta mai departe universul Xeno, focusul lor rămânând seria FF. Și-a dat demisia și și-a creat propria companie numită Monolith Soft, în cadrul căreia și cu ajutorul celor de la Namco, care au investit și au cumpărat pachetul majoritar, a lansat seria Xenosaga. În 2007 Nintendo a cumpărat Monolith Soft și a transformat compania într-o subsidiară. Au ajutat la producerea lui Super Smash Bros. Brawl și și-au făcut mâna cu Disaster: Day of Crisis, ambele lansate pe Wii. Separat au creat și remasterizat câteva titluri pentru DS, dar în principal s-au concentrat pe următorul titlu Xeno. Takahashi avea în sfârșit banii și resursele necesare pentru a crea (din nou) ceva măreț și s-a implicat total în proiect. Director de producție, designer grafic și scenarist. 3 ani mai târziu a lansat Xenoblade Chronicles, un titlu care m-a lovit rău de tot și căruia i-am oferit un grandios 9.8 în Level. Într-o mare de RPG-uri fantasy clasice (Tolkien încă trona), primul Xenoblade mi-a oferit cu totul altceva, un univers gigantic, care te îmbia să-l explorezi, o poveste incitantă, care se intersecta cu gamplay-ul complex, locații care m-au lăsat cu gura deschisă, muzică care m-a făcut să las controlerul jos și să ridic mâinile ca la concert (nu mi s-a mai întâmplat cu niciun alt joc), faună inteligentă, personaje interesante și aș putea continua, dar prefer să fac câteva paralele puțin mai încolo.

Jocul a împins hardware-ul Wii-ului la limită, iar producătorii au trebuit chiar să simplifice anumite obiecte și sunete pentru a putea include tot ce și-au dorit pe un singur DVD dual layer. Lansat cam în aceeași perioadă în care Final Fantasy XIII era hulit pentru liniaritatea lui, Fallout: New Vegas și Skyrim pentru sutele de bug-uri, PS3-ul pentru framerate-ul mic în jocurile de seamă – apare de nicăieri acest titlu pe o consolă care era comparată cu PS2-ul și le arată cum se face. Suprafața de joc este aproape de două ori mai mare decât cea din Skyrim, dar reușește să fie mult mai variată și mai interesantă, framerate-ul se menține decent, în timp ce distanța de randare este incredibilă, oarecum fără limite, ceea ce te face să te simți cu adevărat mic și umil. Bineînțeles că efectele și artificiile ca anti-aliasing-ul, bumb mapping-ul de calitate, sau HDR-ul, lipseau, dar astea erau lucruri de care uitai după 10-20 de minute de joacă.

Așa se face că Xenoblade Chronicles X, succesorul spiritual al primului titlu, a devenit rapid pentru mine cel mai așteptat joc al anului trecut. Oricât am încercat să mă feresc, frânturi de informație tot își făceau loc. SF în loc de fantasy, mai mare decât Skyrim, Fallout 4 și The Witcher 3 la un loc, roboți în care poți intra și pe care îi poți controla, grafică monumentală, mai ales pentru Wii U, și așa mai departe. Apoi, chiar și la o lună înainte de lansare, au început să curgă review-urile și m-am dezumflat, nu mai exista acea unanimitate și uimire cu care a fost primit și îmbrățișat primul titlu al seriei. L-am pornit șovăielnic, iar primele ore păreau să confirme ceea ce o parte din recenzori spuneau.

Intro-ul se dorește a fi unul exploziv, cu zeci de nave gigantice care pleacă de pe Pământ și încearcă să se strecoare printre sute de crucișătoare și distrugătoare extraterestre care se luptă aprig deasupra planetei. Numai una din arce reușește să scape, iar Pământul este distrus. După doi ani suntem găsiți și atacați. Încercăm o aterizare forțată pe planeta din apropiere, dar nava se sfărâmă și numai miezul rămâne intact. Recitesc porțiunea de mai sus și realizez că sună foarte bine, dar realitatea nu este, din păcate, la fel de frumoasă. Nivelul producției acestor filmulețe este scăzut, iar la sfârșit nu rămâi cu întrebări de genul, cum și de ce, ci mai repede cu un gust amar de „this is not how it works!". După primele 2 ore de joc gândeam că cea mai mare problemă a lui XCX este faptul că tot ce a prezentat inițial am mai văzut în altă parte - filmulețele superbe ale lui Civilization Beyond Earth (păcat că nu are decât două-trei), sau Battlestar Galactica, doar cel mai bun serial de tip space opera existent.

La o lună după a-Mira-rizare suntem găsiți în stază de Elma și echipa ei, ceea ce ne aruncă în modulul de creare a personajului. Modul care nu se ridică la nivelul celui din Fallout 4 sau Black Desert, dar nu e nici prea departe. Putem schimba suficienți parametri cât să creăm o fată albastră cu părul pădure tatuată cu fluturași fosforescenți – ceea ce am și făcut - sau un mascul un pic prea androgin cu freze nebunești. M-au deranjat ochii, veniți parcă din anime-urile mai exagerate – toți colorați ciudat, majoritatea părând acoperiți de lentile cu inserții digitale - era clar o alege-





re de design, dar nu una foarte estetică sau naturală, cel puțin nu pentru noi ăștia din vest. Am rămas însă surprins de faptul că am putut să-mi aleg vocea personajului din altele 5-6 și vorbim aici doar de unul din sexe. Voci care au și personalitate, de genul: majoretă, militărească, sportivă sau enervantă. Am descoperit în timp că toți actorii au făcut o treabă excelentă și că XCX este dublat exemplar. Mai puțin cutscene-urile, în care lip-sync-ul o ia de multe ori razna. Subtitrările sunt la locul lor, dar nu și vocile în japoneză. Nu pot fi nici măcar downloadate separat.

Dar să revenim. Ne sunt date două pistoale (praștii) și o sabie (bâtă) și suntem rugați să ne întoarcem în New L.A. unde o să aflăm mai multe despre starea națiunii. În drum spre casă descoperim gândăcei (vorba vine, erau destul de mari) cu care luptăm și devine clar că ne descurcăm cu armele din dotare, dar și alte bucăți de navă cu care interacționăm. Odată ajunși în orașul în plină dezvoltare, construit în interiorul modulului rămas intact, care arată ca un stadion de fițe de vreo zece kilometri în diametru, suntem asaltați și interogați de mai marii în rang. Apoi, „rugați" să ne înrolăm în „armată". Fauna nu este întotdeauna prietenoasă, e nevoie de oameni care să exploreze planeta, să apere orașul, să instaleze mici sonde satelit, să caute restul de bucăți de navă, să recicleze ce e de reciclat, dar mai ales să-i trezească și să-i salveze pe cei rămași în viață. Elma intervine însă și le readuce aminte că jobul este facultativ, e alegerea noastră, și suntem lăsați, astfel, să bântuim prin orașul enorm, împărțit pe cartiere – industrial, administrativ, comercial și rezidențial. Să vorbim cu lumea și să ne acomodăm cu controlul personajului. Din păcate, circuitul vieții în Noul Los Angeles nu este la fel de interesant ca cel din Skyrim sau Gothic, altfel sunt convins că unii dintre noi ar fi încercat să-și facă un trai în oraș și să nu-l părăsească niciodată. NPC-urile nu urmează un ritual zilnic, nu se duc acasă noaptea, la muncă ziua și la distracție după. Majoritatea pot fi găsiți în același loc (ce beți), ceea ce e bine pe termen lung, pentru că nu mai stai să-i cauți ca în primul XC, dar, per total, atmosfera jocului suferă. Plictisit de oraș te întorci la garnizoană pentru a deveni cu adevărat cetățean. Ți se dă o misiune simplă, Elma și Lin te întreabă dacă te pot ajuta și acompania și jocul începe cu adevărat.





În primele 10 ore, sau chiar mai bine, traversezi un mare tutorial în care îți sunt explicate sistemele și opțiunile pe care le ai la dispoziție. Nimic nu este însă repetat de două ori, sau forțat, ca în alte titluri. Ți se spune, de exemplu, ce sunt abilitățile de luptă și cum funcționează, dar nu ți se și impune să le folosești în vreun hangar pentru a înțelege clar ce fac. Nu ai decât să ieși din New L.A. să găsești un inamic și să testezi singur. La fel și cu atributele personajului, tipurile de atac ale armelor și implicit rezistențele indigenilor și armurilor. Layer-ele de upgrade posibile și așa mai departe. Dacă nu sunteți atenți, nu vă place să citiți, să investigați sau să testați, s-ar putea să aveți probleme și cu lucruri simple, ca accesarea hărților, schimbatul cristalelor augmentative, sau, eu știu, unde puteți vedea câte minereuri aveți în vistierie. Pentru a face totul și mai ciudat meniurile se deschid de la dreapta la stânga, pentru că în Japonia așa se citește și asta e direcția pe care creierul a ajuns să o urmeze natural. Ce e bine este că manualul devine rapid inteligibil după primele ore de joacă și este și foarte stufos. Mai mult, poate fi accesat (la fel ca în cazul tuturor titlurilor Wii U) în timpul jocului și este foarte bine structurat. Vrei să înveți mai multe despre talente, deschizi la capitolul respectiv și citești. Dar cum talentele sunt legate de atribute și abilități, printre rânduri sunt aruncate câteva hyperlink-uri, care te teleportează mai departe. Unul din cele mai bune manuale pe care le-am citit. Dezvăluie exact cât trebuie, dar nu prea mult, și încearcă, prin felul în care este structurat, să nu-ți strice bucuria următoarelor descoperiri sau abilități pe care jocul o să ți le pună la dispoziție.



Am ajuns să realizez că cea mai mare problemă a lui XCX este faptul că a fost lansat la scurt timp după



titluri ca Divinity: Original Sin, The Witcher 3, poate chiar și Fallout 4, experiențe mult mai strânse de joc, mult mai compacte și controlate, mult mai instant satisfăcătoare, care ne-au învățat că nu toate quest-urile și problemele se rezolvă cu: strânge x bucăți de y și adu-mi-le, sau, omoară z și trecem mai departe (excludem Fallout 4 de aici). Prin contrast, primul XC a fost lansat într-o perioadă în care doar câțiva dintre noi mai văzusem ceva atât de ieșit din comun. Acum… avem o infuzie de JRPG-uri: din ce în ce mai multe titluri din seria Tales, Persona, remasterizări Final Fantasy, seria Souls, Undertale și așa mai departe. 3DS-ul mușcă și el puternic, cu serii ca Fire Emblem, Bravely și Etrian. Pasionații de RPG-uri au ajuns să fie mult mai greu de impresionat. Dacă nu ați jucat niciunul din titlurile înșirate mai sus, dar vă plac JRPG-urile atunci Xenoblade Chronicles X o să vă lase cu gura deschisă. Pentru noi, ăștialalții, mai ales cei care au jucat primul XC…



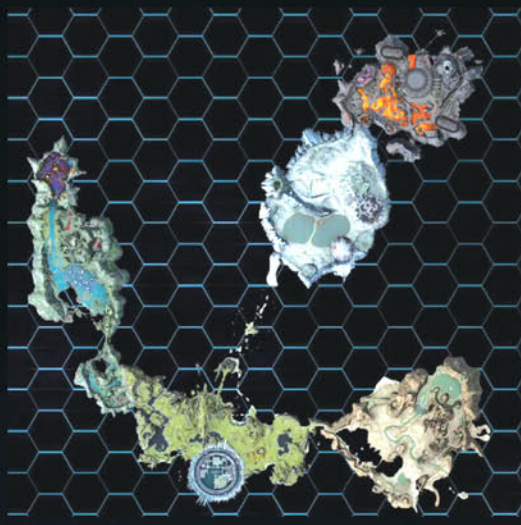
Am fost dezamăgit de simplificarea faunei. În XC întâlneai o mai mare varietate de comportamente și reacții. Cu animale care-și protejau puii, vietuitoare care-și ajutau ceilalți membrii ai turmei dacă îi atacai, sau din contră bestii total nepăsătoare la ce se întâmpla lângă ele. Unele erau sensibile din anumite puncte de vedere, altele aveau reacții de prădător și te opreau, de exemplu, din a face zgomote puternice sau din a fugi. Asta nu înseamnă ca XCX nu dă de pământ cu majoritatea jocurilor care au apărut până acum. Indigenii reacționează în continuare diferit și nu te mai atacă dacă nivelul tău este mult mai mare decât al lor, unii sunt pașnici, alții sunt teritoriali, câțiva mușcă imediat ce te văd, te aud, sau îți simt vibrațiile. Separat, se joacă, dorm, conviețuiesc, deși mă deranjează că tot nu se atacă între ei. Există, la fel ca și în XC, un ciclu zi noapte, cu multe creaturi care-și schimbă comportamentul sau fac ochi doar într-o anumită parte a zilei, când plouă, sau mai știu eu ce nebunie.

Pe de altă parte XCX este și surprinzător. Lighioanele erau enorme încă din XC, unde „mastodonții" cât un bloc cu 4 etaje, sau „brontozaurii" de 10, nu erau așa rari. Aici o să le descoperiți și părinții. Uriași care pot fi, la fel ca în Monster Hunter, atacați și zonal – un picior, un corn, aripi, un braț mecanic, armură etc - care, odată distruse sau dezabilitate, ne aduc un avantaj și cel mai probabil extra loot. Descoperim apoi lăcustele cât apartamentul care se pot camufla și era cât p-aci să încep să înjur într-o peșteră când mi-au sărit în cap. Mi-am notat în carnețel că au început să se folosească de trucuri penibile… în XC mai mereu aveai suficient spațiu cât să te strecori pe lângă mai toate orătăniile, dar… nevermind. Când am revenit le-am văzut, erau colorate exact ca pereții și stăteau nemișcate, dar erau acolo, când m-am apropiat m-au atacat și și-au schimbat culoarea spectaculos și dușmănos. Alte necuvântătoare, vorba vine, majoritatea urlă ca toți dracii sau te sâsâie și chiar comunică sălbatec între ele, se ascund între pietre și flori, cu care se și aseamănă. Ce m-a impresionat însă cel mai mult este legătura (in)vizibilă dintre viețuitoare și oarecum naturalețea cu care se îmbină cu peisajul, par că sunt de acolo și nu doar nebuneli create de o minte cu prea multă imaginație. Chiar dacă sunt ierbivore, carnivore, asemănătoare cu un copac sau din contră, cu o maimuță, la fel ca în Avatarul lui Cameron, majoritatea au mici însușiri comune, care le leagă și te fac să te gândești la ele și din punct de vedere evoluționist.



Am fost dezamăgit apoi de spectacolul vizual. În XC, doi zei s-au bătut secole la rând până ce au reușit să se omoare și au rămas încremeniți și încleștați pe vecie. Zeii erau atât de imenși încât aveau propria gravitație și s-au transformat în timp în adevărate ecosisteme pe care viața a înflorit. Biologic pe unul din ei, mecanic pe celălalt. Diferențele dintre rasele inteligente au devenit prea mari și a început războiul, mecanoizii distru-





gând aproape toate coloniile „inamice". Când pornim jocul ne regăsim pe gamba Bionis-ului și urcăm pe coapsă, mijloc, spate și așa mai departe. Pe timpul nopții putem vedea pe cer părți din celălalt zeu, pe timpul zilei privim la formele ciudate geografice din zare și ne minunăm. Apoi, le ajungem, le „cucerim" și ne minunăm din nou privind înapoi. Am accesat la un moment dat o porțiune mereu întunecată, o pădure plină de „corali", copaci și ciuperci fosforescente unde, din când în când, pe timpul nopții toate aceste plante emanau spori și transformau locația. Părea că o aureolă boreală a coborât pe pământ, era feeric.

E foarte greu să te bați cu așa ceva chiar dacă ai la dispoziție o planetă extraterestră cu un relief incredibil. Personajele din XCX aleargă de trei ori mai repede ca un atlet, sar pe distanțe uluitoare și nu mor nici după un picaj de 20 de etaje. Partea bună este că nu te plictisești niciodată, pentru că astfel distanțele între locații devin foarte mici, iar felul în care le ajungi este spectaculos. Dar, la aceste viteze nu prea ai timp să te oprești să admiri priveliștea. În XC pasul era mult mai molcom și mai mereu exista o terasă sau un vârf de creastă de pe care să poți absorbi încă un pic din zonele pitorești pe care le-ai traversat sau pe care urmează să le ajungi. În XCX nu prea se întâmplă, oarecum normal, pentru că o planetă tinde să dispară către orizont în timp ce două statui monumentale pot fi privite în mii de feluri odată ce ai coborât pe suprafața lor. Din nou, asta nu înseamnă ca XCX nu dă de pământ cu aproape toate jocurile open world lansate până acum, doar priviți în jur, majoritatea print-urilor sunt neretușate.

Am mai fost dezamăgit și de story, dar și de simplificarea luptelor. În XC, protagonistul mânuia o sabie care-i permitea să vadă în viitor și încerca cu toate puterile să-l schimbe. Cu toate astea, printr-un amalgam din ce în ce mai incredibil de întâmplări ajungea exact în aceeași situații cu cele din viziuni. Mai târziu când a învățat să struneasă puterile bărzii, a început să pre-vadă în timpul luptelor și dacă unul din prietenii care-l urmau o să moară. Destul de des jocul calcula cam cum o să se desfășoare de la un anumit punct încolo bătălia și îți arunca un mic filmuleț cu felul în care inamicii o să facă felul coechipierilor. Ce e interesant e că în 90% din cazuri, dacă nu luai măsuri pentru a contraataca ce tocmai ai văzut – un scut, o întremare, sau chiar o simplă retragere - chiar se întâmpla. Găsesc această idee, care leagă gameplay-ul de story, una genială și sunt convins că și Mr. Takahashi a realizat că nu poate fi bătută. Ce trist mi se pare să-ți dai seama că nu-ți poți depăși creația anterioară.



Pentru că e SF și pleacă de la o bază atât de bună, m-am așteptat la mult mai mult, doream misiuni incredibile și decizii dificile, vroiam să pun umărul serios la ridicarea și consolidarea orașului, vroiam să găsesc bucăți de navă și implicit noi tehnologii/capabilități, vroiam să salvez alți și alți oameni. Lucruri care refuză să se întâmple, sau se întâmplă, dar doar parțial, evaziv. Am strâns, de exemplu, resursele și am conectat oamenii care trebuie pentru a construi o centrală de epurare a apei în afara orașului. Zis și făcut, a fost construită peste noapte și câțiva cercetători și oameni de știință au început să muncească acolo. Totul e prea frumos ca să fie adevărat, tot ce întreprinzi se termină cu bine și treci mai departe vijelios. Oricine are o problemă în oraș, fie ea personală, industrială, alimentară, de cercetare, de supraveghere, pază etc. poate plasa o cerere pe panoul central. Militarii urmând să le aleagă pe cele pe care le găsesc interesante și să încerce să le ducă la bun sfârșit. Prea multe din aceste extraquesturi sunt de tipul omoară x indigeni de gen y sau culege z obiecte de tip ț. Ceea ce nu ar fi o problemă pentru că aproape toate sunt opționale, dar faptul că nu ți se spune nicăieri unde poți găsi obiectele de tip ț, va rămâne până la sfârșit cea mai mare bilă neagră a jocului.

Marea majoritate a misiunilor te trimit la punct fix, așa cum e și normal într-o astfel de situație, doar d-asta tot plantezi acele sonde-senzori-sateliți, în plus, toate descoperirile sunt îndosariate și categorisite pe o planetă necunoscută, dar când vine vorba de aceste obiecte, să dea draci'n el de joc dacă vrea să-ți spună măcar o zonă de unde să pleci. Îți este precizat doar continentul, iar un continent aici este cât tot Skyrim-ul la un loc. Cu peșteri, cu crevase, cu terase supraetajate, cu ciclu zi noapte, care adaugă sau schimbă din obiecte… O tâmpenie, impusă de felul în care popoarele asiatice preferă acest tip de jocuri. Au o plăcere dementă în a descoperi și farma obiecte (loot în general) prin explorare, să noteze sau să țină minte unde le-au găsit, apoi să posteze pe forumuri și să discute despre ele. Pentru mine, un joc face ceva greșit în momentul în care trebuie să-l pun pe pauză pentru a căuta pe internet unde găsesc frunze de cocotier, hint, nu lângă cocotieri.



Ce e bine e că nu trebuie să ieși din joc pentru a găsi aceste informații, îl pui pe pauză, deschizi browser-ul și cauți, controler-ul-tabletă al Wii U-ului fiind perfect pentru așa ceva. Ba mai mult, poți privi pe ecranul mare și la ultima imagine din joc și astfel nu mai trebuie să notezi denumirile ciudate pe care le întâlnești. Reiei apoi fără a închide browser-ul (rulează în background) și pleci mai departe unde-ți spun forumurile. Puteau să facă mult mai bine de atât, așa cum neau și dovedit că se poate cu restul elementelor. În joc tableta funcționează atât ca GPS cât și ca modul de relocare pe hartă – la oricare din sondele plasate, sau locație importantă descoperită. E integrată perfect cât să nu deranjeze în niciun fel, ci doar să adauge imersiunii. În plus, dacă cineva vrea să folosească televizorul, tableta poate prelua tot jocul.

Acesta este momentul în care câțiva dintre colegii de breaslă cred că au renunțat la a mai juca crezând că și-au făcut o părere avizată. Din ce am văzut au dat de primele misiuni peste care nu poți trece, dar care cer câteva obiecte aberante și au spus stop, au înfierat limitarea și au trântit un șapte sau opt. Păcat, pentru că nu au ajuns astfel să descopere nici măcar prima mare revelație a jocului. JRPG-urile, la fel ca și anime-urile iubesc să ne surprindă cu astfel de întorsături de situație sau momente cheie. Dacă nu vreți să aflați exact ce se întâmplă, săriți peste următorul paragraf. În mare, tonul jocului începe să se schimbe încet, încet, și multe din alegerile de design pe care inițial le-am considerat ca forțate capătă sens.

¡Spoiler! După o luptă dură împotriva Ganglionilor (cei răi), în care încercăm să salvăm o altă rasă inteligentă, unul din brațe ne este sfârâmat și descoperim că, de fapt, suntem cu toții niște androizi. Elma ne aduce înapoi la bază și începe să ne explice că a fost o măsură de siguranță și că aceste corpuri sunt de fapt conduse tot de mințile noastre, blocate undeva pe planetă, scopul nostru suprem fiind găsirea acestei bucăți de navă numită Lifehold Core, a cărei energie mai are un pic și se epuizează și o să murim și că nu trebuie să spun nimănui ce am aflat pentru că ar putea fi prea mult pentru mulți din locuitorii L.A.-ului… dar deja mă pierduse… deci d-asta arată ochii tuturor așa și d-asta alergăm atât de repede și putem sări și ateriza… și d-asta multor militari nu le pasă de viața lor… oare în realitate cum arăt, ar fi genial ca producătorii să ne schimbe la sfârșit sexele și să ne facă bătrâni sau grași. ¡Spoiler!

Tot ce s-a întâmplat până acum, 30 de ore pentru mine, deși apreciez că dacă zburzi poți atinge acest punct și în 15-20, a fost doar expoziționea – cât tupeu! De aici, pentru că dintr-o dată realizezi că-ți pasă, ba mai mult, ai ajuns să și cunoști atât de mulți din locuitorii planetei, fie ei indigeni, extratereștrii sau oameni, jocul începe să se metamorfozeze. Pac, semnal S.O.S. de la stația de filtrare a apei. Ne teleportăm într-un suflet și toată lumea e transformată în stil Aliens în coconi, singurul supraviețuitor se simte rău și te întrebi dacă să-l trimiți înapoi în oraș pentru o verificare de urgență sau să-l lași acolo și să te revii cu o echipă medicală, cu riscul de a muri până te întorci. L-am trimis înapoi și nu s-a întâmplat mare lucru, dar am simțit schimbarea-n matrice.

Salvezi o a treia rasă extraterestră și Elma nu poate să nu se întrebe cum de ne înțelegem, fără niciun dispozitiv translator și cum de au ajuns atât de multe specii inteligente în același loc. Acestea sunt momentele în care XCX strălucește și aduce cu episoadele Star Trek bune în care simți, la fel ca și protagoniștii, că ceva e în neregulă dar nu știi clar ce. Separat (și fără legătură cu po-









vestea mare, doar vreau să mai dau un exemplu), printr-un concurs de împrejurări o pământeancă a început să creadă într-un nou zeu, convingerile fiindu-i întărite de faptul că apa sfințită pe care o folosea putea readuce la viață una din rasele extraterestre invitate în oraș. După o mică investigație am descoperit că vinovatul este chiar un doctor din aceeași specie care dorea să se îmbogățească vânzând antidotul prin cadrul bisericii. Chiar dacă quest-ul a ridicat niște probleme destul de dure legate de credință și Dumnezeu, am fost dezamăgit de faptul că am putut să-l prind fără probleme pe doctor și să-l trimit la închisoare, dar pământeanca a fost lăsată să fugă. Vreo douăzeci de ore mai târziu i-am descoperit ascunzătoare și am realizat că a fost păcălită de două ori, d-asta credea cu atâta tărie, de această dată de o terță parte mult mai haină. Pusă în fața adevărului nu l-a putut accepta și a înnebunit. O soartă mult mai dură decât nevoia mea de a încheia capitolul… Am învățat că în XCX poveștile adiacente sunt ciclice și revin să ne hăituiască sau să ne bucure.

Jocul nu-și pierde veselia și lângă, acum suficientele, questuri mai gri, și-au făcut în continuare loc și cele haioase, dar parcă puțin mai complexe ca și însemnătate. Am descoperit cu zâmbetul pe buze că pentru una din rasele mai tehnologice pizza a devenit un drog. Pur și simplu pe planeta lor ei mâncau mereu același lucru și nu s-au gândit vreodată că poți combina gusturile și aromele. Cu nerușinare le-am cumpărat pizza de fiecare dată când am avut nevoie de ei să repare sau să construiască ceva. Alții doreau să cuantifice emoțiile pentru că nu înțelegeau de ce



oamenii reacționează atât de diferit în situații asemănătoare. Au apărut și problemele, ca „simple" răbufniri rasiste sau pământeni care au încercat să-i împopoțoneze și să-i aducă-n rând cu moda. Unii din extratereștrii nu respectau reguli simple, pe care noi le luăm de-a gata, ca cele de circulație. Au reușit să mă facă chiar și să râd în hohote când i-am găsit frustrați jucând fazan. Se pare că dacă traduci mereu cuvântul în altă limbă se pierd și literele cu care trebuie să începi.

După încă vreo 20 de ore, deci undeva după 50 de la început, deși presupun că poți ajunge în acest loc în 30-40, dacă te grăbești, am fost rugat să dau câteva examene pentru a lua licența care-mi permite să dețin și să manipulez un Skell. Adică un mecha. Îi vezi până în acel moment parcați peste tot prin oraș, îi vezi lucrând și ridicând clădiri sau containere, îi vezi în acțiune în câteva din cutscene-uri, te și lupți cu câțiva ai inamicilor, dar până în acest moment nu ești lăsat să controlezi niciunul. Inițial am crezut că producătorii i-au adăugat doar pentru a mai pipera jocul, sau pentru a ne lăsa să ne deplasăm mai rapid sau în locațiile în care nu puteam ajunge până acum, dar după alte 10 ore mi-am dat seama că m-am înșelat. Au creat două jocuri într-unul, combinate perfect, perfect funcționale.



Roboții nu au încetat să mă uimească, de la atenția la detaliu, felul în care se mișcă, armele (nu mai puțin de 8 posibile în același moment) și armurile pe care le cumperi, felul în care le folosesc, activează și lovesc, puterea din spatele lor, dimensiunea… Sunt înalți cam cât o casă cu două-trei etaje. Ieși din L.A. și nu te mai simți mic. Vezi mai departe și începi să calci în picioare, dacă nu ești atent, viețuitoarele mai mici. Inamicii de dimensiuni mari sunt dintr-o dată abordabili. Apeși apoi pe maneta din partea stângă, un gest care a devenit deja reflex, și, dacă ești fan transformers, mechwarrior sau altceva asemănător, deja îți curg balele. Fiecare, în funcție de model și clasă, se transformă în altceva: motocicletă, buggy, tanc(!) sau altă minunăție. Iar aceste transformări nu sunt fantastice cum am mai văzut în unele anime-uri sau filme, producătorii au stat și au creat probabil machete, vezi cum părțile componente se deplasează și se rearanjează, volumul rămânând cam același. Îmi place viteza pe care o dezvoltă și nebunia cu care traversează terenurile în aceste forme. Îmi place până și felul în care îngenunchează și cockpitul coboară un pic pentru a te putea da jos elegant. Poți să-i upgradezi, să găsești scheme care-ți permit să construiești unii mai puternici sau deosebiți, la garaj le poți vopsi părțile componente și încă...







Din păcate sunt greu de controlat când mergi cu viteză mică, mai ales prin oraș. Sunt și foarte costisitori, atât scheletul cât și armurile și armele mai potente fiind exorbitante, dar nu aș spune că aceste lucruri sunt neapărat minusuri. Îți folosești banii cu plăcere și începi să realizezi cât de importante sunt sondele pe care le-ai tot plantat pentru că-ți aduc atât minereu, care poate fi folosit ca și carburant pentru Skell-uri, cât și un venit constant cu care mai cumperi una alta. Începi să le rearanjezi în funcție de necesități și capacități și te bucuri când ai un surplus de materiale scumpe pentru că le poți vinde. Undeva pe la ora 70 (uau!) jocul a făcut click cu mine din toate punctele de vedere. Colonia s-a dezvoltat simțitor, în mare parte datorită acțiunilor necontenite pe care le-am întreprins, ajunsesem să înțeleg aproape toate sistemele și regulile Mirei, învățasem care sunt misiunile care contează și de care să mă feresc, deși reveneam din când în când și dacă aveam necesarul cerut le alegam și, puf, într-o secundă, erau ca și terminate. Investisem enorm în poveste, personaje și chiar și unele NPC-uri.

Luptele erau deja la fel de complexe ca în XC, poate chiar mai complexe, pentru că poți combina cu stil și cap capabilitățile și abilitățile roboților cu cele ale celorlalți (maxim) 3 componenți ai echipei. În plus, dacă vezi că mecha-ul e pe moarte, te dai jos și continui lupta (dacă e distrus și nu mai ai asigurare ai îmbulinat-o), în cu totul alt stil și cu alte abilități. Sau poți face invers, îl parchezi lângă, înainte de a începe lupta și, dacă vezi că nu-i dai de cap, te urci în el, apoi, după ce te-ai întremat, cobori la loc și tot așa. Sau și mai bine, dacă inamicul e dat dracu, te interesezi care-i sunt rezistențele și tipurile de atac și schimbi armele și armurile în consecință. Rearanjezi combo-urile și strigătele de luptă cu restul echipei, poate chiar și talentele și sigur îi dai de cap. Dacă ești totuși omorât de 3 ori la rând de același inamic jocul se oferă să-i coboare un pic nivelul și nu te faultează în niciun fel dacă spui OK. Victoriile sunt însă mult mai dulci când sunt muncite și gândite.

Credeam că nu poate deveni mai bun, dar, după alte 10 ore, de niciunde, sunt rugat să fac câteva teste cu un nou modul, Lin a mai lucrat o tură două la calibrare, în timp ce noi am mai strâns câteva resurse și pac(!) toate mecha-urile existente sunt upgradate și gata de zbor. Nu mi-am crezut ochilor când am ieșit din New L.A. și m-am ridicat de la pământ până pe cea mai înaltă platformă din apropiere, loc în care era imposibil de ajuns până atunci. Mira este incredibilă de acolo de sus, iar locațiile nou accesibile nu au încetat să mă surprindă. Am urcat, pe un alt continent, pe o ciupercă cibernetică gri semitransparentă înaltă cât un zgârie nor, cu o pălărie atât de mare încât avea propria floră și faună. Pufoșenii care aduceau cu spiritele din Mushishi pluteau ici colo, în timp ce în zare o topografie dementă crea un tablou superb.

Am realizat apoi că fauna, chiar dacă este mai puțin variată decât în XC, își ia revanșa aici prin faptul că e așezată pe straturi, cu păsări stil archaeopteryx care roiesc furtunos undeva la 20-30 de metri, cu balene monstruoase care călătoresc încet prin aer sau prin canioane și cu altfel de animale și plante în locurile în care în mod normal nu prea poate să ajungă nimeni. Și da, lupta în aer e posibilă și incredibil de spectaculoasă. Undeva după 100 de ore de joacă ieșeam cu toată echipa dotată cu Skell-uri din L.A. și ne luptam ca niște meseriași cu alți roboți inamici undeva la 50 de metri deasupra solului!

După 120+ de ore de joacă Xenoblade Chronicles X refuză să se termine și mă bucur. Simt că mai am de trecut peste cel puțin două revelații și d-abia aștept să văd unde o să mă ducă povestea. Am impresia că nu mai e mult până la final, dar așa am crezut și în primul XC, unde, după 80 de ore, jocul a decis că nu are niciun sens să nu coborâm să explorăm și al doilea Zeu. V-am tot înnebunit. Vestea bună este că, dacă aveți un Wii U, puteți juca și primul XC. Consola este perfect compatibilă cu toate jocurile Wii. Aș dori să dau un verdict final, dar nu pot fără să-l termin. JRPG-urile bune, la fel ca și anime-urile, nu merg notate sau clasificate după ce am jucat doar „câteva" capitole sau am văzut jumătate din episoade. Trebuie terminate și rumegate. Revin numărul următor cu câteva extra-gânduri și notă. **ncv**

VA URMA





TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE

GEN *FPS multiplayer*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, PS4, XBONE*
PRODUCĂTOR *Ubisoft Montreal*
DISTRIBUITOR *Ubisoft*
ONLINE *rainbow6.ubi.com/siege*



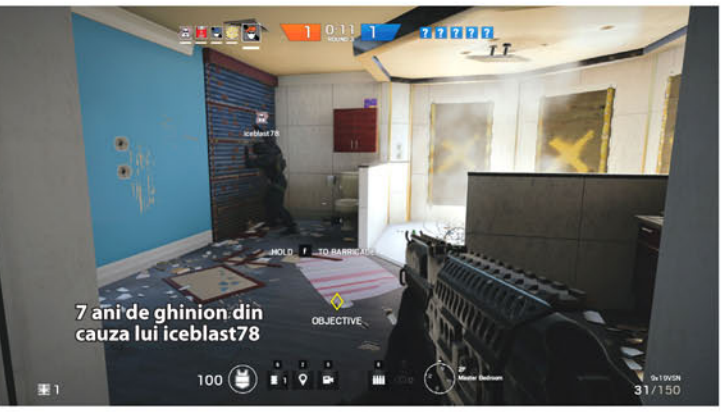
CS cu sârmă ghimpată și drone

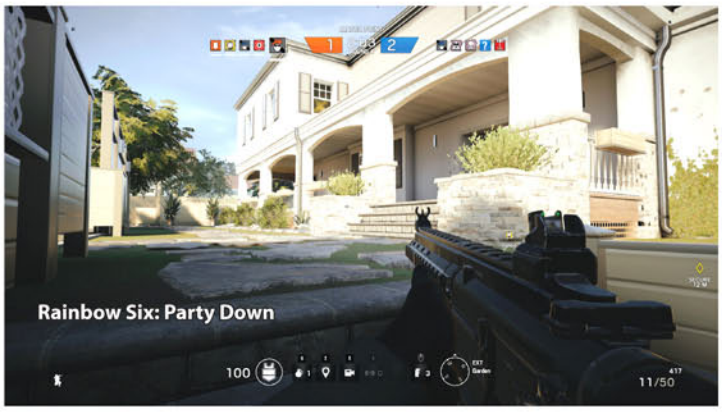
După avalanșa de titluri Call of Duty dezlănțuită de vreo zece ani încoace, în care anual ni se prezintă câte un nou joc ce arată și se comportă exact la fel ca și precedentul, parcă devine revigorantă activitatea mai metodică a celor de la Ubisoft, care nu au mai scos un joc din seria Rainbow Six tot de vreo zece ani. Bătrânul Rainbow Six: Vegas a fost venerabil la vremea lui și s-a bucurat de critici foarte favorabile în presa de jocuri (inclusiv în LEVEL), fiind lăudat pentru abordarea sa tactică profundă, de tip simulator militar. Ubisoft au sesizat în mod corect o nișă liberă pe piața actuală de shootere online și au decis că lumea are nevoie de o alternativă ușor mai intelectuală la Call of Duty sau CS:GO. La sfârșitul anului 2015, seria Rainbow Six și-a reintrat în drepturi prin cel mai nou membru al familiei, tânărul Siege.

Bag-o, bă, pe-aia cu de_dust!

Rainbow Six: Siege se reinventează, deci, ca un shooter online competitiv în care două echipe a câte cinci jucători se confruntă în meciuri intense tip attack-and-defend, cu un accent deosebit pus pe cooperarea și comunicarea în echipă și pe distrugerea inteligentă a mediului înconjurător, pentru a crea noi posibilități de atac și apărare. Cele două echipe iau, pe rând, rolul atacatorilor și al apărătorilor. Primii au misiunea de a pătrunde într-o clădire fortificată pentru a salva un ostatic sau pentru a dezamorsa o bombă, în timp ce sarcina apărătorilor este, evident, de a-i împiedica pe primii cu orice preț să își ducă la îndeplinire misiunea. Există o perioadă de „pace" de 30 de secunde la începutul fiecărei runde, ce poate fi folosită în scopuri pregătitoare. Echipa de atac poate utiliza niște drone terestre rapide și foarte mobile pentru a face o recunoaștere sumară a clădirii, în speranța că vor detecta poziția obiectivului ce se cere neutralizat, dar și a inamicilor. În acest timp, apărătorii își propun să fortifice cât mai bine clădirea, pentru a îngreuna deplasarea atacatorilor și pentru a le limita căile de acces. Ușile și ferestrele pot fi baricadate, se pot plasa grămezi de sârmă ghimpată și diverse capcane în puncte-cheie, iar punctele de acces din tavan sau podele pot fi la rândul lor blocate. Și apoi urmează așteptarea...





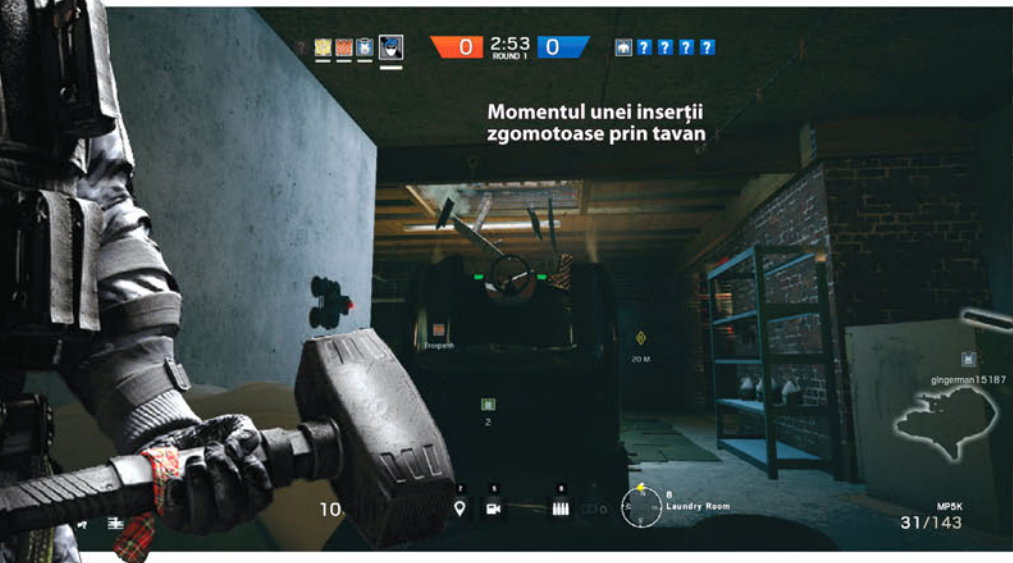


Unul dintre aspectele bestiale ale lui Siege este tensiunea aproape palpabilă din timpul rundelor. Acestea durează, în majoritatea cazurilor, doar câteva minute, fiind caracterizate de clipe nesfârșite de așteptare și pândă, urmate de erupții scurte și zgomotoase de focuri de armă, explozii și flashbangs. Ca apărător, ai numeroase momente de liniște apăsătoare, în care stai pe ciuci după un scut metalic protector, încercând să ghicești din ce direcție vor veni membrii echipei adverse. Sound design-ul jocului este esențial aici, asta deoarece spațialitatea sunetului este excelent redată, așa că, dacă asculți cu atenție, poți auzi inamicii cum bocăne pe la uși sau cum se împiedică prin sârmele ghimpate pe care le-ai întins cu viclenie pe hol. Te simți aproape ca un Kevin rămas singur acasă, doar că în loc de doi bandiți tântălăi, vine peste tine un squad întreg de operatori cu măști de gaze și arme automate. Ca atacator, tensiunea vine din dezavantajul inerent de a fi nevoit să pătrunzi într-o clădire necunoscută, în care dușmanii se pot ascunde în orice cameră, iar moartea poate veni de după orice colț.

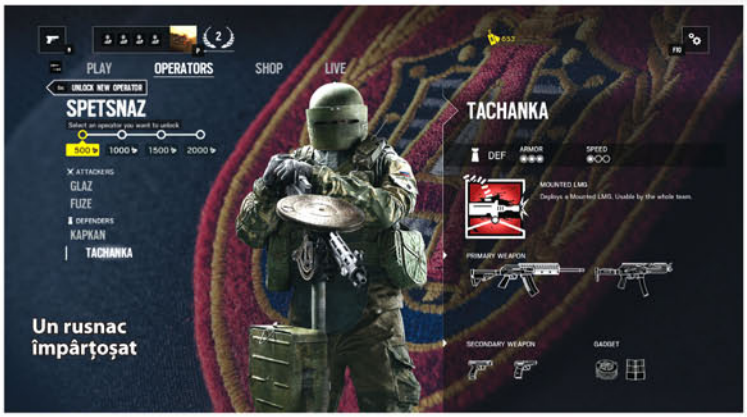


Cu toate astea, echipa de asalt are la dispoziție o grămadă de tehnici și metode prin care poate răsturna sorții bătăliei în favoarea sa. Așa cum am spus, mediul de joc este aproape complet distructibil, ceea ce crează posibilități tactice interesante. Gloanțele trec ușor prin lemn, sticlă și chiar și prin pereți, iar baricadele pot fi și ele distruse, astfel încât orice gaură mică dintr-un perete poate fi exploatată în scopuri mârșave. În plus, jocul oferă și posibilitatea rapelului pe fațadele clădirilor, cu tot cu scheme de filme de acțiune, gen stat cu capu-n jos pe frânghie în timp ce tragi cu pistolul pe geam. Una dintre cele mai cool faze la care am luat parte a fost un atac coordonat în care trei dintre membrii echipei mele au dat buzna peste apărători prin ferestre, în timp ce ceilalți doi i-au înghesuit pe scări atunci când, în mod previzibil, au bătut în retragere. Rundele sunt scurte și intense, iar majoritatea armelor sunt extrem de letale, fiind nevoie de doar câteva gloanțe pentru a te pune la pământ, fără posibilitate de respawn până la runda următoare. În felul acesta jocul te cam obligă să nu o arzi aiurea-n tramvai și să faci tot ce poți pentru a-ți ajuta echipa, mai ales că moartea chiar și a unui singur coechipier îi pune pe toți ceilalți într-un dezavantaj sever față de echipa adversă. Și nu vrei să fii tu ăla care îi trage pe toți în jos, pentru că se lasă cu înjurături pe team chat. N-am fost numit în viața mea de mai multe ori „faggot" ca într-un singur meci de Rainbow Six: Siege.











AWP 360 noscope 420 blaze it lord of the game

La toate aceste variabile se mai adaugă și cei 20 de operatori dintre care puteți alege la începutul fiecărei runde. Specializați fie pe atac, fie pe apărare, fiecare operator are un look distinctiv, un loadout propriu (constând din armă principală, armă secundară și grenadă), dar și o abilitate sau un gadget unic, ce pot fi de mare folos în timpul luptei. Scuturi de apărare, diverși explozibili, gadgeturi de monitorizare sau de bruiere a comunicațiilor inamice, armuri, ciocane pentru dărâmat uși, etc – opțiunile sunt numeroase și numai bune de explorat pe îndelete, pentru a găsi ceva potrivit cu stilul de joc al fiecăruia. Însă nu vă așteptați să aveți acces la toți operatorii de la bun început.

Nu, fiecare dintre ei trebuie cumpărat cu punctele de Renown câștigate cu lacrimi, sânge și sudoare, la fel ca și armele și accesoriile noi. De altfel, dacă am o plângere legată de jocul ăsta, ține tocmai de progresia cam lentă și de ritmul greoi în care deblochezi chestii noi, plus faptul că accesul la meciurile ranked nu e posibil înainte de a atinge nivelul 20.

De asemenea, curba de învățare nu este foarte lină și nu veți fi în niciun caz de prea mare ajutor echipei la început, când abia dibuiți ce face fiecare gadget. Durează ceva timp și până vă obișnuiți cu arhitectura nivelurilor sau până când veți învăța să fiți atenți la orice fereastră și să vă uitați cu atenție pe podea înainte de a intra pe o ușă. În lipsa unei campanii singleplayer (decizie salutară, din partea mea, eu unul nu simt nevoia de așa ceva într-un FPS multiplayer), jocul vă pune la dispoziție o serie de misiuni de antrenament scurte, menite să vă familiarizeze cu ideile de bază. Personal, mi s-au părut foarte plictisitoare și v-aș sugera să le săriți fără prea mari ezitări. Idem în cazul misiunilor cooperative de la secțiunea Terrorist Hunt, nu văd de ce și-ar pierde cineva timpul împușcându-se cu boți proști într-un shooter online.



Counter-Terrorists win!

Rainbow Six: Siege aduce un suflu proaspăt în peisajul FPS-urilor multiplayer, punând pe planul secund reflexele fulgerătoare și oferind o experiență bazată pe tactică, planificare atentă și comunicare. O echipă înarmată cu răbdare, spirit de observație și, mai ales, căști cu microfon, va fi întotdeauna victorioasă în spațiile strâmte în care se desfășoară luptele.

Mai adăugați în mix prezentarea grafică excepțională și sunetul excelent realizat și deja vă uitați la unul dintre cele mai bune FPS-uri competitive apărute în ultimii ani. Progresia încetă este frustrantă uneori, însă Rainbow Six: Siege face cu singurănță cinste numelui său. Să fie primit! **Chester**

8



GEN *2.5D, Action, Adventure, Metroidvania*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *Chair Entertainment, Epic Games*
DISTRIBUITOR *Epic Games*
ONLINE *epicgames.com/shadowcomplex*



Back in Black!

Câteodată parcă sunt copil mic. Aș fi în stare să fac orice altceva în loc să mă apuc de scris. Jocurile și povestitul sunt pasiunile mele, dar, cred că am rămas cu sechele de la liceu și facultate când totul Trebuia(!) lăsat pe ultima săptămână. M-am surprins mai ieri că ștergeam ecranul monitorului. Câteva pete minuscule, care nu m-au deranjat niciodată, nici măcar când editam imagini, au devenit instantaneu insuportabile. Mai am trei articole de scris și dintr-un moment în altul mă aștept ca Mircea (Kimo) să-mi trimită un mail de genul: „până poimâine trebuie să terminăm tot", dar… Să dea draci-n el de internet, că parcă mereu mai e ceva de făcut și văzut, în general nimicuri. Am ajuns să mă urăsc pentru că nu sunt în stare să forțez un: „gata, mă pun jos și scriu până termin articolul." Clink: Mailu': Nouă melodie Postmodern Jukebox. Fuu…!!! Clink: Cumnatu': uite aici ce canal bun am descoperit – GradeAUnderA. Fuu…!!!

Shadow Complex a fost lansat inițial și exclusiv pe Xbox 360 în 2009 și a devenit rapid unul din cele mai iubite jocuri ale anului, titlul Xbox Live Arcade (jocuri micuțe/indie/etc. lansate doar online) care a vândut cele mai multe bucăți, cel mai bun metroidvania din acea perioadă, șamd, mânca-ț-aș. Cum X360 nu am avut, dar îmi plăcea foarte mult ce vedeam în trailere – laboratoare, noir, tehnologie – l-am trecut în lista „de jucat" unde a rămas până mai ieri. Deja m-am împăcat cu gândul că nu o să termin niciodată toate titlurile din listă, dar adaug în continuare și cu sfințenie în ea toate jocurile care-mi par interesante. Mai ales pe cele exclusive platformelor la care nu am acces… sunt masochist.

Remasterizarea, dar și lansarea gratuită pe PC, m-a luat prin surprindere și m-a bucurat. Mi-am spus: Xenoblade sigur o să mă omoare luna asta și nu o să mai am timp de nimic, SC a venit exact când trebuia, îl termin rapid și astfel am și eu măcar două jocuri recenzate în numărul de februarie. Dar? De ce gratuit? Simt o tulburare-n Forță! Inițial m-am gândit că poate Epic i-a luat sub aripă pe cei de la Chair, i-au ajutat cu refacerea titlului și au decis să lanseze gratuit pentru a-și promova launcher-ul – o aplicație/magazin online asemănătoare cu Steam și Origin, mult mai micuță și cu mai puține opțiuni, dar necesară pentru a porni jocul. Apropo, în momentul scrierii acestui articol era în continuare la liber, dacă vă sună interesant, vedeți dacă mai aveți noroc. După o mică (foarte mică) anchetă am descoperit că cei de la Chair au dorit dintotdeauna să facă o continuare, dar au fost mereu prinși cu alte proiecte. Au vrut în acest fel să vadă dacă piața mai este interesată de licența Shadow Complex, așa că l-au remasterizat împreună cu cei de la Epic și,







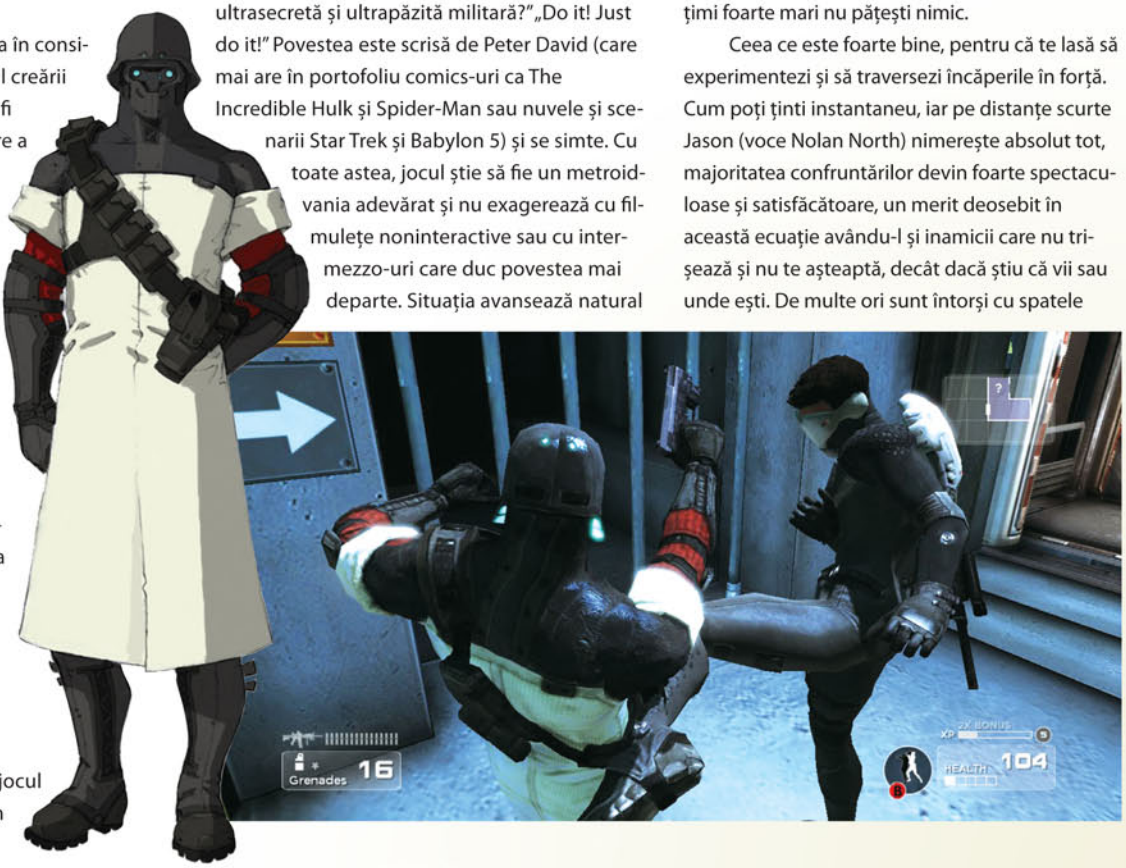
pentru că se simt în siguranță din punct de vedere financiar (Wth?! Am auzit-o și pe asta.), au decis să-l lanseze gratuit. Se pare că testele au ieșit pozitive pentru că în 2016 o să re-lanseze titlul și pe PS4 și X1. „Așteptăm Shadow Complex 2 în 2017, ne auziți?"

Dacă la Nivelul 2 am lua în considerare și prețul în momentul creării notelor, review-ul nu ar mai fi fost necesar. Un titlu mic care a fost ales în trecut chiar și GOTY de unele publicații, acum gratuit și refăcut, e un 10 clar. Noi suntem însă niște artiști, niște romantici care ne gândim să renunțăm de tot la note, nu e chiar așa simplu. Trebuie să excludem ce ține de practic sau economic, cu noi totul e trăire, suflet! Să nu ne citiți în întregime e ridicol, fiecare virgulă a articolelor noastre explică clar ce o să simțiți, iar până la sfârșit am proiectat deja în mintea voastră un tablou complet mai detaliat ca un David. Dar deviez…

Prima surpriză pe care jocul mi-a oferit-o în momentul în care l-am pornit a fost faptul că nu e deloc noir. Chiar dacă acțiunea se petrece în paralel cu ce se întâmplă în nuvela Empire a lui Orson Scott Card, eroul nostru știe să se ia la mișto. „Păi și cum o să supraviețuim dacă atacăm baza asta ultrasecretă și ultrapăzită militară?" „Do it! Just do it!" Povestea este scrisă de Peter David (care mai are în portofoliu comics-uri ca The Incredible Hulk și Spider-Man sau nuvele și scenarii Star Trek și Babylon 5) și se simte. Cu toate astea, jocul știe să fie un metroidvania adevărat și nu exagerează cu filmulețe noninteractive sau cu intermezzo-uri care duc povestea mai departe. Situația avansează natural și în general descoperim bucăți din story fie din discuțiile pe care inamicii le poartă, ordinele primite prin stații sau intercom, sau locațiile pe care le traversăm.

A doua surpriză este controlul personajului. Epic și Chair nu s-au jucat și au tele-portat acest joc pe PC exemplar. Pe Xbox, maneta din partea dreaptă a gamepad-ului era folosită pentru a ținti. Pe PC, mausul ia locul manetei și face o treabă excelentă. De fapt, jocul devine prea ușor cu un maus, chiar și dacă alegem Hardcore ca și nivel de dificultate. Dacă aveți de gând să jucați cu periferiile clasice PC și vă plac jocurile grele mergeți pe Insane fără probleme. Bineînțeles că titlul a rămas perfect compatibil și cu controlerul de X360, dar, ca niciodată - când jocul nu este un shooter sau o strategie - aici am preferat tastatura și mausul. SC se distinge între platformerele 2D sau 2.5D și prin felul și rapiditatea cu care personajul reacționează. Foarte rar o să muriți pentru că nu ați reușit o săritură sau pentru că eroul refuză să se agațe de o margine. Producătorii au muncit enorm ca toate suprafețele să fie utilizabile – ce complicat, într-un joc de gen. Nici măcar când cazi de la înălțimi foarte mari nu pățești nimic.

Ceea ce este foarte bine, pentru că te lasă să experimentezi și să traversezi încăperile în forță. Cum poți ținti instantaneu, iar pe distanțe scurte Jason (voce Nolan North) nimerește absolut tot, majoritatea confruntărilor devin foarte spectaculoase și satisfăcătoare, un merit deosebit în această ecuație avându-l și inamicii care nu trișează și nu te așteaptă, decât dacă știu că vii sau unde ești. De multe ori sunt întorși cu spatele





(pentru că tu ești cel care se infiltrează) sau stau la masă la un pahar, vin fluierând din planul îndepărtat și așa mai departe. E o plăcere să vezi cum unii habar nu au ce fac, cum alții strigă după ajutor, în timp ce meseriașii aruncă 3 grenade și încep să te ciuruie, după care mai dau și prin stație că te-au găsit. Când se întâmplă așa nu te oprește nimeni din a încerca strategii ca ambuscade, utilizarea mediului înconjurător, foc sub acoperire sau, eu știu, retragerea cu coada între picioare și reaccesarea zonei din altă direcție.

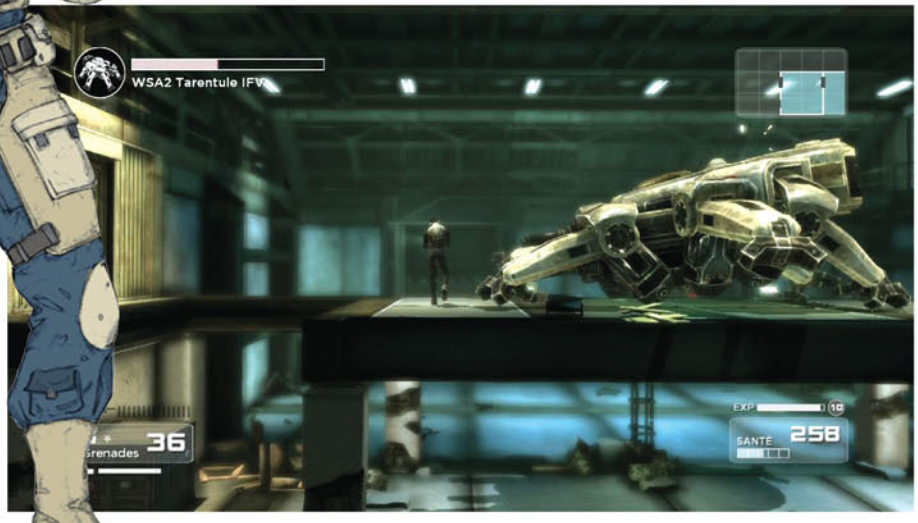
Ca orice joc bun de tip metroidvania și aici suntem lăsați să accesăm absolut toate locațiile, atâta timp cât capacitățile pe care le avem ne permit să o facem. Harta se conturează cu fiecare nouă cameră explorată și în foarte scurt timp realizăm de ce avem nevoie pentru a trece mai departe. Automat începem să anticipăm următoarea armă sau abilitate pe care urmează să o obținem și, bineînțeles, satisfacția este pe măsură, odată ce punem mâna pe ea. E nevoie de grenade pentru a trece de trapele alea spui? Lasă că mă întorc eu… Aici am descoperit și singurul mare minus al jocului. Shadow Complex oferă prea multă informație pentru binele lui. În Metroid sau Castlevania exista o doză bună de mister, în multe momente te oprești în loc și-ți spui: am îmbulinat-o, nu știu unde trebuie să mă duc. Apoi, puterile și armele obținute nu erau întotdeauna ce ți-ai imaginat, poate chiar din contră, te așteptai să primești un dizolvant dar de fapt primeai un dispozitiv care oprește timpul și imediat mintea începea să rumege...„A! Aha…..!!!" Și locațiile de care nici nu-ți imaginai că o să poți trece (nu credeai că mai e ceva după ele) deveneau accesibile.

În SC informațiile primite sunt prea multe și prea directe. Arunci lanterna magică peste o ușă și vezi roșu - „Ai nevoie de rachete pentru a o deschide." – OK! – o să mă întorc când am rachete. Te-ai pierdut prin baza enormă? Nu-i nimic, apeși un buton și îți este indicată pe hartă locația următorului obiectiv, dar și traseul de urmat până la el… înțeleg, foarte puțini o să fie astfel frustrați de rutele imposibile (doar ți-am spus că nu pe acolo) iar povestea și jocul în general curg mult mai bine, dar, în acest fel nu suntem lăsați să ne bucurăm de explorare și de rezolvarea puzzle-urilor numite: „bine, bine, dar cum ajung acolo?" E bine totuși că nu te obligă nimeni (în afara drăcușorilor de pe umăr) să apeși butonul știe tot, dar și că upgrade-urile abilităților și armelor, chiar dacă devin vizibile pe hartă, rămân oarecum inaccesibile, știi că sunt în locația x, dar ce trebuie să faci pentru a le culege sau pentru a descoperi unde sunt ascunse în acea încăpere?

SC este singurul titlu de gen pe care l-am încercat în care toate abilitățile deblocate au valență dublă, deschid porțiuni inaccesibile, dar în același timp te fac și mai puternic în luptă. Din acest punct de vedere jocul devine din ce în ce mai spectaculos, iar spre sfârșit chiar simți că ai putea să te iei la trântă cu 5 elicoptere, 3 roboți și 10 dușmani deodată. Gândurile-mi sunt în disonanță, pe de o parte, nu pot cere mai mult de la un joc mic, care mi-a dăruit gratuit ore bune de distracție, pe de alta, știu că se putea mai bine, i-am remarcat și înțeles micile hibe. În spiritul revistei o să notez în funcție de cât de puternic l-am simțit (distracție, simbolism, suflet, gânduri – raportate bineînțeles la tipul de joc și cât de artistic dorește a fi) și o să-i dau un 9. **ncv**

9






ÎN FIECARE ZI, ALTĂ AVENTURĂ
SUPEREROU.RO
WWW.SUPEREROU.RO
Cel mai grozav magazin de comics!

HARD WEST



GEN *RPG/TBS*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, OS X, Linux*
PRODUCĂTOR *CreativeForge Games*
DISTRIBUITOR *Gambitious Digital Entertainment*
ONLINE *creativeforge.pl*



Vestul Tare Straniu

Îmi voi continua activitatea editorială cu un citat dintr-un spectacol de televiziune de mare calibru moral, care m-a transformat în omul care sunt astăzi: "Când ești în Texas, uită-te în spate!". Cuvinte adevărate, cuvinte înțelepte, cuvinte care mi-au ghidat pașii în viață de mic copil. Încă nu am ajuns în Texas, dar m-am pregătit temeinic pentru el. Mi-am antrenat uitatul în spate câteva ore pe zi timp de optsprezece ani, iar când m-am simțit suficient de pregătit, am participat cu succes la o serie concursuri naționale și internaționale de privit cu teamă peste umăr, unde am cîștigat felurite medalii și am fost răsplătit cu premii în bani, obiecte, suplimente alimentare, bonuri de discount și reduceri de taxe. N-am prins finala din Texas din acest an, dar trag nădejde că în anii ce vor urma, căutătura mea hăituită, țintuită într-un punct fix din, ați ghicit, spate, va umple stadioane.

Nu doresc să mă laud, dar am perfecționat atît de mult uitatul în spate, încât, mai ales după cîteva ore petrecute în compania lui Hard West, îmi pot permite să îl corectez pe Cordell Walker cu riscul de a mă trezi cu Chuck Norris pe cap (în șpagat). Așadar, copii, părinți și bunici, ascultați-mi cuvintele și învățați din ele: cînd ești în Texas, uită-te în spate, scuipă-ți tutun în sân, fă-ți cruce de trei ori, pupă cu evlavie fotografia lui Cooper Răspopitu' și nu uita să-ți încarci Coltul cu trei gloanțe de argint sfințit. Și dacă te pune Necuratul să dai click pe o răspîntie, așteaptă-te la o megaofertă din partea unui străin înalt și chipeș, cu ochii de foc și părul negru ca pana corbului. Înainte să o accepți nu uita, desigur, să te uiți în spatele ei, unde scrie mărunt că bateriile și sufletul sunt incluse.

Îngenuncheat la răspântie

Cu toată vigilența mea, Hard West m-a luat prin surprindere. Nu mi-e rușine, căci pistolarii de geniu, care acum împing margarete din confortul unui sicriu de brad confecționat cu măiestrie de cioclul local, pot confirma că întotdeauna există cineva mai bun și mai rapid decît tine. Sau mai norocos, dar despre noroc, șansă, baftă etc, voi discuta puțin mai jos. Dacă aș fi căscat ochii și în față, nu doar în spate cum m-a sfătuit Walker, aș fi observat cu siguranță kickstarterul și, mai mult ca sigur, aș fi aruncat un pumn de dolari în direcția lui, căci îi merita cu prisosință. De ce? Fiindcă sunt superstițios, voi enumera doar trei motive. În primul rând, Hard West este o strategie pe ture, o pasăre rară cuibărită într-o nișă

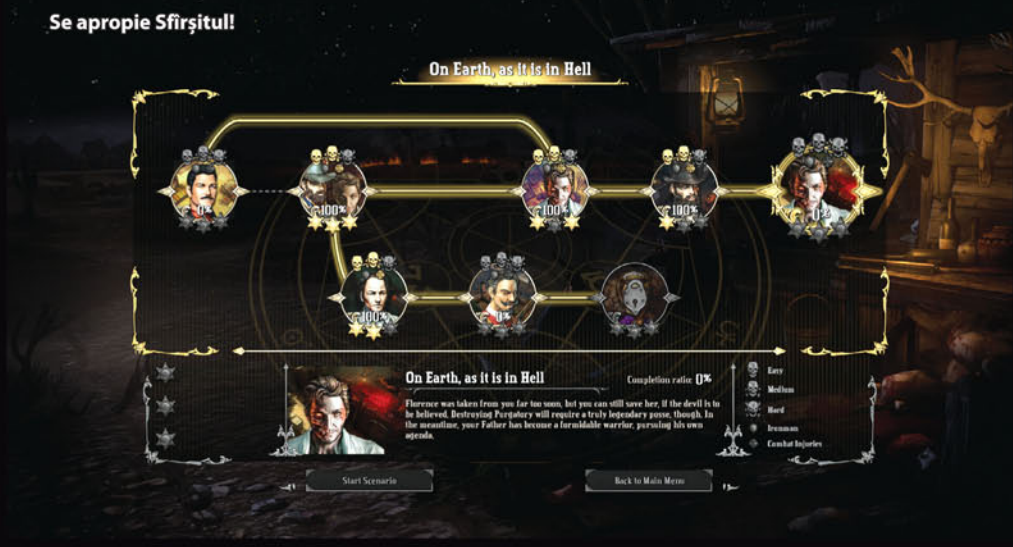




care, din fericire, a început să își mărească dimensiunile de când presa aservită, deci și cumpărătorii aserviți, a redescoperit XCOM-ul.

Doi la mână, Vestul Sălbatic. Crescut cu și de romanele lui Karl May, spălat pe creier de zece reluări pe lună ale Călărețului Singuratic la cinematograful sătesc fortificat și, mai tîrziu, îndopat ca un curcan cu o porție sănătoasă de spaghete western preparate de cei mai buni bucătari italieni (Leone și Corbucci), am rămas cu o slăbiciune pentru entertainment-ul virtual caremi pune o șa sub fund, un Colt la șold și un Winchester pe cocoașă.

Al treilea motiv este legat tot de Vest, dar, de data aceasta, de Vestul Straniu (Weird West). Pe el l-am cunoscut în benzile desenate cu Jonah Hex (puteți ocoli filmul, săriți direct la pozele cu Megan Fox) și în pen and paper-ul Deadlands, unde supranaturalul, manifestat în pacturi diavolești, satane nihiliste, flinte blestemate și văcari nemorți, se împletește armonios cu realitățile documentate ale Vestului Sălbatic, cum ar fi monedele de 50 de cenți găurite fix în centru de la 1000 de pași, sau povestea, jur că e adevărată, a lui Jesse James, pe care l-am văzut cu ochii mei în Gunslinger oprind un tren doar încruntându-se la el. Ei bine, dacă nu punem la socoteală DLC-ul cu zombie primit de Read Dead Redemption, PC-ul a fost ocolit de asemenea "blestemății". Omușorii de geniu care ne-au oferit Dark Corners of The Earth lucrau la așa ceva (chiar Deadlands cred că-și botezaseră jocul, posibil să-l fi prezentat într-un RIP în Level), dar s-au molipsit de febra falimentului după ce s-au acoperit cu o serie de contracte infectate intenționat cu viruși financiari. Hard West livrează o porție sănătoasă de Weird West, care îmi va ține de foame pînă când cineva cu la fel de multe și mari cojones îi va urma exemplul și poate vom asista la nașterea unei francize pe care, într-un final, Activision o va cumpăra cu dolari grei și o va duce în derizoriu făcîndu-mă să blestem clipa în care cineva a pus ochii pe Vestul Straniu. Dar să nu exagerez.



Aceste trei elemente extrem de importante sunt ținute împreună, ca o shaormă bine făcută, de misteriosul "detoate". După cum ar trebui să știți, în industria jocurilor, "detoatele" reprezintă maglavaisul de elemente role-playing care, de câțiva ani încoace, îi convinge pe revieweri să pună ștampila RPG pînă și pe un shooter ca Fallout 3. Din nou exagerez, dar sunt nescris de ceva timp. În cazul de față, RPG-ul se manifestă în universul lui Hard West prin managementul de inventar, mici jonglerii cu diverse resurse (aur, recompensă, clarviziune etc), o colecție măricică de aventuri în mod text cu un sistem rudimentar, dar eficient, de alegeri și consecințe, niscaiva abilități speciale, plus o mînă de atribute lipite de personajele pe care le controlați în luptele pe ture. Puncte de experiență și creșteri în nivel ca pe vremea GoldBox-ului nu avem, dar, ca să fiu sincer, nu le-am dus lipsa.



Și am plecat hai hui / Prin Canionul Lui / Să-l invocăm pe Luci pentr'un târg!

Hard West ne oferă șapte mini-campanii ce pot fi terminate lejer în șapte după-amieze de cîte șapte ceasuri. Fiecare campanie este centrată pe unul dintre cele patru personaje principale și, în teorie, atunci cînd pe toate campaniile se va lăfăi suta de procente necesară unui playthrough ca la carte, ar trebui să aveți o imagine de ansamblu a întregii povești. În practică, prin poveste înoată un banc întreg de heringi din cei roșii, iar vreo două campanii dintre cele șapte se termină brusc, cu zgomotul inconfundabil al unui pistol cu capse cumpărat în '85 de la Metalo Plast.







Structura unei campanii este simplă, gîndiți-vă la Expeditions: Conquistador. Avem o porțiune de explorare pe harta unei regiuni. Acolo vizităm diverse locații cu potera (o formă clasică de organizare socială într-un RPG western) din dotare, pe care o trecem prin diverse aventuri în mod text. Pe lîngă efectul pe care îl au asupra descâlcirii sau încâlcirii firului narativ, deciziile luate pe parcursul acestor micro-povestioare pot influența componența poterei, inventarul și atributele pistolarilor din subordine. Un tîrg cu Satana îți poate oferi un artefact hiperpotent dar, în același timp îți ia norocul cu mîna (nu e bine, norocul e o resursă vitală în anumite cazuri). Fiincă te-ai încăpățînat să scotocești în străfundurile unui galion eșuat care se mai ține într-o scîndură, s-ar putea să te trezești cu un picior rupt, chestiune care îți limitează drastic raza de acțiune. Cobori prea adînc în măruntaiele pământului? Există o posibilitate distinctă să te împiedici de o pereche de ciocate vrăjite, dar gazele de mină te vor lucra la plămîn. Ca orice om înzestrat cu o logică elementară, decizi să intri în altă mină cu o torță, să nu dai cu capul de vreo bîrnă și să te trezești cu orbul găinilor cînd ți-e lumea mai dragă. În acest caz s-ar putea să ratezi o luminiță ciudată care-ți spune "THERE'S GOLD IN THEM THAR MINES!!!". Exemplele pot continua, dar stăpînirea mi-a dat de scris un review nu de făcut un Let's Play în mod text...

Pentru a mai condimenta puțin lucrurile și a menține gameplay-ul proaspăt, cel puțin la nivelul explorării, fiecare campanie introduce o mecanică nouă care să te țină ocupat între două bumbăceli cu agenții împistolați ai Satanei. Dacă o campanie îți propune mineritul ca activitate extracurriculară, următoarea te obligă să veghezi la stomacele nelegiuiților din poteră. Sau să înfăptuiești îndeajuns de multe blestemății, încît să determini legea să pună o recompensă de cîteva zeci de mii de dolari pe capul tău. Sau să strîngi o sumă frumușică pentru o partidă de poker în timp ce încerci să-ți menții puterile de clarviziune la un nivel care să-ți permită să scoți al șaselea as din mînecă atunci cînd clarvederea îți spune că mustăciosul care-a mai rămas în joc are cinciași în mînă. Sau … nu vreau să vă stric și

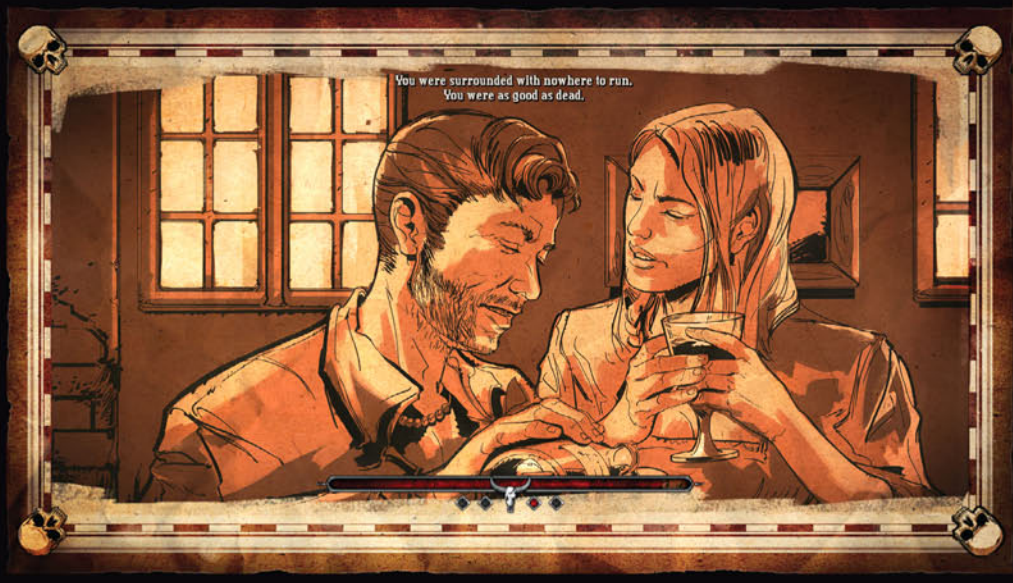






mai mult surpriza. Doresc doar să spun că fiecare campanie are o "ciudățenie" a ei și, cu vreo două excepții (despre care am povestiti mai sus), e ca un musafir politicos, care începe să se încalțe atunci când simte că se apropie momentul jenant în care gazda se va deplasa, aparent nepăsătoare, spre chiuvetă.

Povestea e exact la ceea ce v-ați aștepta de la un western horror. Debutează ca un western clasic (dacă nu punem la socoteală tutorialul, unde vei descoperi un cult sinistru și capul nevestei într-o ladă), cu multă alergătură după aur, ceva conflicte cu mexicani, un picuț de răzbunare, un tată blestemat și așa mai departe. După care, în universul lui Hard West începe să se insinueze, ca o igrasie violentă, supranaturalul. Mai un pact cu diavolul la răspântie, cîteva shootouturi pe tărâmul umbrelor, o vizită în Purgatoriu, ce mai, o zi obișnuită în șeaua unui cowboy din Vestul cel Straniu. Scriitura oferă context și informație fără să te pună să citești pagini întregi de expozițiune cu mii de înfloriturii stilistice a la Stephen King. E bine, căci nu mă dau în vînt după horror-ul întins pe mii de pagini, ci îmi plac mai mult poveștile scurte și nuvelele horror. Dar e și rău, în același timp, căci pe alocuri, proza mi s-a părut prea scurtă și prea la obiect pentru un western, darămite pentru un weird western. Probabil am fost răsfățat de Sunless Sea, pe care l-am butonat în paralel și a cărui scriitură m-a uns pe sufletul meu iubitor de ficțiune stranie. De la Hard West aș fi vrut ceva mai mult decât "A tall and handsome stranger, with fiery eyes, appears in front of you. What do you do?" (nu e un citat exact, dar efectul e același). Textului nu i-ar fi stricat o tușă lovecraftiană. Nu exagerată, n-am nevoie de șaptesprezece fraze înțesate cu metafore pentru a-mi descrie un bolovan care, din depărtare, seamănă puțin cu un văr de-al treilea al autorului, dar mi-aș fi dorit mai mult miez.



Vocea, aș fi folosit pluralul, dar tot bugetul destinat voice acting-ului a ajuns în buzunarul unui singur om, al individului care joacă rolul naratorului, m-a convins să-i iert lui Hard West aproximativ 89,3% din păcate. Da, singurul care vorbește în Hard West, este naratorul. Adică Moartea. Vocea sa plutește amenințătoare deasupra storyline-ului ca un stol de hoitari în căutarea unui ghinionist care și-a încheiat socotelile cu viața. Nu reușesc să-mi găsesc cuvintele, și asta mi se întîmplă destur de rar, ca să vă descriu pe cel puțin opt pagini cât de mult mi-a plăcut vocea naratorului. Gândiți-vă puțin la timbrul vocal al povestitorului din Bastion și adăugați-i o notă de pesimism relaxat, voit lipsit de pasiune și compasiune, mârâit din străfundurile laringelui. De cîte ori îl veți auzi pronunțînd pînă și cea mai banală frază, să zicem "Face 24 de lei, doriți și o pungă?", veți simți din vocea sa că veți avea nevoie de o pungă mai mare, să încapă și păcatele voastre cele multe și grele pe lîngă ce-aveți în coș, și că orice-ați face, tot în iad ajungeți. Pentru că v-a mîncat, nu zic unde, să vă vindeți sufletul pe o ciocolată Pitic și un pistol cu plăsele de aur. Amin. Nu cred că m-a mai lovit într-un asemenea hal vocea unui personaj de la Predicatorul Ray din Call of Juarez Întîiul.



Bată-vă norocul să vă bată!

Carnea de pe oasele narative ale lui Hard West o reprezintă misiunile tactice. Aici, Hard West mi se pare că strălucește cel mai tare. Și nu din cauza bloom-ului. Stilul grafic e bazat pe cel shading cu bun gust și nu se face abuz de efecte speciale ca în alte jocuțe construite pe Unity. Poate ați auzit că Hard West e XCOM cu cowboy. Eu vă spun că ați fost minți. Hard West NU este

XCOM. Toată lumea îl aseamănă cu XCOM. Nu fără motiv. E strategie, e pe ture, XCOM a fost un succes răsunător și amintirea lui e încă proaspătă, deci e limpede ca apa distilată că Hard West este un XCOM cu văcari. Greșit! Sau corect, în caz că asemănarea cu XCOM v-ar convinge să îl jucați mai mult decît articolul meu ar putea să o facă. Pentru că vreau să îl jucați și, dacă va fi nevoie, vă voi minți că Hard West este XCOM! E drept că structura unei ture este aproximativ aceeași, cu două puncte de acțiune care pot fi folosite fie pentru deplasare, fie pentru declanșarea unor abilități speciale, fie pentru una dintre cele două activități specifice Vestului Sălbatic, încărcarea și descărcarea flintei, însă similaritățile se cam opresc aici. Celelalte mecanici care guvernează duelurile armate din Hard West înlătură cu succes mirosul stătut de plagiat pe care l-au adulmecat unele nasuri mai sensibile de pe Internet.

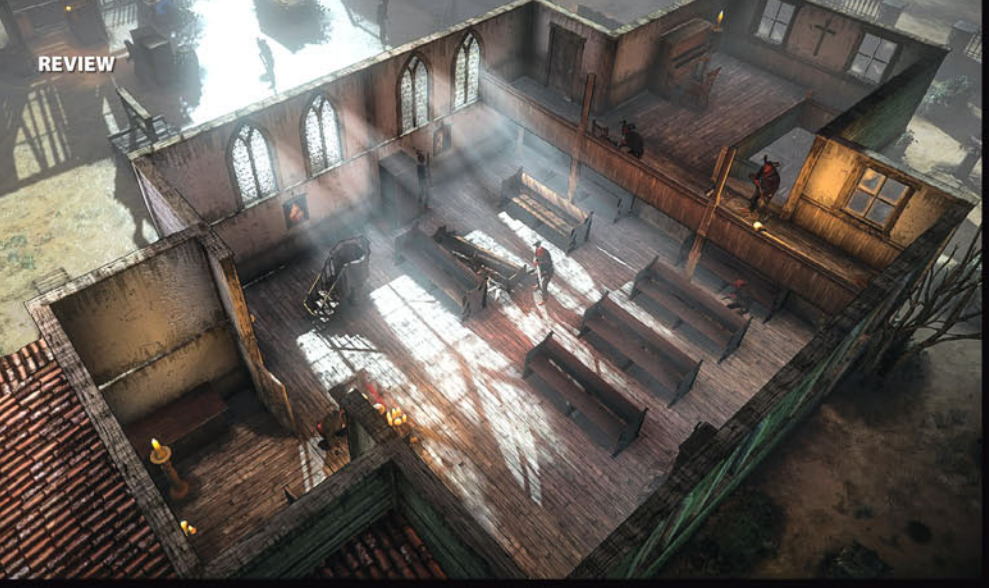

Drept în numele Tatălui

În primul rînd, nu mai ești complet la mila RNG-ului. Desigur, în funcție de atribute, puteți avea o șansă mai mare sau mai mică de a nimeri un inamic, moment în care o mînă timidă aruncă pe ascuns un zar, însă zgomotul scos de cubul de os din Hard West este foarte discret, nu bubuie ca un clopot cum se întîmpla, de exemplu, în XCOM. Unde Zarul se aude, taică! Să vă explic de ce. În primul rând, de la o anumită distanță, în Hard West șansa de a nimeri ținta umană este de 100%. Nu acel 95% din XCOM, despre care cei mai slabi de înger credeau că e ca prețul cu .90 de la care nu primești rest nici cu slujbe la ANAF. Adică un 100% scris cu mai puține cifre. Well, XCOM îți dădea rest, spre deosebire de Hard West, unde 100% înseamnă că tu o să-l nimerești pe el. El pe tine, e altă mîncare de pește, căci există o abilitate care îl blagoslovește pe inamic cu un rateu chiar dacă și șansele lui se învîrt în jurul fatidicului procentaj de 100%.



Cam zgomotoși

Doi la mînă, există o mecanică în Hard West care schimbă tot: norocul, bafta, karma, bara verde de care călărește bara roșie, spuneți-i cum vreți voi. Norocul este o resursă care, la prima vedere, înlocuiește cu succes mana dintr-un RPG fantasy. Ok, poate fi folosit pentru a activa abilitățile speciale (puțin mai jos voi vorbi și despre ele) ale unui personaj, pînă aici nimic ieșit din comun, mană pe față. ÎNSĂ! În momentul în care un inamic are o șansă de a-ți nimeri poterașul puțin mai mică de 100% (atacurile cu 100% hit chance reușesc întotdeauna), norocul este pus la încercare. Practic, înainte de a calcula șansa finală de reușită a unui atac, în ecuație intră și cantitatea de noroc de care dispune ținta. Astfel, un perso-





Frumos festival al recoltei aveți aici, băieți!

naj mai norocos (adica mai norocos decât o întreagă familie de spiriduși irlandezi cu bordeiul construit în mijlocul unei holde de trifoi cu patru foi) are șansa să evite un glonte tras de la zece pași. Acest rateu providențial al trăgătorului, îi va consuma țintei din noroc. Iar cînd pistolarului i se termină norocul, în toate puștile din imediata vecinătate se va întrupa cîte-un glonț cu destinația Frunte, iar șansele ca respectivul glonț să îl găsească cresc exponențial. Reciproca este și ea valabilă. În momentul în care un combatant este nimerit, primește înapoi și un pumn de noroc. Această jonglerie cu norocul dă naștere unor tactici cel puțin interesante. Rămas fără poțiuni (tutun, opiu, pomadă de păr, ulei de șarpe etc, vorbim aici de poțiunile specifice Vestului) care să regenereze norocul, s-ar putea să te trezești în situația în care vrei ca un personaj din subordinea ta încaseze o lovitură pentru a obține acel boost de baftă care îți va permite să-i activezi o abilitate specială ultrapotentă. Și prin ultrapotentă înțeleg "overpowered as f**k!".

Avem și un sistem de cover asemănător celui din XCOM, cu mențiunea că, în anumite cazuri, coverul poate fi improvizat ca în filmele western, dărîmînd cîte-un scaun, răsturnînd o masă și așa mai departe. Nu avem fog of war, dar inamicii, ca în Jagged Alliance, devin vizibil doar cînd se află în raza vizuală a unui personaj. O chichiță interesantă este că le poți detecta poziția după sunet (se mai întîmplă să rîgîie cineva ascuns în spatele unei uși) sau să-i observați după umbră. Chiar în tutorial era prezentată o situație de genul, cînd un nelegiuit se ascunsese în spatele unui cort, dar umbra l-a dat de gol. Pînza de cort nefiind un obstacol în calea unui proiectil, am reușit să-i iau piuitul nepriceputului care stătea cu spatele la soare.

În anumite misiuni există o așa numită fază de "setup" care condimentează puțin gameplay-ul lui Hard West cu o componentă de stealth rudimentară, dar eficientă. În faza de setup, personajele dispun de un singur action point, dar și de avantajul surprizei. Practic, cît timp nu intră în raza vizuală a inamicului (care poate fi mai mare sau mai mică în funcțe de "heat rating-ul" poterașului tău, rating dat în special de echipament), un personaj își poate vedea nestingherit de treburile sale necurate. Dacă un personaj este detectat, ai un tur la dispoziție pînă să înceapă faza de luptă, dar și șansa de a-l "convinge" pe nefericitul care te-a văzut primul să nu-și facă publică descoperirea pentru un număr de ture care, dacă nu mă înșel, depinde și el de heat ratingul pomenit mai sus. În momentul în care ai tras primul foc de armă, ostilitățile sunt deschise și "setup-ul" (în care poți rezolva, dacă vrei, mai mult de trei sferturi din obiectivele misiunii respective) este oficial încheiat și misiunea va continua în stilul obișnuit: genocid.

Marele absent, în schimb, este funcția de overwatch. Preț de vreo cîteva ore am înjurat aparenta lipsă de inspirație a designerilor care s-au hotărît să-i ofere acest avantaj doar AI-ului, dar, după câteva misiuni mi-am dat seama că overwatch-ul ar fi dezechilibrat major jocul. AI-ul nu este cel mai competent pe care-l știu, abilitățile personajelor sunt overpowered (intenționat, după spusele producătorilor, căci au vrut să le facă "fun", iar prin fun se înțelege, desigur, powertrip-ul care îți înmulțește clienții), deci, dacă ar fi să exagerez puțin, doar overwatch-ul mai lipsea ca Hard West să se joace singur pe Easy. Ok, e un truc destul de ieftin, dar funcționează. În plus, fără overwatch, ești cam obligat să fii mereu în ofensivă, ceea ce te forțează oarecum să-ți pui capul la contribuție.

Mâna mortului

Interesant și delicios de nebalansat, cum spuneam și mai sus, este sistemul de abilități speciale. Abilitățile vin sub forma cărților de poker și sunt oferite aleatoriu în urma unor misiuni sau a unor evenimente de pe harta cea mare.







Spun aleatoriu pentru că nu există o ordine prestabilită în care le primești. Poți pune mîna pe cea mai satanistă carte/abilitate, pentru ca în altă campanie (sau în aceeași la un replay) să n-o mai prinzi deloc. Aici am o mică nemulțumire, abilitățile nu se transferă între campanii. Practic, vei începe fiecare povestioară cu mîna goală, urmînd să-ți reprimești cărțile după ce îndeplinești anumite obiective. Fiecare personaj dispune de cinci sloturi, exact numărul de cărți dintr-o mână de poker, unde vei combina diversele abilități speciale. Cu mențiunea că anumite combo-uri se apropie îngrijorător de cheat-urile din vechime. Avem, de exemplu, "Equalize", o abilitate specială care reduce la 1 punctele de viață ale tuturor sapiensilor de pe hartă, indiferent dacă sunt în raza ta vizuală sau nu. Închipuiți-vă ce rezultat obțineți folosind Equalize în combinație cu "Banshee's wail", o satană de vrajă care ia trei puncte de sănătate tuturor inamicilor din raza vizuală a "casterului". Sau cu altă abilitate (chain kill, cred) care îți dă un punct de acțiune pentru fiecare kill. Fun, fun, fun! În plus, bonusuri pasive sunt oferite pentru o mînă bună (viteză, noroc, regenerare etc), ceea ce face abuzul și mai hardcore. N-o să mă leg foarte mult de acest dezechilibru, pentru că, recunosc, abilitățile chiar sunt distractive (un cowboy demonizat care își regenerează viața consumînd cadavrele celor căzuți? Jackpot!) și nu-ți ușurează chiar atât de mult treaba (mai ales că nu ești sigur că le vei vedea



pe toate într-o campanie, dată fiind apariția lor aleatorie) încît singura provocare să fie găsirea butonului de end turn. În plus, AI-ul poate fi învins, cu mici excepții, și fără să abuzați de abilitățile speciale, chiar vă provoc să faceți asta.

The good, the bad and the weird!

Hard West este bun. Am urmărit retroactiv kickstarter-ul și oamenii au livrat, într-adevăr, ce au promis. Stil, substanță și atmosferă autentică weird western. Nu e într-atît de strălucitor încât să dau fuga la cea mai apropiată răspîntie nesemaforizată, unde să cad în genunchi și să urlu spre ceruri sau, dimpotrivă, spre genune, "ofer suflet ultracentral, cu trei camere, fără igrasie, contra sequel în 2016", însă m-a convins să țin aproape un fișic cu dolari de argint pe care să-i arunc cu sete în monitor atunci cînd GOG-ul va afișa pe front page "Preorder Hard West 2 to receive this beautiful and unique gold plated quickshooter which can be used in the game for an instant win". Sunt împotriva precomenzilor, dar Hard West m-a convins să le acord producătorilor încredere atunci când va veni vremea să pun dolarii pe masă pentru promisiunea unui sequel. cioLAN

8



THE CREW® WILD RUN

GEN *Online Racing*
TESTAT PE *PC/PS4*
DISPONIBIL PE *PC, PS4, XBONE*
PRODUCĂTOR *Ivory Tower, Ubisoft Reflections*
DISTRIBUITOR *Ubisoft*
ONLINE *thecrew-game.ubi.com*

Apus la răgetul motoarelor

Este dificil să transformi în poezie răgetul unui V8. Greu, dar nu imposibil. Dacă apelezi la efectul beatific al unui apus incandescent, la senzația de infinitate ce curge între două oglinzi -- pe care numai un deșert de sare o poate inspira oricui --, la buchetul de vibrații trimise de Stoned Jesus, o doză rece de bere pe capota unui hot rod ținut în ralanti și la iminența unei călătorii nocturne pe șosele uitate, atunci îți vei deschide cel de-al treilea ochi în fața unui voiaj fără întoarcere: un drum până în inima sălbăticiei, unde pulsul ți se transformă în combustie internă și soarele dispare lăsând în urmă miros de cauciuc ars. Bine ai venit în America lui The Crew Wild Run!

Una cu universul

În forma lui originală, The Crew rămâne unul dintre cele mai bune "simulatoare" (au un rost ghilimelele) auto open-world cu pedigri arcade. Da, până la expansiunea plină de culoare și conținut, jocul se simțea oarecum incomplet, căci suferea de unele probleme la nivel de control și fizică – anumite trăsături ale mecanicilor de bază păreau ilogice și povestea nu-și depășea condiția, însă puține alte titluri similare au reușit vreodată să-mi transmită aceleași senzații extreme. Creația celor de la Ivory Tower este un show auto splendid, unde mașina și plăcerea întrecerii sunt elementele cheie, iar jucătorii devin actori ai spectacolului, poeți ai cursei. Complexitatea elementelor de personalizare și libertatea de expresie pe care harta uriașă ți-o pune la dispoziție pictează peste suprafața Statelor Unite o capodoperă motorizată. Aș putea spune că există deja o notă de autosuficiență acolo. Ei bine, expansiunea Wild Run este ceea ce ar rezulta din fuziunea stilistică totală între Ken Block și Speedhunters, cu o ușoară atingere de bucurie hippie – asta dacă hipioții ar consuma benzină în loc de ahem!

Originalul, pe care îl notam cu un 7 în re-



SOUTHPAW, MY LOVE!



Simbioza dintre șofer și mașină merge foarte departe în Wild Run. După câteva zeci (poate chiar sute) de ore petrecute în spatele volanului Hot Rod-ului meu de nivel 1299, am ajuns să îmi iubesc cu sinceritate partenera de drum. Am botezat-o Southpaw, fiindcă sub capotă îi arde nucleul unei stele și poate să deschidă o depășire într-un viraj de dreapta pe interior, doar că să își finalizeze atacul furios decolând cu aproape 410 km/h pe exterior. Southpaw adoră trucurile și dansează pe asfalt, îmbrăcată în gri cromat, străbătută de cele două dungi paralele negre, care îi pun silueta zveltă în valoare. Dacă îți faci plimbările nocturne în Las Vegas și ai clipit, atunci a trecut de mult pe lângă tine. Dacă îți place să asculți Sine Wave Digital pe austostrazile din Big Land la răsărit și visezi pentru o secundă, Southpaw a ocolit deja Meteor Crater. Astfel de relații sunt obișnuite în rândul comunității, deoarece dimensiunea garajului și numărul bolizilor modificați din colecție nu suplinesc atașamentul față de ACEA mașină specială, automobilul căruia îi cunoști fiecare particularitate, orice meteahnă sau calitate. Am asistat în PvP la situații incredibile, la dueluri între mașini de 750 și 1299 puncte, terminate cu victorii a la David vs. Goliath. Poate că de vină sunt vaporii de benzină ce-ți inundă creierul, dar te obișnuiești repede cu ideea că în Wild Run nimic nu este imposibil…



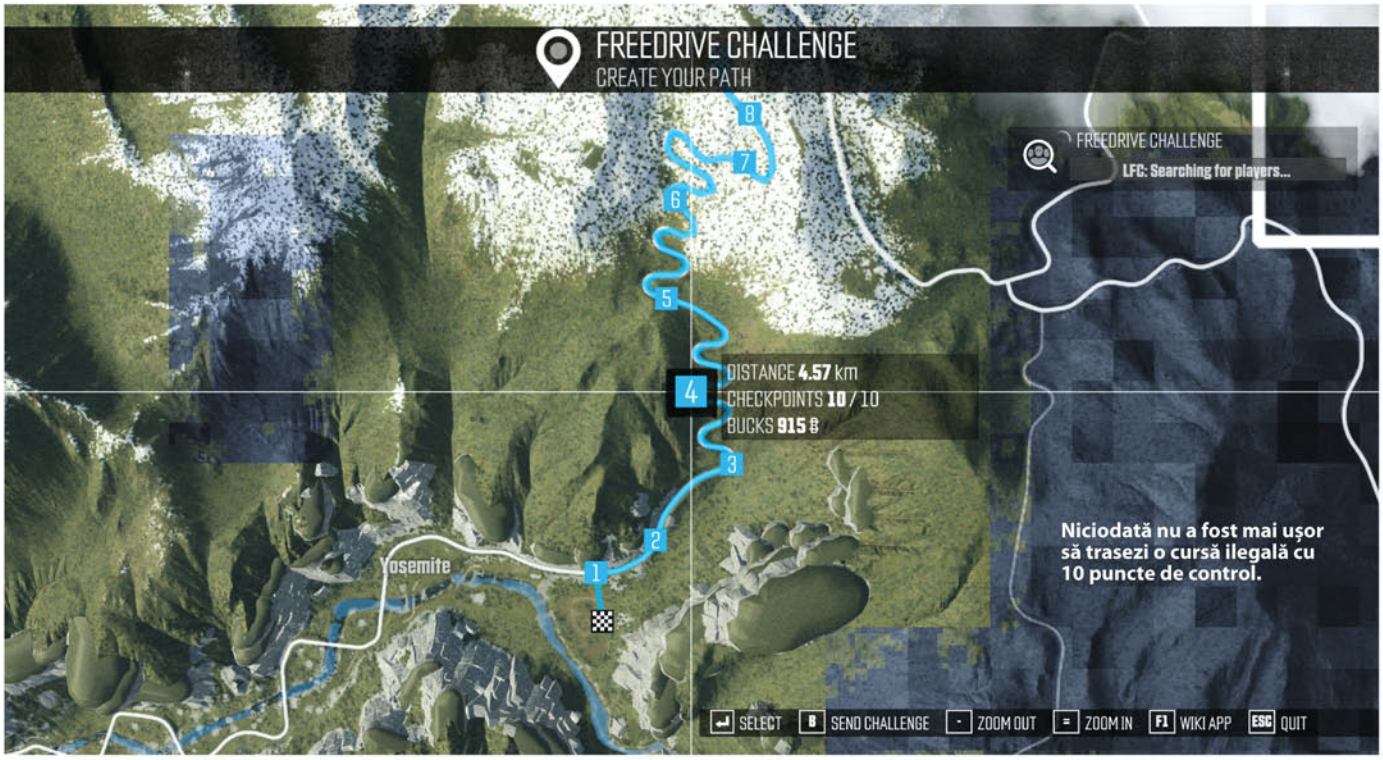


view-ul dedicat pe site (nivelul2.lab501.ro/review-crew), mi-a depășit toate așteptările formate într-un preview ulterior – publicat după vizita la ghereta Ubisoft din cadrul evenimentului Gamescom 2015 –, imediat ce pachetul suplimentar și-a băgat codița. Spuneam atunci că "Wild Run a fost meritata palmă grea și aspră primită peste fălci, o surpriză care mi-a mutat ochii la ceafă și m-a făcut să exclam de câteva ori, cu controlerul în mâini, un <<Da, baby!>> emoționant până la lacrimi." Totul pleacă de la metoda aleasă de Ivory pentru a-și reface piesa ludică de rezistență. Trei salturi tehnice majore și trei pași hotărâți în direcția potrivită. Să începem cu reconstrucția estetică: motorul grafic a fost refăcut și funcționează acum pe baza tehnologiei physical rendering, s-au introdus efecte meteo dinamice cu impact direct asupra comportamentului vehiculelor, iar distanța la care poți vedea a fost mărită simțitor, până la vreo 12 kilometri cât se poate de reali. În gameplay aceste elemente schimbă integral felul în care erai obișnuit să joci. Cumva, componenta vizuală rafinată la sânge și modelarea fizică atentă îți alterează sinapsele, potopindu-le cu o cascadă electrică la prima acvaplanare cu 320 km/h într-un viraj larg. Preț de o clipă totul se oprește în jurul tău, picăturile de ploaie de pe parbriz rămân suspendate în timp, motorul parcă își întrerupe ciclul de funcționare, texturile HD dispar, volanul pare că se rotește în gol și creierul se luptă eroic cu degetele de pe controler. Te simți neputincios și îți pui speranța în mașină. Apoi, miraculos, reușești să îți găsești poziția optimă, jonglând cu frâna și accelerația. Când ai trecut de apex constați că ai pierdut doar 10 km/h din viteza inițială, însă încrederea și înțelepciunea ta de pilot au primit un boost masiv. Ai fost una cu universul lui The Crew Wild Run.



Extrem și pe două roți

Jumătatea pur tehnică din The Crew a beneficiat de un tratament în trei etape consistent – și fix același lucru se poate spune despre conținutul proaspăt introdus în ecuația Wild Run. Aici lucru-



rile intră într-o zonă cu adevărat sălbatică. Producătorii nu s-au rezumat la un remake grafic/fizic, ci au venit cu un pachet diversificat de motociclete, noi clase auto Extreme și modurile Freedrive. Uscătoarele de păr pe două roți nu m-au atras la nivelul la care mă așteptăm, cu excepția impunătorului cruiser Indian Scout. Ce-i drept, am avut mereu senzația că există un dezechilibru sensibil între performanțele motocicletelor și cele ale mașinilor. Deși virajele sunt dificil de abordat fără un control riguros al vitezei de intrare și intuirea exactă a momentului de frânare, accelerația unui Kawasaki Ninja H2 la ieșirea din curbă este absolut fenomenală – probabil singurele momente în care până și Southpaw a avut dificultăți. Fanii clasei Raid pot trece de la Buggy la un KTM echipat pentru Dakar în scurt timp, iar vitezomanii au de ales între Ducati Monster și Diavel, KTM Super Duke sau BMW R1000RR. Wild Run include opțiuni avansate de tuning, inclusiv pentru adepții bicicletelor motorizate (extinse până la costumul și casca motociclistului), ba



chiar permite curse asimetrice mașini vs. motoare. În rest, pot lăuda iarăși atenția acordată detaliilor vizuale – de la primul la ultimul șurub, totul reflectă construcția reală a bestiilor mecanice. Extravaganța începe să-și facă simțită prezența imediat ce investești creditele acumulate cu sudoarea frunții în noile clase Dragster, Drift și Monster. Am rămas blocat, mut, cu inima în gât, catatonic, propulsat într-o altă dimensiune arca-



de racing atunci când am conștientizat adevărul suveran aflat la fundația lui Wild Run: Ubisoft – tocmai Ubisoft, dintre toate casele cu experiență – a scos pe piață cel mai diversificat și bogat racer din istoria recentă a genului. The Crew este singurul joc din această categorie care îți permite să gonești pe două roți într-un sandbox asfaltat (adică un asphalt-box), să urci un munte la volanul unui Camaro configurat pentru drifting, să explorezi mlaștinile din Florida într-un buggy, să traversezi un circuit cu bucle verticale din cabina unui Silverado transformat în monster truck și să depășești granițele realității într-un dragster, meditând cu cauciucurile topite la momentul perfect în care poți schimba manual ultima treaptă de viteză, acul de pe bord atingând un punct G aflat la jumătatea dintre 0 și 1000 km/h -- așa se face că deschiderea parașutei de frânare devine un act pornografic. Mai mult, nicio mașină nu se comportă identic cu cealaltă, nicio clasă de tuning nu împărtășește caracteristici similare. Dragsterele doboară recorduri pe sferturile de milă, însă nu vor putea niciodată să evolueze în baletul grațios al derapajelor controlate, arta desăvârșită de Keiichi Tsuchiya fiind reprodusă cu

acurateţe în controlul jocului – atât de bine, încât mi-a adus aminte de alunecările din Race Driver: Grid. Dar la sfârşitul zilei, adiţia "camioanelor-monstru" rămâne cea mai curajoasă mişcare a expansiunii. Un asemenea vehicul virează cu toate roţile, are câteva sute de bahmeţi sub capotă, un ambreiaj centrifugal şi un sistem de suspensie pe care îl asemănam în preview cu gelatina. Să conduci un kaiju motorizat presupune respect şi multă discipl…sfinte, ce vorbesc eu aici?! Haosul rutier, distracţia nelimitată şi cascadoriile turbate sunt singurele chestii potrivite în contextul monster truck. Adică ai face bine să trasezi o cursă liberă în modul Freedrive pe hartă şi să-ţi spulberi partenerii de echipaj. Sau ai putea iniţializa un duel al provocărilor auto cu un străin plictisit în noapte. Orice îţi turează motorul. Sunt metode uşoare de a câştiga un ban cinstit, iar sistemul intuitiv de matchmaking funcţionează acceptabil. În fond, la capătul oricărui drum se află un festival cu acces pe bază de invitaţie…





Indomitus Festum Auto

The Summit, festivalul unde cei mai aprigi băieţi şi cele mai iuţi fete îşi dau întâlnire lună de lună. Pentru a participa ai nevoie de o colecţie zdravănă de maşini, mult talent în sesiunile de calificări, reputaţie în Freedrive şi puţin noroc în modurile unice PvP, cum este bătălia teritorială Blitz Brawl. The Summit îşi mută sărbătoarea din loc în loc, fără să introducă zone noi – doar nişte circuite demente, inspirate din jucăriile Hot Wheels, desfăşurate pe toate axele direcţionale. Nu că ar fi multe direcţii inaccesibile unui monster truck pus pe vânat puncte. Îşi mai aminteşte oare tânăra generaţie satisfacţia colecţionării bănuţilor din clonele de Mario ce scoteau untul din Terminator? Dacă nu, atunci Wild Run oferă surogatul perfect: un hectar de bucle, rampe şi bănuţi pentru fiecare camion cu roţile cât un Tico care îi străbate lumea online persistentă. Best. Mode. Evah. Numai problemele au rămas aceleaşi. În continuare este foarte dificil să convingi lumea că formarea unui echipaj solid aduce beneficii majore, conexiunea la server nu este cea mai stabilă în zilele cu ploaie şi "dăşteptul" sistem de upgrade Smart Loot înlocuieşte planificarea atentă cu recompensele aleatorii. Habar nu am de ce dezvoltatorii au meşterit o chestie funcţională când puteau să-şi canalizeze energia spre altceva. Dar cine ignoră defectele are numai de câştigat, căci Wild Run are suflet – or, diferenţa dintre un produs standardizat şi un obiect de artă constă în spirit. Când toţi vor butona alternativele, eu voi continua să gonesc pe Bonneville Salt Flats alături de Southpaw şi Stubborn Love de la The Lumineers. USA Revisited? Yup, graţie unui moment de strălucire marca Ubisoft. **Aidan**

9





DRIVECLUB™ BIKES

Nebunie pe două roți

GEN *Racing*
TESTAT PE *PS4*
DISPONIBIL PE *PS4*
PRODUCĂTOR *Evolution Studios*
DISTRIBUITOR *Sony Computer Entertainment*
ONLINE *driveclub.com*



Cine își mai aduce aminte de Moto Racer, vechea serie de arcade-uri cu motociclete de la Delphine Software și Electronic Arts? Cred că mi-am irosit câteva alocații, la sfârșitul anilor '90, prin internet cafe-uri, jucându-ma nebuniile astea cu câțiva colegi.



Apoi, țin minte ca și cum ar fi fost ieri, fix în perioada în care trebuia să dau examenul de admitere la facultate, am avut unele probleme de sănătate și a trebuit să stau în casă, în mijlocul verii, pe niște călduri aproape insuportabile. Ce m-a ajutat să trec peste acest hop? Suzuki Alestar Extreme Racing, un arcade absolut demențial cu motociclete, realizat de meseriașii de la Criterion Games (tăticii seriei Burnout, printre altele). Așadar se poate spune că, deși nu am urcat în viața mea pe un motor real, am dezvoltat o anumită conexiune cu jocurile de acest gen, din ce în ce mai rare în ultima vreme, din păcate.

Astfel, fix după conferința de presă pe care Sony a ținut-o la Paris Games Week 2015, în toamna anului trecut, unde a fost anunțat (și imediat lansat) DRIVECLUB Bikes, am sărit literalmente pe joc, fiind destul de plăcut impresionat și de originalul DRIVECLUB (mai multe despre acesta, în căsuța dedicată).

Permis de conducere categoria A

Până la urmă, ce este acest DRIVECLUB Bikes? Simplu, un joc de curse cu motociclete de mare viteză dezvoltat de Evolution Studios pe scheletul mai vechiului DRIVECLUB. Cu alte cuvinte, traseele și circuitele au rămas în mare parte neschimbate, însă Ferrari-urile, Lamborghini-urile și ceilalți bolizi au dispărut din peisaj, lăsând locul unor bijuterii pe două roți de la producători precum KTM, Ducati, Yamaha, Honda sau BMW.

În total, release-ul inițial al lui DRIVECLUB Bikes oferea 12 motociclete și muuuuulte, muuuulte trasee. Suficiente pentru a putea fi incluse într-un Tour Mode propriu, complet diferit de cel din DRIVECLUB. Toate aceste la un preț accesibil: 67 de lei sub forma unui expansion, pentru cei care dețin deja DRIVECLUB, sau 90 de lei în format de sine stătător.

Bineînțeles, odată cu trecerea la întrecerile pe două roți, și gameplay-ul a suferit unele modificări: în timp ce cursele și time attack-urile au rămas în mare parte neschimbate, probele de drift au dispărut, fiind înlocuite de event-uri în care trebuie să realizezi trucuri cu motorul pentru a strânge un punctaj cât mai bun: wheelie-uri (perioade de accelerare cu motocicleta ridicată pe roata din spate), stoppie-uri (perioade de frânare cu motocicleta înclinată pe roata din față) sau speed trap-

DRIVECLUB

Jocul celor de la Evolution Studios și-a făcut apariția în toamna lui 2014, după ce, în faza inițială, acesta ar fi trebuit să acompanieze lansarea consolei PlayStation 4. Chiar și după această amânare, DRIVECLUB nu a fost lansat într-o versiune tocmai finalizată, cea mai mare problemă de la acea vreme fiind "șubrezimea" componentei online, serverele jocului nefiind tocmai funcționale pentru o vreme.

Această scăpare, într-adevăr mare pentru un joc care promitea să pună un accent foarte puternic pe latura sa socială, a umbrit foarte multe dintre lucrurile pe care cei de la Evolution Studios le executaseră așa cum trebuie în DRIVECLUB. Mașinile erau modelate superb, circuitele erau numeroase și destul de variate, iar controlul nu era tocmai arcade-ul simplist pe care-l întâlnești în NFS-urile actuale. DRIVECLUB era un joc care te făcea să versi un pic de sudoare dacă voiai să avansezi, iar Bikes nu face excepție de la această regulă.

Și totuși, chiar dacă au ratat startul, cei de la Evolution Studios au reușit performanța de a redresa DRIVECLUB, oferind poate cel mai bun suport post-lansare pe care l-am întâlnit la un joc recent. În interval de un an, DRIVECLUB a primit update-uri gratuite ce au adăugat noi locații și circuite, noi mașini, dar și efectele meteorologice variabile care au dus grafica jocului la un cu totul alt nivel, aproape de neimaginat până atunci. Pe lângă acestea, problemele de natură online ale jocului au fost rezolvate și au fost lansate nenumărate pachete de conținut suplimentar.

Și, spre deosebire de alte jocuri care ascund DLC-uri superficiale în spatele unor Season Pass-uri exagerat de scumpe, DRIVECLUB demonstrează cum ar trebui aplicat acest concept: în momentul de față, conținutul oferit prin intermediul DLC-urilor incluse în Season Pass-ul acestui joc (mașini, elemente de personalizare ale acestora, event-uri noi) depășește cu mult frontierele ediției inițiale. Spre exemplu, probele din Tour-ul original al jocului ofereau posibilitatea de a câștiga puțin peste 200 de steluțe; odată cu instalarea tuturor pachetelor DLC incluse în Season Pass, numărul acestora a crescut la peste 1000!

De asemenea, suportul pentru DRIVECLUB nu va înceta odată cu trecerea în 2016: anul acesta vor fi lansate pachete de event-uri noi pentru Bikes, precum și conținut proaspăt pentru jocul de bază: trasee noi, cu decor urban, precum și posibilitatea de a dezactiva unele driving aids, pentru o experiență de condus și mai realistă.



Ketchup și mustar



uri (atingerea unor viteze cât mai ridicate în anumite puncte de pe traseu). Deși poate părea oarecum complicată la prima vedere, executarea acestor manevre nu este deloc grea.

Și asta pentru că, în ciuda primei impresii, DRIVECLUB Bikes nu este tocmai un simulator ci, mai degrabă, migrează și mai mult către genul arcade, chiar și în comparație cu ediția inițială cu mașini. Totuși, nu avem de-a face nici cu vreun model de driving ultra-simplificat, cum era în Moto Racer. Cu alte cuvinte, controlul din DRIVECLUB Bikes se bazează pe același principiu precum cel din predecesor: simplu de învățat, dificil de stăpânit.

Aminteam mai devreme că Bikes are propriul Tour single player, cam la fel de întins ca număr de probe precum cel inițial din DRIVECLUB. Mai pe românește, dacă vrei să strângi fiecare steluță aurie, o să cam petreci zeci de ore bune în acest mod de joc, repetând unele probe până ajungi să cunoști în detaliu fiecare centimetru pătrat al unor circuite. Totuși, milostivi, producătorii au inclus acum și un mod Easy, în care steluțele (argintii, în acest caz), sunt mult mai ușor de colecționat. Cât despre multiplayer, Bikes profită din plin de maturizarea sistemului de joc online din DRIVECLUB, cu o infrastructură mult mai stabilă, event-uri pentru toate nivelurile de skill, precum și posibilitatea de a porni lobby-uri private. În plus, dimensiunile reduse ale motocicletelor (în comparație cu o mașină), înclină balanța curselor online în favoarea întrecerii propriu-zise și nu a unei simulări de bumper cars.

Sunetul și mai ales grafica sunt alte două categorii la care DRIVECLUB Bikes își moștenește cu mândrie tăticul. Motoarele "torc" precum corespondentele din realitate (ați auzit vreodată un Ducati 1098 cu ambreiaj uscat?), iar grafica... Hai să spunem că nu prea are egal în momentul de față, mai ales când în ecuație intră efectele meteorologice variabile.

Astfel, odată trecută linia de sosire, aș îndrăzni să recomand DRIVECLUB Bikes oricărui pasionat de jocuri de curse (și mai ales de motociclete), cu mențiunea că, într-adevăr, poate părea prea arcade în unele instanțe, sau prea dificil în altele. Apoi, te uiți la ceas, vezi că s-au făcut șase ore de când joci neîntrerupt și supărarea dispare. **Cosmin Aioniță**

9



Fie ploaie, fie vânt, nu ne pierdem din avânt!



GEN *Action/Online*
TESTAT PE *PS4*
DISPONIBIL PE *PC, PS4, X360*
PRODUCĂTOR *Wargaming*
DISTRIBUITOR *Wargaming*
ONLINE *console.worldoftanks.com*

PS4 WORLD OF TANKS

Blindaj de consolă

Ce este un Tanc? Ce element definește perfect acest vehicul militar complex? Să fie armura aproape impenetrabilă, realizată din blindaj metalic masiv, sau echipajul format din câțiva oameni extrem de curajoși, dispuși să-și încapsuleze viețile într-un mastodont care zdrobește frontul sub șenile? Heinz Guderian spunea: "Dacă tancurile reușesc, atunci urmează victoria". Tancul a fost -- și continuă să fie -- una dintre cele mai puternice și letale arme construite vreodată. Pe de altă parte, tancurile sunt un subiect excelent pentru jocurile video, grație ușurinței cu care fascinează mințile gamerilor pasionați de tehnică militară. Deși am cochetat ocazional cu simulatoarele (îndeosebi IM1A2 Abrams și M1 Tank Platoon 2), World of Tanks a fost soluția mea de compromis, îmbinând interesul pentru blindate cu un gameplay online foarte bine pus la punct. Așadar, pentru mine, tancul rămâne o sursă inepuizabilă de distracție și acțiune – cât timp îl pot controla într-un joc și nu trebuie să mă ascund în baie, după ce un Type 96 chinezesc îmi dărâmă pereții sufrageriei. Mda, se zvonește că tancurile comuniste ar iubi invaziile "accidentale"...





Mai puțin tanc = mai multă acțiune?

Tot la o invazie s-au gândit și cei de la Wargaming atunci când au decis să aducă World of Tanks pe Xbox PS4, convinși de succesul înregistrat cu versiunea PC și Xbox 360. Originalul – construit în jurul unui sistem free-to-play cu bonusuri de tip Premium –, are parte de o popularitate imensă și culege roadele unei puternice campanii de marketing, așa că saltul la consolă a fost un pas logic, urmat de o inevitabilă avalanșă de schimbări ale gameplay-ului și sistemului F2P (pentru a facilita monetizarea). În continuare, jucătorii sunt recompensați cu experiență (XP) și argint (Silver), cele două resurse fiind folosite pentru a debloca/achiziționa noi upgrade-uri și blindate, în timp ce aurul





(Gold) a rămas bucuria copiilor iubitori de abțibilduri unice ori modele Premium, obținute investind bani reali. "Double the money, double the fun", după cum zice vorba englezului scăldat în guinee. Prin urmare, WoT pentru PS4 necesită -- oarecum indirect -- o anumită investiție pentru a putea fi savurat pe de-a-ntregul, însă această mișcare era ușor de anticipat, fiindcă vorbim despre două jocuri COMPLET diferite. Pasat băieților de la Wargaming West,WoT-ul consolizat s-a transformat într-o combinație sprintenă de FPS și tank-sim. Strategiile cavaleriei de fier au devenit blitzkrieg de consolă, astfel încât răbdarea oțelită nu mai reprezintă un atu pe câmpul de luptă -- acum, viteza reacțiilor condiționează succesul. Să fie asta o problemă? Spre surprinderea mea, apropierea de un feeling puțintel mai "arcade-ish" nu lezează grav formula originală, cel puțin nu în mediul controlerului. Iată și principalele motive, prezentate militărește în paragrafele următoare.



Bătălii între conserve

Jucătorii experimentați de World of Tanks reprezintă o tagmă aparte, deoarece puține alte titluri online sunt atât de pretențioase și complexe din punct de vedere al mecanicii de combat. În WoT, cele mai mici greșeli sunt pedepsite aspru, iar o tactică cerebrală și flexibilă nu funcționează fără o coordonare eficientă





între membrii fiecărei echipe, coordonare cuplată obligatoriu cu multă răbdare. Totuși, trecerea la consolă a necesitat restructurarea gameplayului: pentru a dinamiza și fluidiza combat-ul, accentul a fost pus pe control și acțiune. Motorul grafic se comportă ireproșabil, ceea ce înseamnă că WoT PS4 arată și se mișcă bine. Pe deasupra, noul HUD, camera fixată la baza țevii și colimatorul îmbunătățit adaugă un plus de "oomph!" luptelor, atât de important într-un joc cu tancuri. Rulat pe un televizor plat cu o diagonală serioasă, World of Tanks te lasă cu gura căscată, cât timp texturile solului -- din păcate, cam slab detaliate -- sunt trecute cu vederea. Experiența luptelor este transmisă diferit prin intermediul controlerului, căci manevrarea mamuților blindați necesită cele două stick-uri analog. Stick-ul stâng comandă deplasarea, în timp ce omologul său drept este utilizat pentru țintire, rezultând o schemă de control naturală și intuitivă. Camera modificată beneficiază de un reticul avansat, ce indică punctul de tragere în funcție de viteza și direcția deplasării inamicului. Împreună cu funcția auto-aim (activată manual), noul sistem de targeting facilitează luptele din mișcare -- ce-i drept, senzația receptată m-a dus cu gândul mai degrabă la duelurile rapide disputate între tancurile moderne, echipate cu sisteme avansate de stabilizare a turelei. Or, cu un roster alcătuit preponderent din tancuri construite în jurul perioadei celor două Războaie Mondiale, această senzație ar putea părea contradictorie...

Ca să faci un joc bun, trebuie să spargi niște tancuri

Din fericire, strategia nu a dispărut cu totul. La urma urmei, WoT PS4 nu este chiar un shooter din categoria Unreal Tournament. Multe dintre principiile strategice folositoare în versiunea PC sunt la fel de valabile și pe consolă, dar sub o formă revizuită, puternic simplificată. Flancarea continuă să fie o soluție la problema tancurilor grele din generațiile superioare, efectele fiind de-a dreptul devastatoare în tandemul tanc ușor (cu rol de cercetare)-distrugător de tancuri. De asemenea, frunzișul a rămas o ascunzătoare perfectă pentru atacurile surpriză. Hărțile -- reprezentând zone temperate, deșertice, urbane ori înghețate -- au dimensiuni considerabile și includ obiective diferite, multiple tipuri de formațiuni ale solului, vegetație diversă și peisaje plăcute ochiului. Una peste alta, multe dintre schimbările din WoT PS4 au fost necesare în cazul trecerii de la PC la consolă, Wargaming descurcându-se binișor în condițiile date. Mai trebuie menționat faptul că producătorii au accelerat inclusiv ritmul cercetării ramurilor tehnologice, cu scopul fluidizării evoluției carierei de tanchist. Pe scurt: World of Tanks nu a fost portat, ci reconstruit. Eu mă declar mulțumit de versiunea "consolistă", deși sunt de părere că jucătorii hardcore vor prefera în continuare mouse-ul și tastatura -- două unelte care separă băieții de bărbați și tanchiștii amatori de cavalerii blindați. **Aidan**

8,5



GEN *Action-RPG*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, X360, PS3*
PRODUCĂTOR *Capcom*
DISTRIBUITOR *Capcom*
ONLINE *dragonsdogma.com*



Into the Jaws of Hell

Este posibil ca posesorii de console să fie deja familiarizați cu Dragon's Dogma: Dark Arisen, Action-RPG-ul fantasy infestat cu dragoni al celor de la Capcom. Nu ei sunt in pericol în aceste momente, ci restul, posesorii de PC-uri, care nu au prea avut tangență cu lumea consolelor. S-ar putea să auziți comparații promițătoare, ba cu Dark Souls, ba cu Shadow of the Colossus, expuse de anumiți vrăjitori ai cuvintelor de pe diverse site-uri de specialitate. Minciunile lor sunt unse cu miere. Singurul lucru pe care îl are în comun cu Dark Souls este, pe alocuri, designul grotesc al inamicilor din joc, iar singura paralelă care s-ar putea trasa cu Shadow of the Colossus este faptul că te poți cocoța în capul monștrilor mai impunători. Altfel, titlul de față mi-a adus aminte, personal, mai degrabă de Gothic. După-amiezele lipsite de griji în care încingeam câteva ore de Gothic (instalat de pe CD-ul Level :D) și mă afundam în questurile și ținuturile lui mi-au fost reaprinse în memorie de către Dragon's Dogma: Dark Arisen, care este același gen de joc stufos în care te poți pierde cu orele.

Curse of ressurection

Dragon's Dogma: Dark Arisen te pune în pielea unui pescar umil din tărâmul fantastic numit Gransys, ieșit, într-o dimineață ca oricare alta, cu năvodul pe umăr pentru a pleca pe mare în căutarea hranei cea de toate zilele. Atâta doar că dimineața idilică este perturbată în mod subit și zgomotos de un dragon roșu, mare cât toate zilele, care începe să facă prăpăd în satul de baștină. Viteaz din fire, îți faci avânt și apostezi dragonul cu o sabie ruginită, iar reptila ucigașă, neimpresionată de încercările timide de a-i hăcui laba piciorului, îți fură la propriu inima, smulgându-ți-o din piept și înghițind-o satisfăcută. Dragonul zboară apoi către orizont, iar tu rămâi cu organismul ruinat pe plajă. O asemenea întâlnire ar fi fost de ajuns pentru a-i nenoroci oricui ziua, dar nu și ție. Te trezești în mod miraculos, afli că ești alesul sorții, numit în popor Arisen, și, în ciuda lipsei unui organ esențial pentru orice om, pornești în căutarea dragonului, hotărât să scapi ținutul o dată pentru totdeauna de amenințarea înaripată.



Răsărit rustic cu balaur



Ești cumva frate cu Șmaug?

Din capul locului vă spun că nu prea aveți ce căuta în Dragon's Dogma: Dark Arisen fără un controller. Am încercat să mă descurc la început cu mouse-ul și tastatura, însă aveam senzația că încerc să strunesc un cal nărăvaș. Camera fugea în toate părțile și totul părea greoi.

Din clipa în care am băgat controller-ul, experiența de joc a devenit mult mai lină, chiar dacă, neobișnuit cu RPG-urile pe consolă, credeam că îmi va fi greu să accesez toate skill-urile și ecranele din joc. Nici vorbă de așa ceva, controlul este foarte intuitiv. Deși camera rămâne în continuare problematică și are obiceiul de a se bloca prin tufișuri, astfel încât nu mai vezi în cine dai cu sabia, un controller este absolut necesar pentru a vă putea bucura cum se cuvine de acest joc.



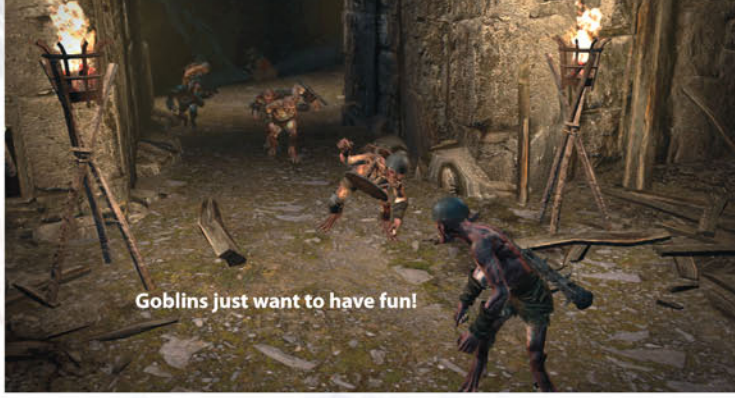
Total Goat Worship

Lucrurile pornesc în mod clasic, fiind invitați să vă creați un avatar care să vă reprezinte în aventurile din Gransys. Opțiunile cosmetice sunt numeroase, iar cele trei clase disponibile pentru început sunt de războinic, arcaș și mag, urmând ca, pe măsură ce avansați în joc, să puteți face și combinații interesante între ele. Fiind un joc lung, opțiunea este salutară, astfel încât puteți să experimentați diverse stiluri de luptă pentru a vedea ce vi se potrivește cel mai bine. Eu am mers pe mâna unui vajnic cavaler, bizuindu-mă pe armuri grele, săbii și scuturi pentru a face față oponenților. Dar nu zice nimeni că trebuie să vă aventurați singuri. Lumea este un loc primejdios, așa că Dragon's Dogma: Dark Arisen vă oferă posibilitatea de a angaja și ajutoare. Așa-numiții Pioni (Pawns) sunt și ei, la rândul lor, războinici, arcași sau magi creați chiar de alți jucători, sub pretextul că sunt niște umanoizi cam fără minte al căror unic scop în viață este să fie scutieri pentru eroii ținutului. Vă întâlniți cu ei pe toate drumurile și cu toții sunt dornici de a vă însoți în aventurile voastre, ajutându-vă în luptă și dându-vă idei pentru questuri. Astfel, vă puteți construi un mic



Stai perfect nemișcat...





party de aventurieri, compus din personaje ale căror abilități se completează una pe alta. Pionii sunt neînfricați în luptă și sunt primii care sar la bătaie (uneori chiar în ciuda ordinelor explicite de a sta mai la o parte), iar cei specializați în vrăjitorii sunt de mare ajutor, aruncând cu flăcări sau proiectile de gheață și având grijă să îi dea și lui Arisen câte un heal sau un dispel, atunci când e nevoie. În plus, nu necesită niciun fel de babysitting. Se apucă să adune loot de capul lor și au întotdeauna foarte multe lucruri de zis, chiar dacă mai mereu sunt banalități de genul „ioi, ce copac mare!", „podul ăsta e ca să treci peste o apă" sau „uite monstrul, șo pe el!". Atunci când ai mai mulți pioni în party, se ajunge la o pălăvrăgeală constantă despre lumea înconjurătoare, care unora li se va părea enervantă. Mie, unul, mi-a plăcut acest aspect. Viața de Arisen poate deveni plictisitoare, iar multe temnițe și peșteri sunt prea înspăimântătoare pentru a intra în ele de unul singur. Mult mai plăcută e viața alături de câțiva companioni de drum gălăgioși care se miră de orice văd în jur și care se dovedesc de cele mai multe ori a fi neprețuiți în luptă. Și ei cresc în nivel și îi puteți echipa cu tot felul de arme și armuri, pentru a le spori și mai mult eficiența. În plus, mulți jucători și-au creat companioni inspirați din filme, seriale și alte jocuri, care sunt practic easter eggs umblători ce abia așteaptă să fie descoperiți. Spre exemplu, m-am lovit pe o străduță lăturalnică a capitalei Gran Soren de o războinică blondă, voinică și tunsă



scurt, pe nume Brienne. Mi s-a părut fascinant faptul că semăna până la și la voce cu eroina din serialul Game of Thrones și am angajat-o imediat în propriul party, după ce i-am făcut vânt unui ranger bărbos care oricum mă călca pe nervi. Pionii sunt, deci, o găselniță foarte atractivă, care aproape că transformă jocul într-un MMORPG offline. Există chiar și un sistem de reviews pentru Pioni, prin care poți să le dai note la înfățișare, eficiență în luptă și așa mai departe. Nu mi-am dat seama exact care e scopul notelor, but whatever. Mi s-a părut însă ușor ciudată și nelalocul ei insistența cu care toată lumea îți explică faptul că Pionii sunt un fel de suboameni și cetățeni de





Linii că la Nazca, zăpadă ca-n Alaska





mână a doua, fără altă menire pe lume decât aceea de a se ține după cineva mai inteligent decât ei. Mie mi-a părut rău pentru soarta lor și am încercat mereu să mă port frumos cu ei.

Sacrilegious darkness

Dacă tot i-am lăudat pe Pionii cei viteji, să vorbim un pic și despre combat, un alt punct atractiv al lui Dragon's Dogma: Dark Arisen. Avem de-a face, în esență, cu un hack'n'slash de modă veche, în care înlănțuirea rapidă a loviturilor și eschivele măiastre aduc succesul în bătălie. Pe măsură ce crește în nivel, Arisen poate învăța o sumedenie de lovituri speciale și vrăji care mai de care mai distructive. Precizia nu este de importanță majoră, cel puțin dacă ești warrior. Contează să lovești cu sete, să nu dai inamicilor timp să se apere și, mai ales, să nu te lași înconjurat de către aceștia. Întâlnirile cu numeroasele lighioane ostile care populează ținutul nu sunt ușoare, chiar și o mână de bandiți ordinari fiind capabili să producă daune serioase party-ului. De fapt, asta am apreciat foarte mult la Dragon's Dogma: Dark Arisen – faptul că luptele sunt grele, că te bați pentru fiecare palmă de pământ și că orice victorie este câștigată din greu.



Explorarea , mai ales cea nocturnă, este cât se poate de periculoasă și nu vă veți simți prea bine atunci când vă prinde noaptea pe coclauri. Micul felinar pe care îl aveți mereu la voi nu face prea multă lumină și noaptea ies la vânătoare tot felul de dihănii și de fantome răuvoitoare. De aceea, este recomandat ca noaptea să vă odihniți într-un oraș și să continuați aventurile a doua zi. Oricum, Gransys arată mult mai bine pe timp de zi, iar plimbările pe colinele înverzite, prin pădurile dense populate de lupi și căprioare, prin măreața capitală Gran Soren, dar și prin subteranele puturoase infestate cu morți umblători, sunt lucrurile care mi-au amintit de vremurile bune petrecute în compania lui Gothic. Orașele și drumurile sunt populate, așa cum v-ați aștepta, cu negustori de toate soiurile, la care puteți vinde bogățiile/porcăriile adunate în desagă și de unde vă puteți aproviziona cu poțiuni, arme, armuri, materiale pentru crafting și alte lucruri utile. Așa cum insistă să vă reamintească și Pionii, este util să vă pregătiți temeinic înainte de orice expediție, căci nu se știe pe unde vă vor





purta pașii și nu ați vrea să vă prindă urgia fără toate cele necesare unui aventurier iscusit.

Probabil că cea mai mare atracție a lui Dragon's Dogma: Dark Arisen o constituie întâlnirile destul de frecvente cu diverși monștri gigantici, a căror înfrângere constituie un veritabil test de abilitate în luptă. Confruntările cu ei sunt spectaculoase și au darul de a aduce acel aer grandios și sentimentul că ești, într-adevăr, un erou care dă de pământ cu cele mai înfricoșătoare abominații din lume. Luptele cu himerele (creaturi mitologice în parte leu, în parte capră, în parte șarpe), hidrele sau titularii dragoni sunt grele și îndelungate, dar e foarte incitant să-ți vezi eroul ținându-se cu o mână de gâtul unui ciclop furios și cu cealaltă hăcuind în neștire. Pionii ajută și ei cum pot, strigând din toți rărunchii să-i dai în gură, până când hidoșenia se prăvălește la pământ și își trage horcăind ultima suflare. Fat loot și experiență din plin!

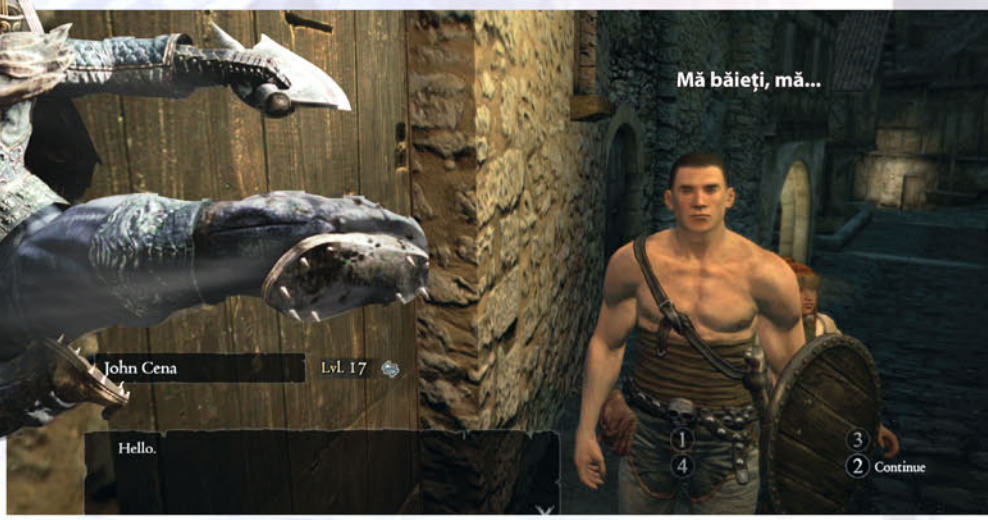
Este bine, deci, că explorarea și combat-ul sunt satisfăcătoare, întrucât povestea și questurile jocului nu sunt atât de interesante. Scriitura este anostă și lipsită de orice zvâc și toate NPC-urile par a fi niște actori plictisiți care se întreabă cât mai e până la pauză. Dialogurile vorbite în Ye Olde English frizează de multe ori ridicolul, dând impresia că toate personajele încearcă să spună lucruri banale în cât mai multe cuvinte întortocheate cu putință. Cuiva din echipa de producție îi place foarte mult cuvântul „aught", pare-se, fiindcă l-am auzit repetat de atât de multe ori încât m-am săturat de el. Nici questurile nu au darul de a fi prea incitante.
Curăță peștera asta de schelești, caută nu știu ce artefact, escortează cutare convoi și ai grijă să nu se strice căruța – sarcini potrivite mai degrabă pentru un Pion decât pentru un Arisen.



Death still lives beyond the horror

Constat că am uitat să menționez că Dragon's Dogma: Dark Arisen este un expansion, aducând cu sine și o zonă nouă numită Bitterblack Isle, rezervată exclusiv personajelor de nivel foarte mare, care doresc să-și încerce forțele împotriva unor inamici extrem de puternici și chiar împotriva Morții înseși. Nu știu, însă, dacă vor fi mulți cei care vor avea răbdarea necesară să avanseze suficient de mult în joc pentru a putea pune piciorul în acea zonă fără a fi uciși în două secunde. Deși se bucură de un sistem de combat grozav și de o lume de joc ce merită explorată, Dragon's Dogma: Dark Arisen este tras în jos de povestea cam plictisitoare și de numeroase questuri neinspirate, bașca de unele probleme tehnice (minore, ce-i drept), precum camera neastâmpărată. Este un Action-RPG bun și o surpriză plăcută pentru fanii genului care îl așteptau pe PC, însă nu știu dacă îl pot recomanda la prețul actual, în afară de cazul în care pur și simplu muriți să îl jucați. Dar este un joc perfect de luat la un Steam Sale, oferind câteva zeci de ore bune de entertainment cu săbii, vrăjitorii, eroi fantasy și dragoni uriași. **Chester**

7,5





Explozii și revoluție în Laguna Albastră

GEN *Action-adventure*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, PS4, XBONE*
PRODUCĂTOR *Avalanche Studios*
DISTRIBUITOR *Square Enix*
ONLINE *justcause.com*

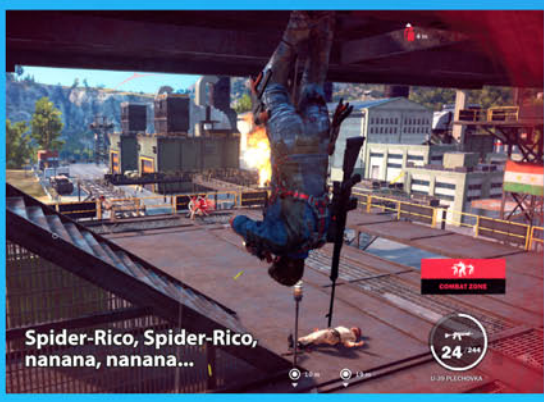


Vjuuuuuuuu!

Spre deliciul tuturor celor care au crescut cu ochii lipiți de tub atunci când erau difuzate filmele de acțiune ale anilor '80-'90, cineva, undeva, a avut inițiativa de a scoate pe piață un joc pe care îl puteam recenza foarte ușor înșiruind câteva onomatopee. Boom, poc, boom, vjuum, bang, bonk, boom și gata – Just Cause 3. Îi mai lipsea doar o notă la final, care să îi scoată în evidență caracterul concomitent de joc bun și prost. La fel de bine acest review s-ar fi putut transforma într-o bandă desenată sau o proiecție de diapozitive cu capturi de ecran surprinse în timpul celor mai bombastice explozii imaginabile. N-a fost să fie, fiindcă atunci mi-ar fi imposibil să discut în detaliu teoria haosului, cu rezultatele căreia cei de la Avalanche Studios au decis că se pot juca în voie.

Omul-explozie şi macaroanele hispanice

Franciza Just Cause mi-a părut întotdeauna o jucărie, nu un joc în adevăratul sens al cuvântului. În fond, primele două titluri trec cu greu de condiția unor sandbox-uri peste care producătorii au trântit o poveste trasă de păr, doar așa, ca să nu creadă consumatorul cu discernământ că a fost tratat întocmai precum un copil suferind de ADHD. Dar Avalanche știe ce ne place de fapt: libertate de mișcare, schije, flăcări, suflu, gloanțe, vehicule, oomf! Cum spunea un prieten: "Chestia asta bubuie o dată la 2 secunde." Și avea perfectă dreptate amicul meu cu exprimări poetice – Just Cause 3 este un dezastru natural în mișcare, la fel de energetic ca un cutremur și mai spectaculos din punct de vedere vizual decât o avalanșă de urși turbați înarmați cu buzdugane. De această dată, Rico "Omul-explozie" Rodriguez se întoarce



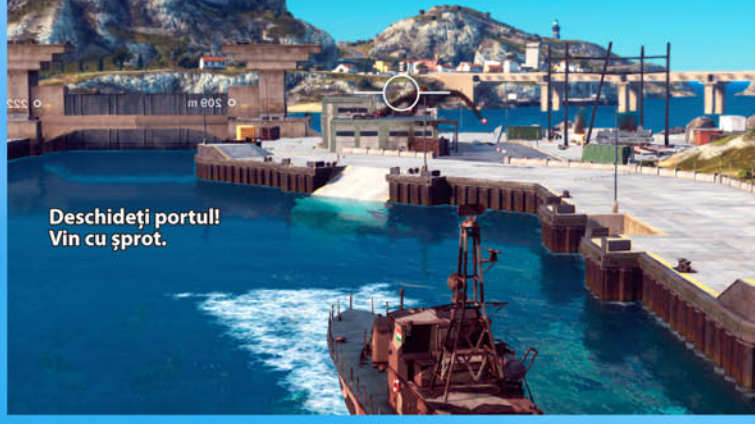
Spider-Rico, Spider-Rico, nanana, nanana...

la origini, pe tărâmurile insulei fictive Medici, un paradis mediteranean aflat la punctul de întâlnire dintre cultura siciliană și cea hispanică. Desigur, așa cum îi stă bine oricărei națiuni insulare, Medici combină lasagna cu friptura de vită și dictatura militară – iar Rico "Brandu'C4" nu suportă regimurile dictatoriale cât timp el urmează un regim de paste și cărniță. Indigestia nu se pupă bine cu siesta agentului secret. Așa că eroul nostru pune mâna pe arme, își îmbunătățește echipamentul high-tech, scoate parașuta de la naftalină și face ce știe el mai bine: instaurează politica haosului. Generalul Di Ravello are zilele numărate!

Pesto, zef ed esplosivi

Știți care este cea mai arzătoare dorință pe care Aidan o ține închisă în colivia de fier ce poate fi confundată cu o inimă? Grand Theft Auto: Johannesburg. Își poate imagina cineva cât de zef, brutal și intersant ar fi un GTA situat în Africa de Sud? Ei bine, nu am reușit niciodată să înțeleg de ce Just Cause refuză să își ia în serios subiectul, caricaturizând un potențial fenomenal. O insulă exotică cu un mediu totalmente distructibil, un prota-





gonist trecut prin procesul de îmbărboșare (utilizarea unei bărbi pentru a maturiza și masculiniza un personaj proaspăt ras) și niște mecanici de joc atât de cool încât te îndeamnă la combinații fulminante – și tot ce primim sunt niște replici tâmpite și câteva personaje secundare fastidioase. Măcar uneltele șmechere din dotarea lui Rico au încasat modificări consistente în design și funcționalitate, în același timp transformându-se în scule finuțe, pe care te-ai aștepta să le vezi testate în laboratorul lui Q. Cârligul utilizat în conectarea obiectelor din lumea vastă a jocului (1,000 km2) permite acum legături mai complexe, cu consecințe ce variază de la amuzant la glorios. Controlul parașutei a fost și el îmbunătățit, zborul liber fiind suplimentat cu introducerea unui wingsuit absolut demențial. Câteodată rămâi perplex în fața unor momente de genul "hei, oare ce se întâmplă dacă leg tractorul ăla de soldatul din turnul de control și apoi plusez cu un tub de gaz transformabil în rachetă cu numai două gloanțe?", deoarece acestea sunt clipele definitorii pentru JC3. Am efectuat misiunile din campanie doar pentru a avansa narațiunea stupidă, încercând cu bună intenție să NU rețin numele personajelor secundare – la naiba, uite că de amintirea lui Mario Frigo nu am reușit să scap, în ciuda faptului că mutra și atitudinea lui sprijină una dintre cele mai enervante figuri prezente într-un joc. Tot ce am vrut de la Medici a fost să mă lase să-i explorez fiecare colț, distrugând totul în calea mea cu ajutorul infinitei cantități de C4, eliberând oraș după oraș prin pulverizarea garnizoanelor controlate de armata Generalului – cică AI-ul tâmpițel s-ar adapta la intensitatea atacului – și gonind nebunește la volanul unui buggy. Alteori am deturnat avioane



și m-am parașutat peste un turn de comunicații trăgând bezmetic în tot ce mișuna la sol. Așa sunt eu, dornic întotdeauna de distracție și haos.

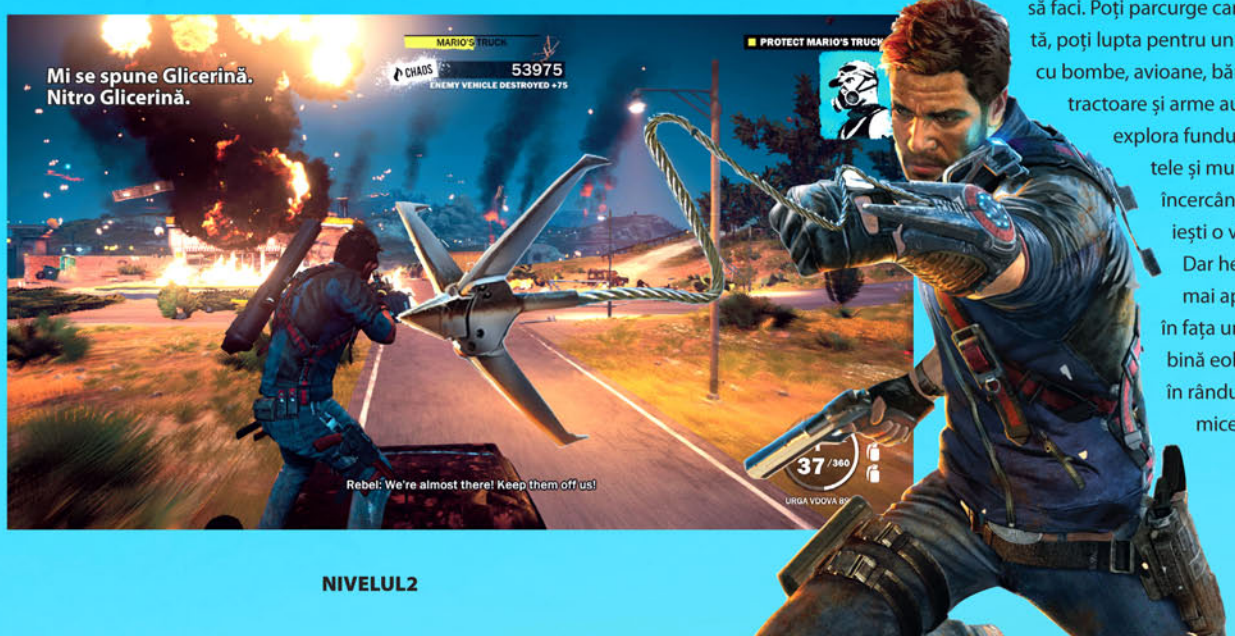
La teoria del caos è universale, bru!

În Just Cause 3, haosul urmează un sistem simplu, dar eficient: arme mari + vehicule + explozibil + mediu distructibil + gadgeturi avansate = KABOOM! Pe scurt, am+v+e+md+ga=K. Tot ce se întâmplă în jurul lui Rico este permanent guvernat de această sumă simplă, însă rezultatele diferă întotdeauna. Nicio explozie nu seamănă cu cealaltă, semn că scheletul tehnic este unul capabil să livreze nu doar o grafică colorată și frumoasă, ci și efecte fizice impresionante. Simți asta pe propria piele dacă ești determinat să observi ce se întâmplă când sari cu motocicleta pe o rampă și detonezi pachetul cu C4 lăsat pe șa din zbor. Wow! Pe de altă parte m-au scos din minți câteva decizii ale celor de la Avalanche. Păi cum adică să trebuiască să investesc puncte într-un arbore de abilități pentru a ochi prin cătarea armei? Oare nu mi-a fost de ajuns faptul că a trebuit să apelez la serviciile gratuite oferite de...M a r i o...la fiecare livrare matinală de tancuri și aruncătoare de grenade? Indiferent cât am încercat să evit mecanicile pseudo-RPG-istice din ciorba de poduri sabotate și statui dărâmate, Just Cause 3 a încercat să-mi bage pe gât câte un skill necesar augmentării creativității mele incomesurabile. Of, chiar așa, controlul vehiculelor de la sol a rămas la fel prost, de parcă mașinile și motocicletele au roți pătrate din granit, iar fizica acționează în funcție de cum bate vântul schimbării. Brrrrr.

Cu bulgăraşi de savoare

Just Cause 3 are savoare. Vorbim despre un sandbox open-world uriaș, în care nu reușești să te plictisești niciodată, indiferent ce decizi să faci. Poți parcurge campania spălăcită, poți lupta pentru un viitor mai bun cu bombe, avioane, bărci, elicoptere, tractoare și arme automate sau poți explora fundul oceanului, grotele și munții din Medici încercând să-ți construiești o viață normală. Dar hei, atunci cine ar mai aplauda frenetic în fața unui rotor de turbină eoliană dezlănțuit în rândul tancurilor inamice? **Aidan**

7,5



DRAKE'S FORTUNE • AMONG THIEVES • DRAKE'S DECEPTION

UNCHARTED
THE NATHAN DRAKE COLLECTION

GEN *Action/Adventure*
TESTAT PE *PS4*
DISPONIBIL PE *PS4*
PRODUCĂTOR *Naughty Dog / Bluepoint Games*
DISTRIBUITOR *Sony Computer Entertainment Europe*
ONLINE *bit.ly/1U06LAj*

Mai mult decât o simplă portare?

Mai ține minte cineva ziua de 1 decembrie 2007, când tot poporul român s-a strâns în piața Unirii din București pentru a admira un rahat de brad împopoțonat? Fix în seara aia m-au sunat reprezentanții unui mare lanț de magazine din România să mă anunțe că îmi fusese aprobat creditul pentru, la vreme aceea, un nou televizor HD. Și dă-i, tati, prin marea de lume, să ridicăm nămetenie de televizor și să încercăm să-l transportăm acasă… Misiune aproape imposibilă, însă care a meritat fiecare minut de efort. Era televizorul luat special pentru proaspăt achiziționata consolă PlayStation 3…

De ce amintesc de aceste vremuri? Pentru că unele dintre cele mai plăcute clipe de atunci sunt legate de Uncharted: Drake's Fortune, unul dintre primele jocuri care și-au desfășurat pixelii pe acel televizor… Apoi, doi ani mai târziu, și-a făcut apariția Uncharted 2: Among Thieves (cu media notelor pe Metacritic de "doar" 96), iar restul e istorie…

Istorie pe care, din păcate, nu toți o cunosc. De ce? Simplu, nu au deținut vreodată un PlayStation 3, optând fie pentru alternativele de la Microsoft și Nintendo, fie pentru bătrânul și omniprezentul PC… Ocazie pe care Sony a mirosit-o, relansând seria Uncharted sub forma colecției remasterizate Uncharted: The Nathan Drake Collection pentru PlayStation 4.

Astfel, chiar și generația mai tânără poate să ia contactul cu aventurile lui Nathan Drake, un soi de Indiana Jones modern, împărțite între primele trei jocuri ale seriei: Uncharted: Drake's Fortune, Uncharted 2: Among Thieves și Uncharted 3: Drake's Deception. Toate livrate pe același disc, cu grafica retușată și rulând la 60 de cadre pe secundă.

Sunt moș și o știu

"Lasă, bă, vrăjeala!" se aude din spatele sălii. "Zi-ne de ce ar merita să cumpărăm din nou jocurile astea, ni s-a acrit de remasterizările astea care n-aduc mai nimic nou…". Răbdare, domnilor, că nu v-am uitat. Mă număr printre voi, am jucat fiecare Uncharted la vremea lui și, totuși, Uncharted: The Nathan Drake Collection a reușit,



Una de două călătorii, vă rog!

din nou, să mă cucerească.

Lăsând la o parte îmbunătățirile de ordin estetic, despre care vom vorbi imediat, jocurile celor de la Naughty Dog sunt BUNE. Am rămas surprins cât de robust rămâne, și în ziua de azi, gameplay-ul veteranului seriei (Drake's Fortune), un titlu a cărui proces de dezvoltare, să-i zicem "zbuciumat", a strâns o oarecare notorietate. Drake se mișcă fluent, răspunde la comenzi foarte bine, iar jocul nu pare deloc stângaci, greoi sau învechit… Iar lucrurile nu merg decât din bine înspre mai bine când vorbim de cele două sequel-uri – Among Thieves și Drake's Deception.

Revenind la grafică, seria Uncharted a fost, încă de la debut, un veritabil purtător de drapel în privința capabilităților tehnologice ale consolelor Sony. Într-atât de bine s-au prezentat acestea, încât acum, după cizelarea suplimentară aplicată de Bluepoint Games, unele porțiuni din cele trei Uncharted-uri par a fi extrase din veritabile creații next gen (sau deja current gen, să zicem). Pe lângă fluiditatea dusă la un nou nivel odată cu creșterea framerate-ului la 60 de cadre pe secundă, cei de la Bluepoint au stat și au migălit aproape fiecare model și textura din joc, creând versiuni hires care sa arate bine în rezoluția Full HD contemporană. Pe scurt, arată și se mișcă mai bine decât materialul original.

Strâns legat de acest aspect este și proaspăt implementatul Photo Mode, cu ajutorul căruia îți poți captura propriile screenshot-uri, având un anumit grad de libertate în ceea ce privește unghiul ales, field of view-ul, aplicarea unor filtre etc. Deși este departe de opțiunile similare oferite de alte jocuri, își face treaba mulțumitor, mai toate pozele pe care le puteți admira în cadrul acestui articol fiind realizate cu ajutorul acestui Photo Mode.

Tot la capitolul noutăți încadrăm și tweak-urile de gameplay, dar și câteva moduri de joc adăugate: niveluri de dificultate mai mici sau mai mari, eliminarea folosirii motion sensor-ului pentru aruncarea de grenade sau momentele de echilibristică "la bârnă", precum și un mod contratimp, cu leaders boards și toate cele. Mai mult, au fost adăugate și câteva trofee noi, însă nu neapărat necesare pentru a obține mult doritele Platinum-uri.



Tunelul dragostei…



Romantism la malul mării…

Să fie bine să nu fie rău

Din fericire, grosul pachetului ăstuia se încadrează la categoria bine, ba chiar foarte bine. Însă există și câteva chichițe, peste care, cu toată bunăvoința, nu se poate trece așa de ușor. Pe parcursul unei sesiuni normale de joc, slabe șanse să întâlnești vreo problemă. Când stai însă ore și ore în căutarea ultimului trofeu cu ajutorul căruia să-ți completezi colecția, ai toate șansele să dai peste unele crash-uri, blocări ale animațiior, statistici înregistrate greșit sau coliziuni calculate dubios. Repet însă: nimic grav, mai ales dacă comparăm cu alte lansări moderne (da, Assassin's Creed: Unity, la tine mă uit!).

Tot la capitolul alegeri mai puțin fericite putem încadra și eliminarea multiplayer-ului din Uncharted 2: Among Thieves și Uncharted 3: Drake's Deception. Da, apreciez că nu mai sunt trofee multiplayer cu care să-mi bat capul; nu, nu-mi place că trebuie să aștept până la al patrulea joc al seriei pentru a putea juca, din nou, niște Uncharted online. Măcar modurile cooperative ar fi trebuit păstrate în această colecție.

Pe de altă parte, este de înțeles că Bluepoint Games au fost nevoiți să facă și unele compromisuri pentru a "îngrămădi" toate cele trei jocuri pe același disc (fiecare au fost livrate, la vremea lor, pe propriul disc Blu-ray).

Și, privind imaginea în ansamblu, Uncharted: The Nathan Drake poate fi considerat o veritabilă reușită: jocurile încă arată și, cel mai important, se joacă foarte bine, iar micile retușuri adaugă suficient cât să te convingă să mai treci, cel puțin o dată, prin aceste aventuri. Dacă nu ai avut ocazia să încerci încă Uncharted, fă rost de el urgent. Iar dacă ești totuși veteran al seriei, să știi ca trofeele Platinum noi (câte unul pentru fiecare joc) nu se vor debloca singure…

Cosmin Aioniță

9.5

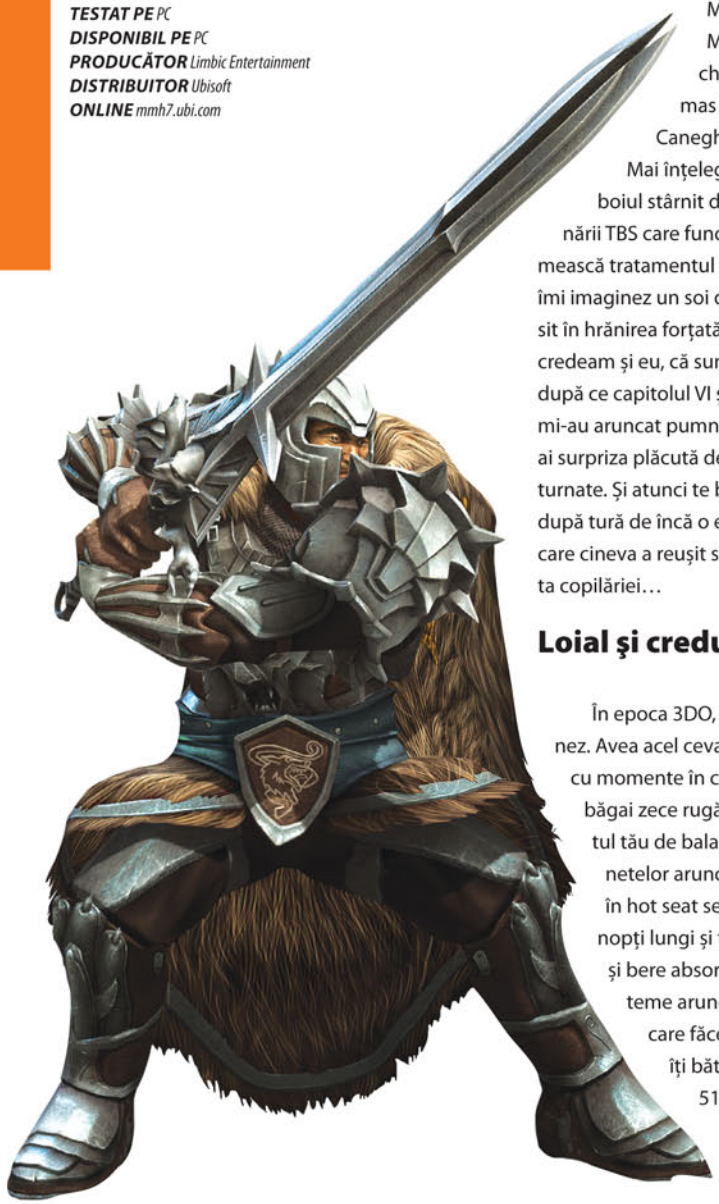


Pe drumul de costișă, ce duce la Vaslui…

Might & Magic Heroes VII

Altă Mărie cu aceeași pălărie

GEN *TBS*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *Limbic Entertainment*
DISTRIBUITOR *Ubisoft*
ONLINE *mmh7.ubi.com*



Când îți propui să reinventezi roata te trezești cu tot felul de creații bizare în atelierul tău și mai bizar, aranjat special pentru procesul dificil al reinventării roții. De câțiva ani încoace, același lucru se întâmplă cu legendara franciză Heroes of Might and Magic. Pardon, Might and Magic Heroes. E cu totul altă chestie acum, chiar dacă a rămas la fel. La revedere Erathia lui Caneghem, bine te-am găsit Ashan! Mai înțelege cineva ceva din tot tărăboiul stârnit de Ubisoft în jurul unei mașinării TBS care funcționa perfect înainte să primească tratamentul modernizării accelerate (eu îmi imaginez un soi de aparat similar cu cel folosit în hrănirea forțată a găinilor Colonelului)? Așa credeam și eu, că sunt prostit de noul Heroes VII, după ce capitolul VI și remake-ul HD de Heroes III mi-au aruncat pumni de praf în ochi. Însă uneori ai surpriza plăcută de a-ți vedea convingerile răsturnate. Și atunci te bucuri, Ubisoft, te bucuri tură după tură de încă o etapă a vieții tale de gamer în care cineva a reușit să nu-ți distrugă cu totul roata copilăriei…



Loial și credul?

În epoca 3DO, Heroes era un TBS cu cohonez. Avea acel ceva, o atmosferă unică, piperată cu momente în care te ridicai de la masă și băgai zece rugăciuni în speranța că pachetul tău de balauri negri poate face față trăsnetelor aruncate de titani. Confruntările în hot seat se întindeau pe parcursul unor nopți lungi și tensionate, cu sticle de cola și bere absorbite direct în sistem, cu blesteme aruncate în direcția tovarășului care făcea din necromanție o artă și îți bătea la poarta castelului cu 512K scheleți. În prezent, Might and Magic Heroes VII aspiră la o condiție similară. Deși campaniile se desfășoară în continuare în cel mai insipid și plictisitor complot fantasy imaginabil – apropo, mărturisesc că nu m-a interesat deloc conflictul situat la 200 de ani după asasinarea reginei Maeve Falcon –, jocul te așează la o masă rotundă și te momește la o șezătoare de basm. Ideea nu este proastă și reușește să construiască un cadru narativ cald, susținut de un voice acting decent, așa că cine vrea să soarbă povestea o poate face în șapte campanii relativ simple (Ubi se laudă cu 60 de ore investite in gameplay), câte una pentru fiecare facțiune – două concentrate pe Haven. Or aici Heroes cel Șapte punctează foarte bine și se axează pe livrarea unui conținut strategico-tactic diversificat și atent echilibrat. Șase castele diferite înseamnă zeci de unități cu proprietăți și abilități unice, reflectate pe câmpul de luptă tridimensional. Formula de bază a rămas în linii mari aceeași din Heroes V, dar clasele de eroi, arborele de "talente" și magia influențează acum puțintel mai agresiv deciziile luate în timpul bătăliilor. Pe deasupra, Limbic Entertainment a hotărât să apeleze la o direcție artistică pe care eu o găsesc superbă, fiindcă mi-a adus aminte de Black Moon Chronicles. Da, se poate spune că Ubisoft a scos pe piață un titlu pentru care ambiția contează mai puțin decât dorința arzătoare de a provoca nostalgie în rândul fanilor. Să fie vorba despre o credulitate existentă numai în mintea producătorilor, absentă acum din lumea reală și contemporană a genului TBS?





Castele, resurse şi femei

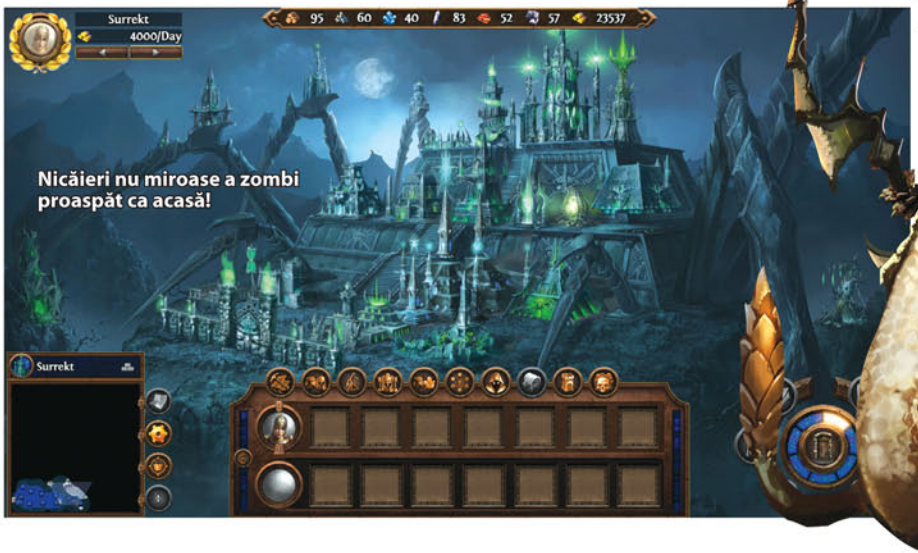
Am apelat la o schemă meschină pentru captarea atenției: femeile din subtitlu sunt îmbrăcate în armuri masive și nu ies la paradă în lenjerie roșie din piele, așa cum face Red Monika lui Joe Madureira. În orice caz, nu despre tipele fantasy era vorba în acest paragraf, ci despre modul în care Might and Magic Heroes VII a extins rețeta strategică. Indiferent că alegi să joci un skirmish uriaș 8 vs. 8 sau un meci scurt în multiplayer, când îți poți băga nasul în castelele Haven, Academy, Necropolis, Stronghold, Sylvan și Dungeon ești un om mai bogat spiritual decât ai fost înainte să faci asta. Cine a avut măcar o dată în viață contact cu franciza recunoaște imediat facțiunile enumerate mai devreme, iar loialitatea jucătorilor vechi este recompensată cinstit prin tributul adus unităților clasice, chiar dacă ici-colo s-au schimbat câteva denumiri ori s-a trecut la un design diferit. Landsknecht-ul din Haven este corespondentul Crusader-ului din Heroes II, Behemoth-ul barbarilor din Stronghold bagă și acum spaima în copilași, în timp ce Treant-ul elfilor din Sylvan a devenit o forță redutabilă. Nici cu creaturile noi nu îmi este rușine, fiindcă toate demonstrează talentul impresionant al artiștilor din spatele jocului. Exemple concrete sunt Arcane Eagle-ul vrăjitorilor, Grim Rider-ul necromanților, harpiile, coloratele Pixie și sinistrul Strider. Evident, în buna tradiție Might and Magic, multe dintre temele vizuale sunt regăsite nediluat în RPG-ul Might and Magic X. Resursele – tot șapte la număr, wikkanilor! – au fost la rândul lor diversificate, așa că acum trebuie să aduni aur, lemn și minereu brut pentru unități-



le și structurile comune, însă e musai să îți extinzi zona de influență a castelului peste exoticele mine de Dragonblood, Starsilver, Shadowsteel și cel puțin un laborator de Dragonsteel. Economia are un rol major, în special atunci când trebuie să alegi spre ce ramură a unităților de elită vrei să îți dezvolți cohortele de lighioane.

Heroism Hermeneutic

Spuneam mai devreme că eroii beneficiază de un arbore de abilități. Limbic a decis să apeleze la un sistem circular, segmentat asemenea feliilor de pizza. Mecanica este suficient de complexă încât să provoace un impact puternic la nivel macro, pe harta explorabilă, și micro, în timpul cafturilor. Diplomația și Economia îi slujesc bine eroului așezat în rol de guvernator al unui oraș, la polul opus aflându-se eroii specializați în explorare, magie, asedii sau luptă dreaptă gen Prâslea vs. Zmeul. Fiecare clasă se descurcă mai bine într-o anumită partitură , iar atunci când introduci în ecuație și lista lungă de artifacte – ei bine, TBS-ul pare iarăși TBS. Iată și problema cea mai gravă, aka motivul abandonului rapid din campanie: obiectele adunate în fiecare misiune nu se transmit mai departe. Pentru mine, un colecționar avid de echipament, această decizie este una care îmi lezează puternic senzația de imersiune în cursul poveștii. Ok, asta și miriada de buguri existente până la patch-ul 1.7, unele texturi de slabă calitate în meniu ori erorile de conexiune cu serverul online. Noroc cu muzica încântătoare, grafica zidită pe temelia unei excelente direcții artistice și un gameplay loial trecutului. Fără nicio exagerare, dar când deschizi fereastra unui castel construit în totalitate simți nevoia să verși o lacrimă în memoria fantasticului lăcaș Sorceress din Heroes II. Să ne trăiești Ubi, căci tocmai ai făcut primul pas în direcția corectă.





Aidan

7,5



GAME OF THRONES™

A TELLTALE GAMES SERIES

Unde dai, acolo crapă

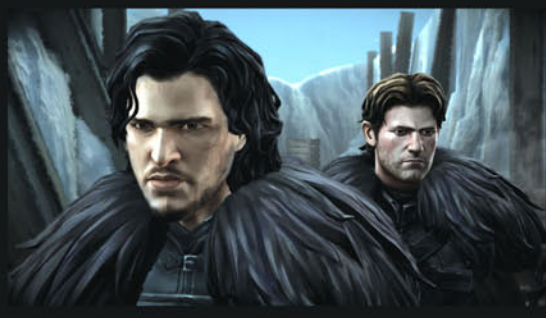
GEN *Adventure*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC*
PRODUCĂTOR *Telltale Games*
DISTRIBUITOR *Telltale Games*
ONLINE *telltalegames.com/gameofthrones*



La începuturi, cei de la Telltale Games îmi erau foarte simpatici. Poate pentru că o parte din fosta echipă LucasArts se strânsese acolo (cei responsabili cu jocurile de aventură din anii '90). Poate pentru că au reușit să reînvie niște serii precum Sam & Max sau Monkey Island. Sau poate pentru că a fost printre puținele studiouri producătoare care au priceput cum stă treabă cu formatul episodic, reușind să-și respecte calendarul de lansări.

Apoi, treptat, sentimentele mi-au luat-o într-o direcție oarecum opusă: proprietățile LucasArts nu au mai fost o prioritate, Telltale a început să se orienteze către tot felul de licențe, din mai toate domeniile (filme, benzi desenate, seriale, Minecraft!), preferând să-și sacrifice originalitatea în favoarea beneficiului financiar. Abordare deloc lipsită de logică, dacă gândim lucrurile într-un mod cât se poate de obiectiv. A urmat și renunțarea treptată la rădăcinile companiei din genul adventure clasic, jocurile Telltale devenind din ce în ce mai simplificate, până ce, într-un final, au ajuns la formula din The Walking Dead, pe care o tot reciclează din acel moment.

Cam acestea sunt datele de la care pleacă și sezonul episodic Game of Thrones al celor de la Telltale Games.



Tronurile...

Poți să acuzi Telltale de o groază de chestii, însă nu și de faptul că nu respectă materialul sursă atunci când creează propriile adaptări ludice. Iar Game of Thrones nu face excepție de la această regulă. Este bine de știut faptul că jocul celor de la Telltale pornește de la serialul HBO omonim, și nu neapărat de la seria de cărți a lui George R.R. Martin. Așadar, ipotezele de la care pleacă intriga jocului ar trebui să fie ușor de înțeles și pentru cei care nu au apucat să citească cărțile, însă sunt la zi cu serialul HBO. Mai exact, acțiunea din joc are loc cam în perioada celui de-al patrulea sezon al show-ului televizat.

Și acum ar urma întrebarea logică: "de ce am nevoie de un joc pentru a-mi povesti ce se întâmplă într-un serial pe care deja l-am văzut?".

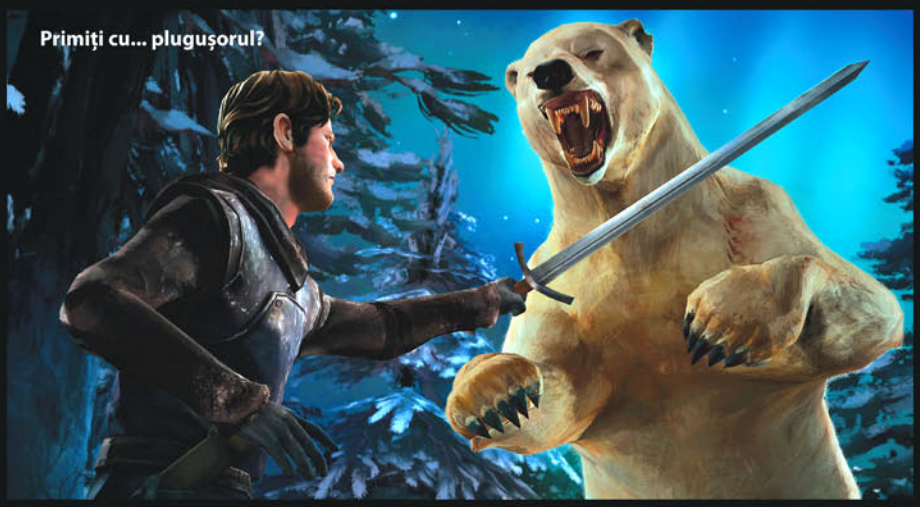




Aici intră în scenă talentul celor de la Telltale Games: cum, necum, aceștia au reușit să creeze un fir narativ paralel cu evenimentele din serial, capabil să scoată în prim plan o altă serie de personaje, păstrând însă, ca apariții secundare, și unele dintre figurile tradiționale ale serialului. Povestea se concentrează pe reprezentanții casei Forrester, a căror cetate Ironrath trece prin momente delicate odată cu căderea casei Stark și preluarea conducerii Nordului de către casa Bolton. Jocul urmărește tocmai eforturile câtorva dintre reprezentanții case Forrester de a-și salva renumele, cetatea de scaun, dar și familia.

Fără a intra în detalii, Game of Thrones, în forma sa jucabilă propusă de Telltale, deși orientat către alte personaje și evenimente față de serial, păstrează esența și dramatismului acestuia intact. Personajele, dialogurile (atât ca scenariu, cât și ca interpretare), intrigile, ba chiar și deznodământul respectă cu fidelitate formula materialului sursă, lucru extrem de evident chiar din primul episod. Ajută foarte mult și faptul că personajele cunoscute din serial ce-și fac apariția și în joc - Ramsey Bolton, Margaery Tyrell, Cersei și Tyrion Lannister, Jon Snow sau Daenerys Targaryen - sunt interpretate de actorii originali, aceștia reluându-și perfect rolurile și sporind sentimentul de autenticitate.

Astfel, având în vedere că fiecare dintre cele șase episoade din care este format jocul durează cam două ore în medie, creația celor de la Telltale Games are toate atuurile necesare pentru a fi privită drept încă un sezon complet al serialului...



... și jocul

... și nu neapărat ca un joc. De ce? Pentru că gameplay-ul propriu-zis aproape că lipsește din Game of Thrones-ul imaginat de Telltale Games, mai toată acțiunea fiind dictată de alegerile din timpul dialogurilor sau de nelipsitele QTE-uri. Există și câteva momente de explorare point and click, însă foarte rare și superficial realizate. Chiar și așa, nu neapărat acest aspect reprezintă o problemă. După cum spuneam la început, încă de la Walking Dead, știm la ce să ne așteptăm de la un joc Telltale și formula folosită, deși restrictivă, încă funcționează.

Totuși, alte jocuri relativ similare, cum ar fi Until Dawn, au demonstrat că poți merge un pic mai departe, chiar și utilizând aceste mecanici mai puțin permisive. Poți avea momente ce suplinesc superficialitatea explorării cu o atmosferă de zile mari, poți lua decizii care marchează cu adevărat modul în care se va desfășura pe mai departe acțiunea, în timp ce Telltale Games preferă să păstreze aceste elemente la un nivel insuficient dezvoltat.

Și dacă tot am început să-mi spun ofurile, în aceeași categorie ar putea intra și prezentarea grafică: am înțeles, aspectul de benzi desenate se potrivea (într-o anumită măsură) în The Walking Dead, având în vedere că jocul respectiv era inspirat de benzile desenate cu același nume. Asta nu înseamnă că toate jocurile de la Telltale trebuie să arate a desene animate stilizate. În cazul de față s-ar fi potrivit mult mai bine un look realist, care să pună în valoare mai mult violența grafică fără de care Game of Thrones nu este Game of Thrones. Poate data viitoare.

Cosmin Aioniță

8





"When we step on the floor every second that clock is ticking, we are pedal to the metal, we run the ball, we pressure the ball, and most importantly we control the tempo of the game" **Ken Carter**

GEN *Simulator sportiv*
TESTAT PE *PS4*
DISPONIBIL PE *PC, PS4, PS3, XBONE*
PRODUCĂTOR *Visual Concepts*
DISTRIBUITOR *2K Sports*
ONLINE *2k.com/games/nba-2k16*



Cyka blyat, Deez Nuts!

Am călătorit alături de NBA 2K. Poate sună ciudat, dar evoluția francizei ocrotite de 2K Sports și Visual Concepts a alergat în paralel cu mine. Ne-am antrenat împreună, învățând regulile ofensivei și simțind frustrarea din defensivă cot la cot. Mă simt mândru că am avut oportunitatea de a recenza ultimele trei iterații, căci așa am putut observa cu un ochi destul de critic (2K13 și-a luat câteva șuturi în poponeț din cauza unor decizii de design) transformările prin care producătorii au trecut acest simulator de baschetbal. Acum mă aflu în fața unui joc sportiv care îmi oferă mai mult decât acțiunea de pe parchet – NBA 2K16 spune o poveste despre carieră, ambiție, luptă și o face cu ajutorul lui Spike Lee. Rezultatul este…complicat de frumos.

Un joint de la Spike Lee

Veteranii știu deja că modul MyCareer nu este unul inedit pentru serie, dar acesta nu a mai fost niciodată implementat în structura NBA 2K într-o manieră similară. De fapt, trecerea la un sistem "cinematografic" de relatare a unei povești aliniază NBA 2K16 la tendințele storytelling-ului modern din jocuri, unde personajele și subiectul sunt conturate cu foarte mare atenție. Se creează astfel un dinamism narativ unic, capabil să absoarbă cu totul omul din fața monitorului/televizorului în universul fictiv. Nu mă refer aici la scenele video jenante din Red Alert sau Crusader, ci la formula prezentă în titluri precum Grand Theft Auto V sau Sleeping Dogs. Personajele respective aveau o adâncime specială, atât de bine pusă la punct, încât nu era nevoie de prezența unei camere de filmat pentru a capta momente memorabile. Spike Lee încearcă să facă același lucru în NBA 2k16 cu un "Spike Lee Joint" – și chiar dacă abilitățile faimosului regizor sunt confirmate de filme ca Malcolm X, Do The Right Thing (o poziție justificată în topul personal) și Clockers, Lee ratează chintesența mesajului pe care încearcă să îl transmită. Deși susține că s-a simțit confortabil în mediul jocurilor video, campania botezată Livin' Da Dream pare înghesuită de câteva clișee impuse tocmai de el, cu tot cu perioada de documentație petrecută în compania profesioniștilor NBA și aspiranților din State. Negând posibilitatea personalizării avatarului la un nivel copleșitor de complexitate grafică, istoria lui Frequency Vibrations (sic!) începe mereu în Harlem, veșnic în sânul unei familii afro-americane. Adică tu poți să-ți alegi numele Vladislav Gregorovici Pruprucea, piele albă, par roșu și barbă neagră, că tot degeaba o faci. Rezultatul monstruos sfidează logica și aruncă totul în oala ilarului. Prin urmare, ești obligat să apelezi la un personaj de origine afro-americană, căruia să-i spui Deez Nuts de dragul existenței căsuței pentru nume în editor. În rest lucrurile se prezintă extraordinar și ești trans-





portat în bascheții unui baschetbalist (hehe) talentat, cu origini modeste, din liceu și până în NBA. Cele mai tari faze au fost cele în care a trebuit să stau față în față cu recrutorii trimiși de universități, ascultând ofertele și savurând cu inima în gât fiecare speech motivațional livrat cu patos. Voice acting de calitate, animații fluide, un engine grafic demențial, o coliziune erou-antagonist și un joint demn de anul Domnului 2016. Să-l pasăm mai departe.

Conținut cât cuprinde

Presupun că este inutil să încep discuția despre conținutul inclus în NBA 2K16 menționând că 2K au licențiat tot ce se putea licenția în universul NBA și Euroleague – chestie valabilă parțial și pentru rivalul baschetbalistic publicat de EA. Diferența constă în atitudinea emanată de creația Visual Concepts, unde atmosfera festivă se întâlnește cu oferta largă de moduri de joc single și multiplayer, o platformă tehnică current-gen excepțională și componente media auxiliare de factură AAA. Comentariile oferite de Kevin Harlan, Clark Kellogg și Greg Anthony, cu Doris Burke în rol de reporter, rămân în continuare cele mai avansate din orice simulator sportiv. Showurile pre-game, halftime și post-game oferă informații relevante prin vocile legendarilor Ernie Johnson, Shaquille O'Neal și Kenny Smith, iar reluările analizate surprind nu doar secvențe grozave din meci, ci și reacțiile unui public activ. Până și meniul principal îți comunică în permanență ceva, căci Rachel A. DeMita a revenit în format episodic 2KTV. Tipa, pe cât de plăcută pe atât de competitivă în sportul real, continuă să găzduiască tutoriale, interviuri și scurte reportaje savuroase. Spuneam într-un articol publicat pe nivelul2.ro că "NBA 2K16 are în sânge gena spectacolului și transpiră prin toți porii stilul de marketing american care baschetului de nivel înalt îi vine ca o mănușă — yankeii adoră sportivii cu voință de fier, talent și mai presus de orice sunt leșinați după ideea de carieră bătăioasă." Ei bine, indiferent cum te raportezi la noul NBA, moleculele ludice aflate la baza formulei chimice propuse de Visual Concepts strălucesc cu lumină proprie. Totul pare manevrat cu mănuși albe, de la prezența lui Curry pe copertă și până la selecția coloanei sonore, asigurată de DJ Premier, DJ



Mustard și DJ Khaled. E clar că avem de-a face cu un fenomen sportiv grandios, dar cum rămâne cu mecanicile fundamentale de joc?

Schimbări pe fieful apărării

Cred că am emis o explicație coerentă în jurul metodei prin care NBA 2K15 a ales să-și joace apărarea în review-ul aferent – "poziționarea unui om în fața jucătorului aflat în posesia mingii pentru a stopa atacul direct, moment în care oponentul va căuta o soluție prin pasă — dacă nu pivotează." Simplu, nu? Feathering-ul și controlul activ, dar automatizat, dictau un gameplay calculat în propria jumătate, urmat de rebound-uri explozive – ori confruntări brutale, dacă aveai norocul să joci cu un oponent la fel de defensiv. Oricum, AI-ul știa să îți speculeze breșele și evita busculadele. NBA 2K16 păstrează flexibilitatea doctrinei pașelor, însă trecerea la sistemul mo-cap cu scanare integrală pentru corpul fiecărui baschetbalist diferențiază vizibil abilitățile individuale ale tuturor celor aflați pe parchet. Pur și simplu simți stilurile diametral opuse și încerci să domini meciul atât cu capul, cât și fizic. În 2K15 aveam tendința de a marca om la om, dar acum am ajuns să citesc mișcări și să marchez instinctual cadre motrice desfășurate în jumătatea mea, la centru și în ofensivă, de parcă am trei perechi de ochi. Credeți-mă, 2K16 se simte mult mai organic. Totuși, schema de control a fost iarăși finuț modificată pentru a face loc mișcărilor-semnătură, însă orice creier sănătos se poate adapta ușor la metamorfozele din dribling, protejarea mingii ori din aruncări. Singurul defect major? Microtranzacțiile, fără de care îți este greu să ai acces imediat la toate accesoriile și bonusurile incluse. Un mare deget mijlociu ridicat către 2K pentru această decizie. Ken Carter le-ar explica mai bine cravatiștilor din birouri ce înseamnă spiritul sportului curat, deși numai eu pot spune că Visual Concepts a realizat cel mai bun și complet simulator de baschet de până acum. Hai că se poate evolua pe bune și de la an la an. **Aidan**

9





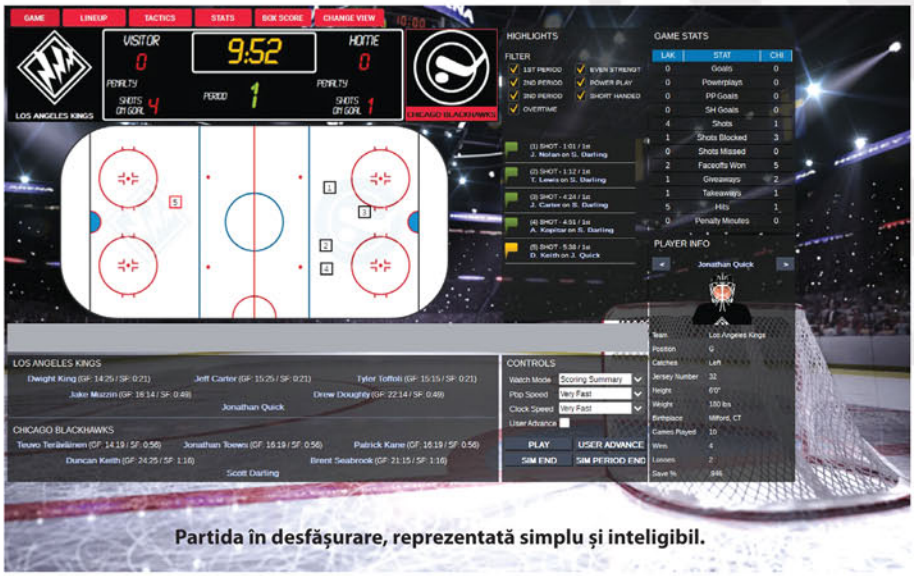
GEN *Simulator management sportiv*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, Mac*
PRODUCĂTOR *OOTP Developments*
DISTRIBUITOR *OOTP Developments*
ONLINE *ootpdevelopments.com*

FHM/2

FRANCHISE HOCKEY MANAGER

Evoluție spontană

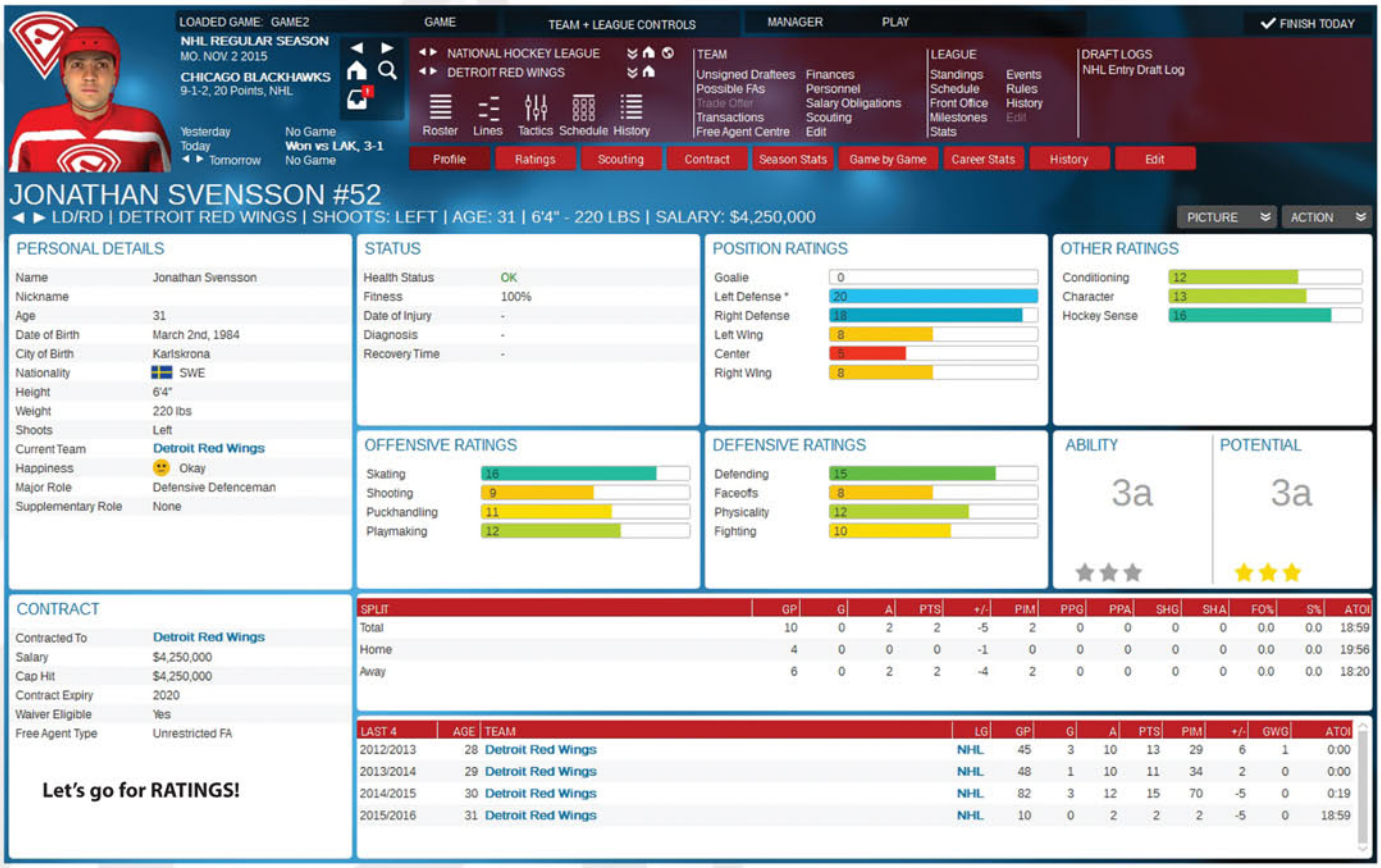
De ce am pe birou un exemplar din "Hochei pe Gheață" de Virgil Crihan? Sincer să fiu, memoria și cunoștințele mele despre acest sport aveau nevoie de o reîmprospătare. Ultima oară când m-am lovit de magia și tehnica hocheiului redactam review-ul pentru Franchise Hockey Manager 2014 (FHM 14), un simulator de management produs în laboratoarele OOTP Developments. Cred că au trecut doi ani de atunci, dacă nu mai bine, căci în aceeași perioadă descopeream franciza Out of The Park Baseball, serie pe care am așezat-o în vârful ierarhiei genului. Din nefericire, FHM 14 se afla atunci mult în urma OOTP când venea vorba de acuratețea simulării tactice, interfață și design. Dar lucrurile se schimbă repede în prezent, iar Franchise Hockey Manager nu face excepție. În mod cert echipa din spatele jocului și-a turat motoarele, fiindcă noul lor simulator de management sportiv este o realizare impresionantă, un salt uriaș în direcția potrivită: FHM 2 este probabil cel mai bun joc cu și despre hochei pe care îl poți include în colecția Steam. Cred că îl parafrazez cu ușurință pe maestrul Crihan când spun că FHM a trecut printr-o "evoluție impetuoasă, cu noi mecanici, tehnici și tactici de joc, până la punctul virtuozității."



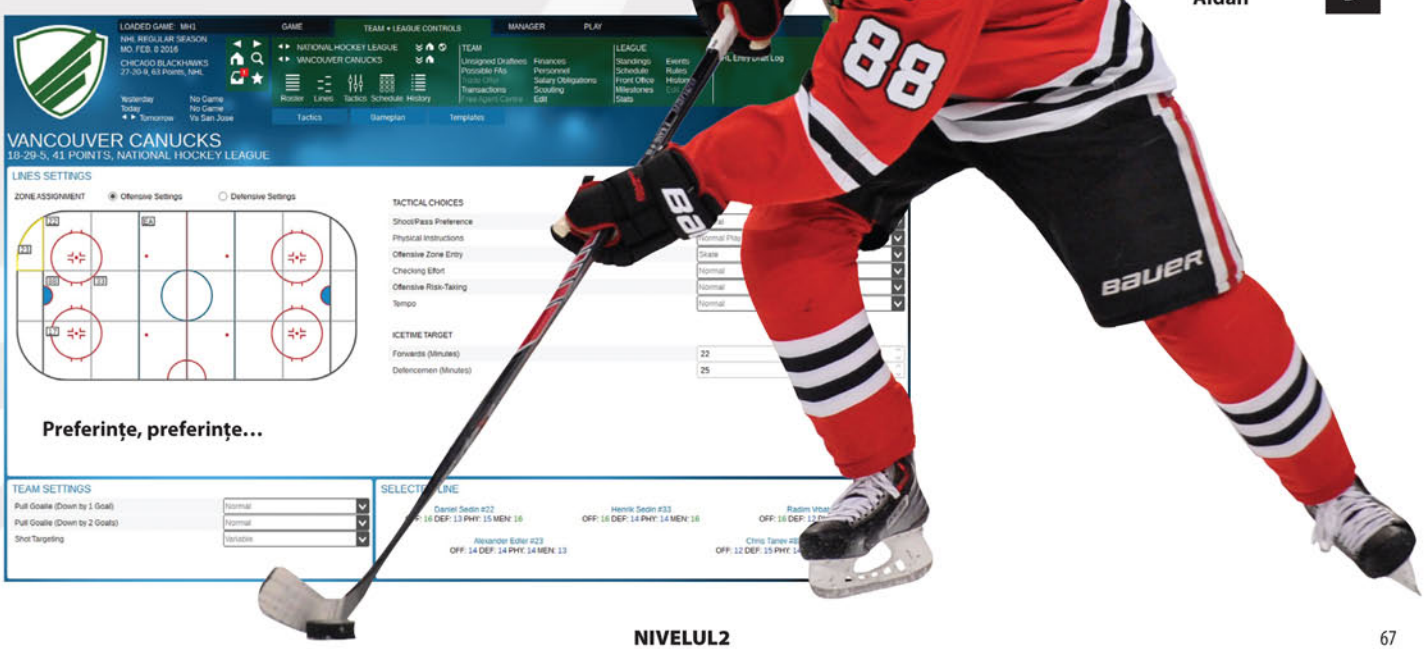
Partida în desfășurare, reprezentată simplu și inteligibil.

Curat și eficient

Primul lucru care îți sare în ochi atunci când pornești FHM 2 este interfața nou-nouță: intuitivă, curată, cu o estetică modernă, ce te face să te gândești la toate foile de calcul peste care Kevin Costner trebuia să treacă în Draft Day. Cel mai probabil sfaturile lui Jason Beaird au devenit mantră pentru producători, căci aspectul meniurilor fac din experiența de management o activitate mult mai plăcută. În termeni vizuali, o comparație între FHM 2 și predecesorul său nu este cu nimic diferită de o comparație între Death Star și o minge de tenis. Dar adevăratele schimbări devin evidente atunci când începi să sapi adânc în mecanicile de bază. Imediat ce lopata metaforică lovește cufărul umplut până la refuz cu hochei simulat la sânge, începi să realizezi că OOTP Developments a rescris de fapt întreg engine-ul, permițând experimente strategice imposibile în trecut. Deși îi lipsește o portretizare tridimensională a patinoarului – de fapt, absentează inclusiv o perspectivă 2D în adevăratul sens al cuvântului --, acțiunea în text și modelul minimalist folosit pentru zone sunt capabile să reproducă energetic aspecte ale meciului. E ca și cum ai asculta partida la radio, comentată la fiecare mișcare. Pregătirea lotului și desemnarea activităților din toate zonele sunt doar fracțiuni din planul de joc – cantitatea de date este incredibilă, ceea ce face din stabilirea unei ofensive și defensive corecte o afacere cu riscuri mari. De exemplu, un plan fizic are nevoie de o echipă puternică, în timp ce strategiile rapide necesită plimbarea pucului cu vite-



ză în pase fulgerătoare și precise. În plus, din moment ce întreg conținutul este licențiat oficial și recreat fidel în joc, cunoașterea abilităților și slăbiciunilor individuale ale fiecărui hocheist din club sau draft te poate ajuta mult. În acest fel este mult mai ușor să îți stabilești timpii de pe gheață sau unde și cum îți vei juca oamenii. Cea mai eficientă metodă? Analiza datelor statistice in-game și studiul paralel al celor reale. Știu, pentru un începător, FHM 2 pare greu de descifrat (întocmai precum verișorul axat pe oină americană). Informațiile crude, numerele și procentele ce trebuiesc asimilate pot băga spaima chiar și în veteranii genului – mai ales că nu există vreo urmă de tutorial. Răbdarea este imperativă, deoarece simularea lentă din FHM 2 și timpii mari de încărcare îți irită nervii. Din această cauză, salturile peste bucăți mari dintr-un sezon devin aproape nerealizabile. Totuși, odată ce îți creezi profilul managerului virtual, ai de ales liga și echipa dintr-un ocean de licențe: National Hockey League, American Hockey League, ECHL, Federal Hockey League; Quebec Major Junior Hockey League, Ontario Hockey League, Western Hockey League; Tipsport Extraliga; Elite Ice Hockey League, English Premier Ice Hockey League; Liiga, Mestis, Suomi-Sarja; Ligue Magnus; German League; Asia League Ice Hockey; GET-Ligaen; Kontinental Hockey League; Swedish Hockey League, Allsvenskan; Swiss Nationaliiga A, sezoane istorice începând cu anul 1932 sau ligi fictive. Cine nu s-ar simți satisfăcut cu așa ofertă?



Din suflet

Cunoscându-i pe maniacii de la OOTP Developments, aș spune că fiecare rating este rezultatul unei munci titanice de cercetare și interpretare statistică. Așa am ajuns să îndrăgesc acest studio și pasiunea din spatele fiecărui joc publicat. Cum era de așteptat, FHM 2 transformă simularea precisă și universul complex al hocheiului pe gheață în ceva distractiv și imersiv, iar acum că este disponibil pe Steam nu ai dreptul să îl ratezi.

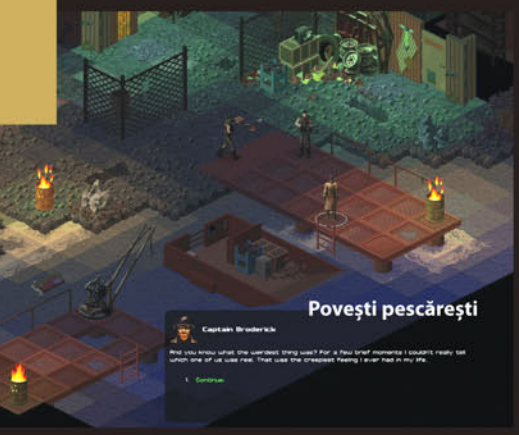
Aidan **9**



UnderRail

War in the Wasteland

GEN *RPG*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *Stygian Software*
DISTRIBUITOR *Stygian Software*
ONLINE *underrail.com*





Cu rana grea în spate, îmi iau avânt și sar peste o băltoacă verzuie care mi-ar fi dezintegrat bocancii și așa scofâlciți după atâta mers. Câteva gloanțe îmi zornăie în buzunar. Respir greu prin masca de gaze. Tunelurile sunt ostile și întunecoase, iar pericolul este mereu prezent. Aud în depărtare niște zgomote inumane. Galeriile dezafectate de metrou colcăie de șobolani uriași, capabili să sfârtece un om în toată firea. Strâng în mână pistolul ruginit și mă întreb de câte ori voi mai apuca să trag, în eventualitatea în care aș fi înconjurat. Asta-i viața sub șine.

I live in the sewer

Cam așa ar putea fi rezumată atmosfera lui UnderRail, un CRPG izometric și oldschool as fuck venit de la Stygian Software, un mic dezvoltator indie compus din Dejan Radisic și încă o mână de oameni, convinși că mai există și alți oameni ca ei, cu un apetit pentru jocuri dificile și dungeon crawling. Premisa jocului este una clasică: în urma unor dezastre globale nespecificate, suprafața planetei Terra a devenit de nelocuit pentru rasa umană, așa că aceasta (sau ce a mai rămas din ea, oricum) și-a luat calabalâcul și s-a mutat în subteranele sistemului de metrouri. Spațiul de locuit este restrâns, mâncarea e puțină, iar diverse facțiuni își dispută constant controlul asupra stațiilor de metrou. Pe scurt, viața nu e prea roz.

Iată-te, deci, pe tine, proaspăt admis/ă ca cetățean/ă al uneia dintre stațiile de la marginea UnderRail. Personajul ți-l creezi de la zero, alegându-ți genul, numele și portretul, precum și diverse abilități, skill-uri și feats. Sistemul este foarte asemănător cu cel din seria Fallout. Ca abilități de bază, poți aloca la început 5 puncte în Strength, Dexterity, Agility, Constitution, Perception, Will și Intelligence, toate acestea pornind de la o valoare inițială de 5 puncte. Urmează apoi skill-urile, unde avem un mix clasic și explicit de (printre altele) Guns, Melee, Lockpicking, Stealth, Evasion, precum și abilități psionice și sociale. În final, îți vei putea alege și două feats, adică diverse abilități unice, active sau pasive, care au scopul de a te ajuta să-ți specializezi personajul după cum te taie capul. Având în vedere că jocul te anunță de la început că este bazat pe explorare și luptă, nu m-am obosit să-mi aleg vreun skill din secțiunea Social și am pompat puncte la Guns, Crossbows, Stealth și Lockpicking. Dacă, pe parcursul jocului, constați că build-ul tău nu e exact ce ai nevoie, îl mai poți lua din pilă, distribuind punctele primite la level-up pentru a dezvolta și alte skill-uri.

Pentru level-up, Stygian Software au venit cu o găselniță proprie: așa-numitul Oddity XP. Practic, în loc să crești în nivel omorând cârcâieci, ca într-un RPG clasic, prin Oddity avansezi găsind și studiind tot felul de "ciudățenii". În orice loc ai cotrobăi, ai șansa să dai peste tot felul de obiecte, de la banale hârtii și note de inventar până la jucării pentru căței, bijuterii și alte bâzdâcuri. Fiecare obiect de genul ăsta pe care îl găsești îți oferă puncte de experiență. Este o idee excelentă, pentru că în felul ăsta ești încurajat să explorezi cât poți de mult mediul înconjurător, știind că următorul level-up se poate ascunde chiar în acel tomberon de gunoi. În plus, Oddity XP este și o ocazie bună pentru producători de a insera tot felul de glumițe și aluzii la alte jocuri. De exemplu, una dintre "ciudățeniile" pe care

NEO SCAVENGER – O ALTERNATIVĂ ROGUELIKE

Se spune că lucrurile mărunte contează cel mai mult. Nimic mai adevărat decât în cazul lui NEO Scavenger, un roguelike radioactiv cu permadeath, în care accentul e pus pe supraviețuire.

În viitorul apropiat, civilizația umană a fost aproape eradicată de războaie și fenomene supranaturale. Puținii rămași sunt nevoiți să-și ducă traiul într-o lume ostilă și periculoasă. Ca jucător, te trezești într-un laborator criogenic abandonat, fără să ai habar cine ești și ce cauți acolo. Din acest moment, începe o luptă crâncenă pentru a rămâne în viață cât mai mult timp posibil, fiind nevoit să explorezi clădiri prăbușite și să te confrunți cu tot felul de de amenințări pentru a supraviețui. Personajul tău suferă de foame, frig și sete, iar orice rană căpătată în luptă se poate infecta imediat, dacă nu e tratată. Orice lucrușor găsit este extrem de util și vei ajunge să urăști orice alt om pe care-l întâlnești.

Deși pare simplu, este surprinzător de complex și atmosferic și este o alternativă grozavă pentru UnderRail, dacă vă doriți un roguelike postapocaliptic. NEO Scavenger este genul de joc în care porți trei pulovere deodată și te bucuri că ai găsit o rangă, pentru că acum poți să-l rupi în bătaie pe nenorocitul ăla ascuns printre ruine și să-i furi adidasul și sacoșa cu gunoaie.





le-am găsit era în mod evident un Pip-Boy și sunt destul de sigur că am găsit și niște pagini de proză Lovecraftiană. Ah, iar altă dată, personajul meu a fost întrebat cum îl cheamă, moment în care am putut răspunde cu seninătate că mă cheamă Adahn (o super referință la Planescape: Torment). Altfel, povestea lui UnderRail e destul de banală și scriitura nu se ridică niciodată la înălțimea impusă de venerabilii săi predecesori din care se inspiră. Citind replicile diverselor personaje, a devenit destul de evident faptul că o singură persoană nu poate fi deodată designer, programator, artist grafic și scriitor, cu talent egal în toate ariile.

Ca în orice RPG respectabil, și aventurile din UnderRail îți vor umple inventarul cu o mulțime de obiecte mai mult sau mai puțin utile, pe care le poți valorifica prin negoț sau meșteșuguri populare precum fabricatul de armament greu. Trading-ul este mai ciudățel, în sensul că impune niște limitări enervante în numele "realismului". Vânzătorii cumpără doar anumite obiecte, specifice domeniului lor de activitate, mereu în cantități foarte limitate, specificate în fereastra de trade. Sigur, puteți folosi și banii, dar jocul încurajează trocul. Pe de o parte, are sens, că nici în viața reală nu i-ai vinde grenade croitorului, dar, pe de altă parte, rămâi mereu cu tot felul de gunoaie în inventar, pe care încă nu le poți vinde. Cred că era mai bine pentru toată lumea dacă se mergea pe un sistem ușor diferit, în care toți negustorii cumpără oricând, oricât. Crafting-ul este destul de interesant și satisfăcător, atâta timp cât reușești să găsești materialele și rețetele necesare. Sistemul este simplu și intuitiv și mi s-a părut distractiv să-mi confecționez singur armuri, cagule, capcane, mitraliere și alte lucruri utile unui post-apocalyptic outlaw (a se vedea trupa Splatter Whore pentru înțelegerea referințelor din text) grăsun și cu probleme de orientare în spațiu, ca mine. Și că tot veni vorba, lipsa unei hărți mi s-a părut cel mai mare minus al acestui joc. Am avut o busolă la dispoziție, dar o hartă m-ar fi ajutat enorm. Poate într-un viitor patch.

Blood Hunters

Punctul forte al este, cu siguranță, combat-ul bazat pe ture și action/movement points, sistem familiar oricui a butonat chiar și în treacăt un Fallout antic. Tactica primează în UnderRail, care îți oferă numeroase posibilități de a aborda luptele, în funcție de build-ul tău. Ceea ce am apreciat este că jocul te obligă să te folosești de toate trucurile posibile, dacă vrei să scapi cu viață. Lovituri speciale, abilități psionice, capcane, otrăvuri, medicamente – va trebui să faci uz de tot arsenalul din dotare pentru a scăpa teafăr din confruntări. Plus că nu ar strica să ai și niște armură cu rezistență la foc, acizi sau șocuri mecanice, în funcție de situație. Jocul e foarte dificil pe alocuri, iar unele lupte necesită save-load-uri repetate până când reușești să pui la punct o tactică de succes. Evident, numerele au și ele rolul lor și nu sunt puține cazurile în care un critical shot venit la momentul ideal te scapă de la o moarte sigură, gâtuit de vreun bandit.



Grafica, din punctul meu de vedere, este perfectă pentru un astfel de joc. Rudimentară, dar având un șarm al ei, contribuie mult la atmosfera lui UnderRail. Baza SGS, căminul tău, luminoasă și plină de oameni care își văd de rutina de zi cu zi, contrastează cu tunelurile decrepite și întunecoase, populate de dihănii gheboase, prin care ajungi să te târăști. La fel, interfața este simplă, intuitivă și lipsită de orice ornament, simple colecții de tabele care își îndeplinesc scopul cu brio. Chiar nu e nevoie de mai mult pentru un CRPG. Pe partea de sunet, avem niște efecte sonore cam din topor. Nothing to write home about, însă am apreciat soundtrack-ul: un dark ambient electronic și lugubru care completează de minune atmosfera apăsătoare a jocului.

City of the Sleazehounds

UnderRail este un joc ce nu se abate nicio clipă de la drumul pe care și l-a trasat. Este un CRPG 100% oldschool care aduce omagiu strămoșilor săi, de la care se inspiră puternic în aproape toate privințele. Preia multe elemente din formula clasică, dar nu le îmbunătățește în mod notabil. Ba chiar ia unele decizii ciudate, precum sistemul dubios de trading sau lipsa hărții in-game. Cu toate astea, este un joc plăcut, în care te poți afunda cu orele, comparând numere și planificând fiecare luptă în detaliu. Atâta vreme cât nu vă așteptați la o poveste de nivelul celei din Fallout sau, Doamne-ferește, Planescape: Torment, UnderRail este un CRPG solid care merită toată atenția. Mă bucur că încă mai sunt nebuni care fac jocuri de-astea. **Chester**

8

THE BINDING OF ISAAC AFTERBIRTH

GEN *Roguelike Shooter*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, Linux, OS X*
PRODUCĂTOR *Nicalis*
DISTRIBUITOR *Nicalis*
ONLINE *bindingofisaac.com*



HATE THEM!

The Binding of Isaac a fost o dublă premieră în viața mea: pe lângă faptul că e cam singurul roguelike care mi-a dat coșmaruri, e și singurul joc pentru al cărui expansion am făcut preorder. După aproximativ 50 de ore de The Binding of Isaac: Rebirth, am dat cu basca de pământ și cu banii-n monitor, convins că investiția de 6.66 euro va merita. Când te uiți la lista de items și features cu care se laudă Afterbirth, te ia amețeala: 8 boși noi, peste 100 de inamici noi, peste 120 de items noi (ridicând totalul la peste 500), pastile noi, melodii noi, camere noi, capitole noi, niveluri noi – Sfântă Macaroană, câte rahaturi noi! Dar câte dintre acestea sunt rahaturi reale, și câte sunt doar rahat în ploaie? Și cu câte camere pline cu rahat o să mai avem de-a face? Haideți să aflăm, shall we?

YOU WILL DIE ALONE

Pentru cine nu a avut încă plăcerea să îl cunoască pe Isaac, aflați că el e un băiețel. Într-o bună zi, mama lui, creștină devotată, aude vocea lui Dumnezeu, care îi poruncește să-și ucidă unicul prunc, așa că înșfacă un cuțit de bucătărie și merge în camera copilului, să ducă la îndeplinire porunca divină. Isaac reușește să scape ca prin urechile acului, ascunzându-se în pivniță, doar ca să descopere ulterior că pivnița e de fapt un labirint încâlcit plin cu monștri diformi, pe care trebuie să-i distrugă cu propriile sale lacrimi, folosite pe post de proiectile. În fiecare nivel al pivniței, Isaac găsește tot felul de obiecte misterioase care îi sporesc puterile (sau nu) si trebuie să curețe toate camerele de monștri, mergând din boss în boss până la lupta finală cu mama sa... and beyond. Instadeath, roguelike, frustrare, noroc chior, mad dodging skills, combinații nebune de obiecte și power-ups – cam astea sunt coordonatele lui The Binding of Isaac.

Prima chestie care mi-a plăcut imediat e că expansion-ul, sau DLC-ul, cum vreți să-i spuneți, numit Afterbirth, se integrează pe nesimțite în jocul original și simți efectiv cum BoI este acum un joc mai mare și mai malefic. Venind după câteva ore de Rebirth, ai putea avea pretenția că știi câte ceva despre jocul ăsta, despre inamici și boși. Afterbirth își propune din prima să-ți arate că nu știi nimic și vine cu o grămadă de mecanici noi și inamici plini de șiretlicuri nasoale. Te enervau scheleții albi care aruncă oase după tine? Acum sunt și unii negri, care explodează după ce mor. Te stresau păianjenii? Atunci uite camera asta enormă plină cu 50 de păianjeni care vin din toate direcțiile, plus niște creaturi care vomită și mai mulți păianjeni. Micii Isaac ce fug după tine îți făceau zile negre? Fuck you, acum micii Isaac sunt în flăcări. Nu-ți plac muștele? Atunci ia VIESPI! Noile tipuri de camere sunt și ele gândite astfel încât să ofere provocări și mai mari: poți avea bafta să dai de un boss gigantic înghesuit într-o cameră minusculă presărată cu butoaie de TNT, există camere lungi și înguste, camere în formă de L, camere cu tot felul de capcane compuse din dinamită și țepi, precum și niveluri noi cu înfățișări fresh, cum sunt Burning Basement sau Dank Depths. Mă rog, poate „fresh" nu e chiar cuvântul potrivit... Afterbirth vine și cu 8 boși noi, care sunt într-adevăr destul de nenorociți. Unul dintre cei mai interesanți este Little Horn, un imp mic și simpatic ce summonează constant găuri negre prin care aruncă bombe, bașca mai dă și cu proiectile care te urmăresc. Este un boss extrem de agil și de mobil și, chiar dacă nu m-a omorât niciodată până acum, întâlnirile cu el sunt mereu dublate de panică și dodging intens. E un exemplu bun privind noii boși, care vin fiecare cu atacuri imprevizibile și mecanici dubioase, astfel încât challenge-ul să fie mereu prezent. Ah, și succes dacă vă întâlniți cu Brownie, un glob gigantic de caca ce trage cu bucățele de porumb, summonează răhăței agresivi, lasă în urma lui creep care face damage și plantează mine explozive. Clar, Edmund a luat-o razna cu rahatul.

Despre noile iteme nu vreau să vorbesc prea mult, pentru că ele sunt o mare parte din distrac-

THE BINDING OF ISAAC: AFTERBIRTH AUGMENTED REALITY GAME

Imediat după lansare, s-a iscat un mic shitstorm în rândul comunității, cauzat de absența unor obiecte din joc și de faptul că Edmund McMillen, creatorul jocului, făcea numeroase referințe misterioase legate de numărul 109. Atunci când s-a descoperit că donation machine-ul de la finalul Greed Mode nu accepta mai mult de 109 de monede, și-a pus toată lumea pălăriile de staniol pe cap, convinși că ceva se întâmplă.

Mașinăria de donat monede a fost reparată la câteva zile după lansarea jocului, iar un nou achievement numit Generosity a fost adăugat pentru toți cei care donau 999 de monede. Pe 10 noiembrie, Edmund posta pe blog un mesaj enigmatic: u r so close. Al doilea rând de pălării de staniol a fost îndesat pe capete. Pe 12 noiembrie, thumbnail-ul achievement-ului Generosity a fost înlocuit cu unul care înfățișa o foaie de hârtie conținând linii și puncte – în fapt, un mesaj codificat conținând un link către o imagine misterioasă pe imgur.com, cu dimensiunile de 109x109. Oh man! Detectivii profesioniști de pe Reddit au dedus că imaginea face referire la filmul The Lost Boys și că următorul indiciu se află în viața reală, undeva în Santa Cruz. Cineva chiar s-a dus până acolo și a găsit un poster scris de mână, cu imaginea lui Isaac și un număr de telefon. După mai multe schimburi de tweet-uri și mesaje criptice, au fost obținute niște coordonate GPS care indicau o clădire din Santa Ana, cu numarul... 109! Mai mulți useri de pe Reddit și-au dat întâlnire acolo la miezul nopții, unde, în urma unor săpături, au găsit o figurină Greed inscripționată cu litere care, traduse în ASCII, i-au condus către contul de Twitter al lui Greed, @iamisaacsbody, și parola pentru acesta. După ce comunitatea i-a „dat glas" postând pe cont, developerii au uploadat o imagine cu mesajul „The community unlocked... something hidden!"

Rezultatul? Un nou personaj, The Keeper, a fost adăugat în joc, și poate fi deblocat donând 1000 de monede la Greed Machine. Se pare că ăsta a fost finalul jocului complex gândit de Edmund și gașca lui, dar cine poate ști cu adevărat?



Cum era aia de la Slayer... Raining Blood



Eu și cu băieții admirăm pereții

ția din Bol și ar fi păcat să mă apuc să vă fac un inventar detaliat. Oricum, avem parte de un mix foarte consistent de chestii utile (8 Inch Nails, care transformă lacrimile lui Isaac în cuie cu damage crescut), chestii vag utile (Fruit Cake, ce oferă efecte random lacrimilor), familiari noi și interesanți (cum e Bumbo, care devine mai puternic pe măsură ce mănâncă monede), precum și dubioșenii maxime, gen Glass Cannon, un item activ care te lasă cu o jumătate de inimă roșie și trage o singură lacrimă enormă. O altă noutate foarte cool care apare din când în când în treasure rooms este un fel de item recycler, în care bagi monede pentru a da reroll la obiectul pe care l-ai găsit, în caz că nu-ți place și speri să-ți pice altul mai bun. Noile transformări pe care Isaac le poate suferi, în număr de nouă, nu sunt neapărat foarte spectaculoase în ceea ce privește beneficiile de care ai parte, dar sunt suficient de multe și de variate încât să ai o surpriză plăcută atunci când se activează, mai ales că e foarte posibil nici să nu-ți dai seama când ai adunat cele trei obiecte necesare transformării. Dacă în Rebirth Isaac se putea transforma în pisica lui, Guppy, acum poate deveni propria lui mamă sau o creatură neagră, plină de tentacule, printre altele. Not bad. De asemenea, avem parte și de un nou personaj: Lilith, Mother of Demons, este legată la ochi și nu poate să tragă cu lacrimi, bazându-se în schimb pe puterea de foc a familiar-ilor săi. Atenție însă, că Lilith nu e deblocată din prima și va trebui să munciți ceva pentru a putea juca cu ea, fiind nevoie să terminați Greed Mode cu Azazel.



Fața mea când îmi iau meniu cu 6 nuggets

MEET STRANGERS WITHOUT PREJUDICE

Greed Mode este un nou mod special de a juca Bol, bazat pe o mecanică tip risk-reward. Practic, te spawnezi într-o arenă mare, dimpreună cu un magazin, un Curse Room, un Devil/Angel Room și două treasure rooms, dintre care una e incuiată. În mijlocul arenei e un buton care, odată apăsat, declanșează valuri peste valuri de inamici diferiți, pe care trebuie să-i obliterezi. La începutul fiecărui val, pe podea apar câțiva bănuți, pe care îi poți aduna pentru a cumpăra obiecte din magazin în pauzele dintre valuri. Valurile 9 și 10 conțin numai boși, care trebuie învinși pentru a putea progresa către următorul nivel. Dacă vă țin puterile, valul 11, complet opțional, inițiază ceea ce se numește „nightmare boss wave", care nici nu vreau să mă gândesc ce înseamnă, în urma căruia vi se va deschide și ușa Devil/Angel Room-ului. Yadda-yadda-yadda, îl cele din urmă va trebui să îl distrugeți pe Ultra









Greed, care lasă în urma lui un donation machine, cheia către cel de-al doilea personaj secret adăugat de Afterbirth.

Personal, Greed Mode nu prea îmi place și prefer stilul clasic de joc, dar îmi iau porția de build-uri ridicole prin intermediul comunității de pe Reddit (/r/bindingofisaac), care postează zilnic imagini și gif-uri cu run-uri în care au acumulat 50 de familiars și trag cu baraje de lasere care distrug totul în cale. Destul de entertaining, dar mie nu mi se pare prea distractiv să joc la modul overpowered, așa că prefer run-urile clasice, în care progresezi din boss în boss până la sfârșit. Pentru o altă pauză de la modul clasic de joc, puteți încerca Daily Runs. În fiecare zi, Edmund și restul echipei provoacă jucătorii să treacă de un run unic, în care pornești cu un anumit personaj și anumite obiecte. Ai o singură șansă să joci run-ul zilnic, iar cei mai buni dintre cei mai buni se văd ajunși pe leaderboard-ul oficial. Aud că Northernlion cam rupe norma pe acolo. Eu nu reușesc niciodată să ajung mai sus de locul 10,000 or whatever.

Oricum, ce mi se pare destul de clar e că Edmund a strâns șurubul rău de tot și că Afterbirth e mult mai dificil decât Rebirth, dar poate și un pic mai puțin fair-play. Rebirth atinsese genul ăla de echilibru în care nu prea puteai să te superi pe joc atunci când mureai, pentru că, în majoritatea cazurilor, era vina ta. Chiar și un run în care avusesei ghinion la items putea fi salvat dacă te ajutau reflexele. Afterbirth a devenit mult mai puțin tolerant la eșec și se simte constant un efort sadic de a-ți arunca în cap cât mai mulți inamici și boși cât mai nemernici, iar multe niveluri de final ajung adevărate bullet hell-uri în care devine imposibil să nu iei damage, oricât te-ai strădui. În condițiile astea, o combinație mai puțin potentă de obiecte devine sentință la o moarte timpurie, în special în Womb și Uterus, când inamicii fac damage mult mai mare. Mi s-a întâmplat de mai multe ori să renunț la un run pentru că ajunsesem la treilea nivel la rând în care primeam un item inutil și deja simțeam spectrul morții asupra mea, așa că preferam să o iau de la zero și să sper la mai mult noroc. Ca o concluzie, am un losing streak de -20 și nu mai joc cu Eden decât în zilele de sărbătoare, că mai am doar 2-3 tokens.



HAVE YOU SEEN THE EXIT?

Într-o eră a DLC-urilor care îți oferă trei skinuri și o pușcă nouă, Afterbirth se prezintă ca un expansion adevărat, adăugând o tonă de conținut nou într-un joc care deja oferea foarte multe. Băieții de la Nicalis s-au achitat în mod strașnic de datorie și cam tot hype-ul din jurul expansionului a fost justificat, astfel încât BoI este la ora actuală al doilea cel mai jucat joc al meu de pe Steam (Left 4 Dead 2 fiind primul, remember that?) și un joc excelent per total, un roguelike drăcesc, grobian, dezgustător, infiorător de greu și extrem de divers. Cam sare calul cu dificultatea uneori, iar norocul chior pare să atârne mai greu în balanță față de Rebirth, dar așa cum a zis odată un înțelept, nu a zis nimeni că va fi ușor. The Binding of Isaac: Afterbirth este al naibii de distractiv și dă dependență gravă, de-o să-l visați noaptea și o să vă speriați prietenii.
Pe final, un singur sfat: git gud!

9

Chester



THE PEANUTS MOVIE by SCHULZ
SNOOPY'S GRAND ADVENTURE

Da vaț ascunsea

GEN *Platformer*
TESTAT PE *PS4*
DISPONIBIL PE *3DS, Wii U, PS4, X360, XBONE*
PRODUCĂTOR *Behaviour Interactive*
DISTRIBUITOR *Activision*
ONLINE *activision.com/snoopys-grand-adventure*

Credeam că am scăpat de moda asta a jocurilor video lansate doar pentru a face marketing unui film. Măcar dacă ar fi fost Star Wars: The Force Awakens... Ghinion (ca să-l citez pe mai marele statului): m-am trezit cu aventura grandisimă a lu' Snoopy pe cap. Cum, nu știți cine e Snoopy? Nici eu, dar am mai văzut personajul pe niște autocolante plasate strategic pe vechiul frigider. Cred că era rusesc, l-am dat de pomană.

Cică ar fi un câine... Dintr-o serie animată și un film lansat recent. Mda, don't really care. Și totuși, de ce-mi pică mie în cap toate capodoperele astea? "Pentru că ție îți plac jump & run-urile ..." zâmbi smecherește un anumit redator șef pe sub mustața-i fercheșă. Guilty as charged, să vedem ce vrea Snupi ăsta de la viața noastră.

Cea mai aventură mare

El, săracu, pare un cățel pașnic așa, așezat la casa lui alături de o pasarică (băăă, nu vă gândiți la tâmpenii, chiar e vorba de o pasăre mică și aurie!). Și casa-i un fel de cușcă în grădina stăpânului, un copil cu fața (și mintea, probabil) de plastilină. Iar când stăpânu' pleacă cu puradeii din cartier să se joace de-a v-ați ascunselea, pe câine pică măgăreața să-i găsească. Banal, dar eficient pentru copiii de vârste fragede, cărora, cel mai probabil, li se adresează jocul.

În rest, un platformer bidimensional cât se poate de banal, realizat după mai toate stereotipurile genului: mai multe "lumi", fiecare cu propriul decor (junglă, piramide etc.), bombonele de colecționat, boși de înfruntat și lumea de salvat. Fără ultima parte. Controlul și nivelul de dificultate sunt relativ ok, foarte accesibile pentru un copil de școală primară și poate un picuț cam greuțe pentru ăi mai cruzi.

Găselnița ce conferă jocului atât varietate, cât și un anumit grad de rejucabilitate, este garderoba lui Snoopy, formată din mai multe tipuri de costume. Fiecare dintre acestea îi oferă micuțului patruped (care, evident, merge în două picioare) câte o abilitate specifică: escaladarea de liane, spargerea de blocuri etc. Nivelurile sunt realizate în așa fel încât să nu poată fi completate 100% fără accesul la numite costume, ce se vor obține abia mai târziu în joc. Ca să simtă și ală micu' că muncește la ceva.

Dacă n-ai trecut de zece ani și plastilina ți-e încă o preocupare de bază, probabil îți va plăcea și grafica din aventura lui Snoopy. Totuși, de neacceptat este că, în unele instanțe deloc solicitatente, framerate-ul se duce dracului și afectează și precizia mișcărilor lui Snoopy. Și, foarte rar, camera îl mai scapă din cadru pe câine și se ascunde în spatele unui perete.

Chiar dacă ai trecut de vârsta pitelilor prin curtea bunicilor, Snoopy's Grand Adventure poate ar prezenta totuși un interes la un preț pe măsură, undeva sub 10€, pe o platformă gen PlayStation Vita sau tabletă. Dar, la prețul actual (între 150 și 190 lei în retail), e doar un pretext neconvingător pentru a juca co-op cu o păsărică aurie.

6

Cosmin Aioniță











Concret Beton

GEN *Puzzle, strategie, deck-building*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *ColePowered Games*
DISTRIBUITOR *ColePowered Games*
ONLINE *concretejunglegame.com*





La începutul lui 2015 foarte multe site-uri prevedeau un crash al pieței indie de jocuri. Sute de titluri erau lansate în fiecare lună, dar foarte puține meritau banii ceruți. Recenzorii nu aveau timp nici măcar să le treacă în revistă și erau bombardați constant cu alte chei de activare sau link-uri de download. Ce viață crudă! Majoritatea acestor jocuri au dispărut deja în negura internetului și cel mai probabil nu vom mai auzi niciodată de ele. Viitorul părea sumbru, iar singurele titluri care au răzbit în primul trimestru al anului au venit din partea unor echipe care nu pot fi numite pe deplin indie: Cities: Skylines și Pillars of Eternity sunt create de veterani ai industriei, oameni pasionați, cu putere de convingere în media. Așa cum și Steam-Spy a confirmat acum o săptămână, la mijlocul anului trecut ceva s-a schimbat, numărul lansărilor a început, pentru prima oară după 3 ani de zile, să scadă. Până și vânzările totale Steam au avut de suferit și părea că previziunile presei se vor adeveri.

Apoi, exact când lumea începuse să urle după jocuri bune, s-a produs o explozie. ARK: Survival Evolved, un titlu încă în beta, a vândut în iunie mai mult decât Batman, GTA V și Witcher 3 la un loc. Rocket League a zdrobit concurența, doar o lună mai târziu. Undertale a apărut de niciunde și pentru mulți a devenit RPG-ul anului (ce onoare, lângă Witcher 3). Ba chiar a reușit să vândă, până la sfârșitul lui decembrie, mai multe bucăți decât ultimul Call of Duty. Indie, la fel ca în filme, s-a ridicat de la pământ și a dat o palmă zdravănă zeilor. În 2015, între primele 20 cele mai vândute jocuri de pe Steam, 9 au fost create de echipe mici. Piața este mai primitoare ca niciodată, dar nu mai acceptă decât calitate. Ori & The Blind Forest, SOMA și Besiege (alt joc care a vândut enorm, deși este doar în beta), completează acest tablou frumos.



Nu are nici un rost să prezint titlurile mari (dar mici) enumerate mai sus, au primit suficientă publicitate și majoritatea dintre voi probabil le-ați și jucat. Vreau să aduc în lumina reflectoarelor indie-uri bune, dar care nu au reușit să se facă la fel de vizibile. Titluri ca Sunless Sea, Her Story, Mini Metro, Prison Arhitect, Duck Game și, bineînțeles, Concrete Jungle. Care la prima vedere pare un mic city builder, dar este de fapt un puzzle și un card game, doi în unul, asemănător oarecum cu tetris-ul. Adică exact tipul de joc care-mi face cu ochiul și nu poate fi trecut cu vederea. La început regulile

SUNLESS SEA



Este un joc în care explorezi un ocean sumbru și subteran, plin de locații și personalități interesante. Titlul reușește să combine cu succes elemente RPG, survival, de management, rogue-like, steampunk, și le sprijină pe toate pe poveste. Universul, quest-urile și personajele sunt incredibil de bine prezentate pentru un joc indie. Cu fiecare nou căpitan ajungem să înțelegem mai multe, să descoperim noi tuse și noi ramuri ale story-ului. Jocul s-a dovedit a fi prea lent și repetitiv pentru unii dintre noi, dar restul, aceia care l-au jucat pentru micile povestioare și au avut curaj să exploreze și să încerce să termine cele mai sumbre misiuni primite sau descoperite, jură cum că Sunless Sea este ceva deosebit.



deoparte toate clădirile cu efecte negative. Și-am pierdut spectaculos. Cărțile vin cu două extra valențe. Bani, cu care poți cumpăra și adăuga pachetului alte cărți sau abilități speciale, și puncte de expansiune, care dacă depășesc un anumit prag măresc numărul pe care trebuie să-l atingi pentru a face un rând să dispară. Așa cum vă imaginați, cărțile cu efecte negative aduc mai mulți bani în vistierie, în timp ce majoritatea celor pozitive extind furtunos necesitățile cartierului. O să realizați rapid că e imposibil să ajungeți la sfârșit când pe fiecare linie trebuie adunate câte 5 puncte sau mai mult. Aveți nevoie de cărțile și abilitățile acelea speciale.

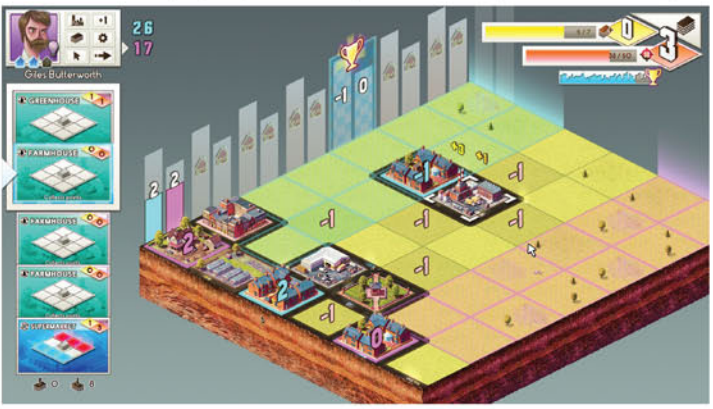
Chiar dacă acesta ar fi fost tot jocul, sunt convins că ar fi fost suficient pentru mulți dintre noi. Concrete Jungle nu se oprește însă aici și a reușit să mă surprindă din toate punctele de vedere. Vine cu un tutorial complet și o poveste (da, da, are și campanie) plină de umor, cu glume care nu pot fi toate recomandate copiilor. Dialogul este în întregime vorbit, iar actorii au făcut o treabă foarte bună. Sunt introduse noi și noi personaje, care pot fi alese la începutul planșelor și pleacă la luptă cu alt pachet de bază, abilități și cărți speciale. Încet, dar sigur, crești în nivel și deblochezi cărți mai potente. Stagiile devin brusc foarte dificile, dar și foarte satisfăcătoare, odată ce le dai de cap. Faptul că nu există limită de timp e un mare plus pentru mine. Apoi, ești aruncat într-o luptă împotriva AI-ului. Planșa fiind împărțită în 3, cu o porțiune pe care nu poți construi decât tu, o alta a inamicului și una comună, în mijloc, la liber pentru toți. Cărțile cu efecte negative devin instantaneu mult mai importante, șicanele fiind dureroase dar și necesare. Din nou, jocul surprinde, de această dată cu calitatea AI-ului, care va da cu tine de pământ, dacă nu ești pregătit. Până înțelegi cum să-l combați, pare necruțător, dar în conformitate cu anti/eroii pe cere-i personifică. Îmi plac jocurile care nu te lasă să modifici dificultatea.

În același mod poți juca și împotriva unui oponent uman, 1 versus 1, sau 2 versus 2. Singurul minus mare al jocului fiind faptul că nu vine și cu o componentă online - pe care o așteptăm ca update sau în următorul titlu Beton. Avem aici baza unui platforme care poate produce unele din cele mai dure competiții la nivel online. Restul de minusuri pe care le-am descoperit sunt puține și mărunte în tabloul mare, mai ales în cadrul unui joc atât de ieftin (l-am cumpărat cu 10 euro, era la reducere) și de mic. Unele cărți nu vin cu explicații complete, sau cel puțin pe mine nu m-a dus mintea să le înțeleg descrierile până nu le-am folosit. Apoi, deși realizez foarte bine de ce au ales așa, m-a supărat un pic faptul că în pachetul de start nu poți adăuga decât cărți de nivel 1. Vreau măcar Nivelul 2!

Motorul fizic și grafic surprinde, la rândul lui, prin versatilitate și te lasă să tragi de fereastra în care joci în toate direcțiile, jocul rulează, cu alte cuvinte, în orice rezoluție – sau full screen. Separat, poți apuca planșa de joc și o poți muta, zoom-ul fiind și el foarte potent. Grafica nu este extraordinară, dar mici atenții o fac foarte plăcută din punct de vedere vizual. Interfața reacționează rapid, câteodată prea rapid, la acțiunile întreprinse, totul este clar și curat. Muzica și efectele de sunet completează titlul și-l transformă-n beton armat. Unul din cele mai bune puzzle-uri, lângă Talos Principle, pe care le-am jucat în 2015. **ncv**

sunt simple, din pachetul de cărți care curge în partea stângă a ecranului trebuie să alegi și să plasezi construcții în așa fel încât pe fiecare rând să ajungi să ai 3 puncte. Dacă ai reușit să atingi acest prag pe rândul din partea de jos a planșei, linia dispare și face loc alteia în partea de sus. Combo-urile de mai multe linii sunt posibile și chiar recomandate, dacă obsedați ca mine să terminați fiecare nivel cu maximum de 3 steluțe. Inițial, singurele cărți/clădiri care valorifică terenul sunt cele rezidențiale și tot ce ai de făcut este să le plasezi în părțile bune ale cartierului. Lângă parcuri sau zone cu verdeață, restaurante, cluburi și așa mai departe (toate plantate tot de tine). Dar acesta este doar tutorialul, ce urmează complică îmbucurător și neașteptat jocul. Apar, logic, și construcțiile cu efecte negative, ca uzinele sau centralele electrice, care te vor încurca bine de tot și vei descoperi că, dacă nu reușești să faci 3 puncte pe un rând, pierzi o viață. Și nu vrei să pierzi o viață, pentru că… 3 steluțe.

În momentul în care jocul m-a lăsat să-mi construiesc propriul pachet de cărți am dat, bineînțeles,



HER STORY



Este mai repede un film interactiv decât un joc, dar a lovit tare în majoritatea celor care l-au încercat. Rolul nostru este de a descoperi cine l-a omorât pe Simon Smith urmărind cele 7 interviuri luate de poliție în 1994 soției. Aceste interviuri sunt însă sparte în sute de filmulețe și arhivate cu ajutorul unui program arhaic numit L.O.G.I.C. Tot ce spune Hannah este transcris și suntem îndemnați să introducem în modulul de căutare cuvintele pe care le considerăm cheie. Programul găsește toate filmulețele în care aceste cuvinte sunt rostite și le aduce în prim plan. Răspunsurile, dialogurile, trimiterile, felul în care Viva Seifert joacă, sunt atât de bine create, tăiate și implementate, încât toate simțurile deductive ne sunt rapid inflamate. Ne trezim cu foaie și pix lângă tastatură, trasăm paralele, tragem concluzii și vrem mai mult.



Bowie David Cage

Acum ceva vreme – mai mult de un an, poate doi – pe Good Old Games apărea un joc care mi-a atras atenția la vremea lui, în ciuda a ceea ce lasă să se înțeleagă articolul pe care l-am scris despre el în numărul de februarie 2000 al revistei Level. De cum l-am văzut pe GOG, l-am și cumpărat, chiar fără să mai aștept vreo ofertă, vreo reducere. Da, eram nerăbdător să îl joc, să simt și să înțeleg ceea ce prima parcurgere, incompletă, din anul 2000, mi-a lăsat doar ca pe o frustrare, o promisiune neîndeplinită la vremea aceea.

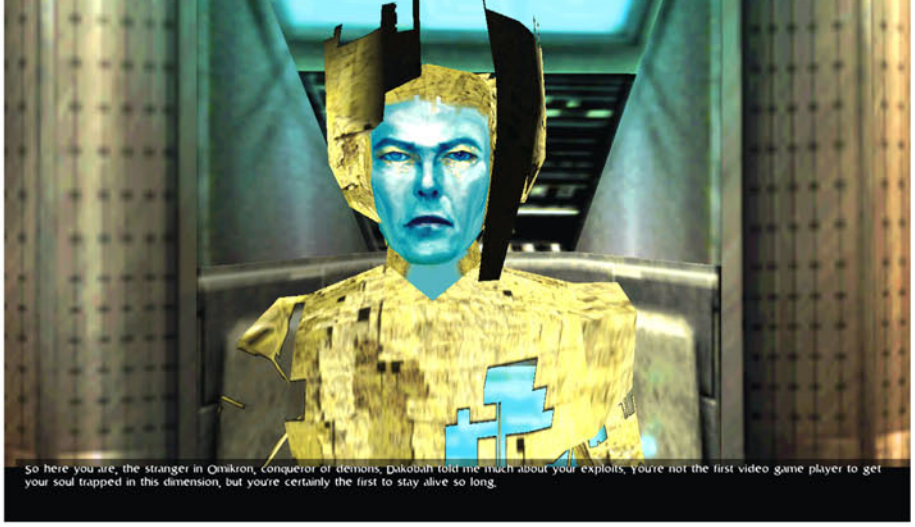
Din nefericire, taman cînd am făcut respectiva achiziție de pe GOG, Level începea să nu mai fie, iar fractura din viața mea de jurnalist a făcut ca prioritățile să se schimbe. Din fericire, această schimbare nu a durat indefinit, astfel încît mă pot întoarce la proiectul meu de a juca Omikron: The Nomad Soul și de a scrie despre el cu mintea și experiența mea de acum. Din păcate, însă, nu este vorba despre un articol de rubrică Retro, ci mai degrabă unul de In Memoriam, pentru că unul din protagoniștii acestui joc nu se mai află cu trupul printre noi. Este vorba despre David Bowie.

Bowie has just entered the project

În 1994, David Cage realiza proiectul pentru Omikron: The Nomad Soul, ce urma să fie primul titlul al companiei sale de producție de jocuri – Quantic Dream, cea care ne-a mai dat, apoi, cunoscutele Fahrenheit/ Indigo Prophecy, Heavy Rain și Beyond: Two Souls. Abia în 1997 proiectul de început al lui David Cage a intrat în prducție, sub tutela Eidos Interactive. Avînd spatele asigurat de Eidos, Cage l-a putut contacta pe David Bowie, pe care a reușit să-l coopteze în elaborarea Omikron: The Nomad Soul.

Din fericire, contribuția lui Bowie nu a fost una minoră. Cu toate că, plin de o modestie despre care nu știm dacă a fost una doar de fațadă, David Bowie a susținut că singura sa implicare a fost una muzicală, mărturiile altor participanți la proiect arată că talentatul artist a lucrat și la poveste, și la personaje, ba chiar și la mediul și atmosfera generală a jocului (influențînd direcția artistică), dar că a făcut-o discret și inspirat, așa cum obișnuia și în diversele sale colaborări cu alți muzicieni, aproape toate rămase ferm în istoria muzicii.

Pînă la urmă, însă, singura contribuție absolut sigură a lui Bowie în dezvoltarea titlului Omikron: The Nomad Soul este cea muzicală. Pe coloana sonoră a jocului apar 8 piese semnate de acesta, alături de material muzical creat de colaboratorul său Reeves Gabrels și de un anume Xavier Despas. Trebuie spus că și acesta din urmă nu este deloc de neglijat, temele și compozițiile



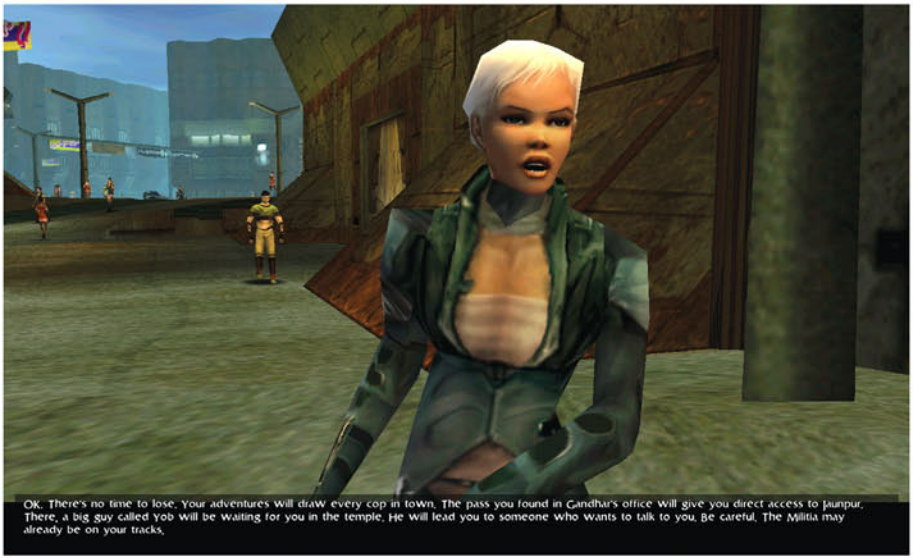


sale îmbinîndu-se perfect cu cele ale lui David Bowie, alături de care creează o coloană sonoră solidă, originală, variată dar și unitară prin concept și tehnici de producție sonoră.

Unele dintre piesele compuse de Bowie pentru Omikron: The Nomad Soul vor fi mai tîrziu folosite de acesta, cu anumite modificări, în albumul său „Hours...", apărut în octombrie 1999. Altele vor apărea pe fețele B ale single-urilor cu piesa „Thursday's Child".

Dar nu trebuie să uităm și de faptul, la fel de important, că David Bowie își face literalmente apariția în Omikron: The Nomad Soul, sub forma a doua dintre personaje. Unul dintre acestea este vocalistul formației muzicale The Dreamers, la ale cărei concerte poți participa de trei ori pe parcursul jocului, fiecare astfel de eveniment cuprinzînd interpretarea cîte uneia din piesele compuse de Bowie pentru acest titlu. Al doilea personaj în care Bowie se întrupează în Omikron: The Nomad Soul este unul virtual: o ființă al cărei suflet este absorbit, la momentul morții, de Multiplan, un fel de rețea omikroniană de felul Internetului.

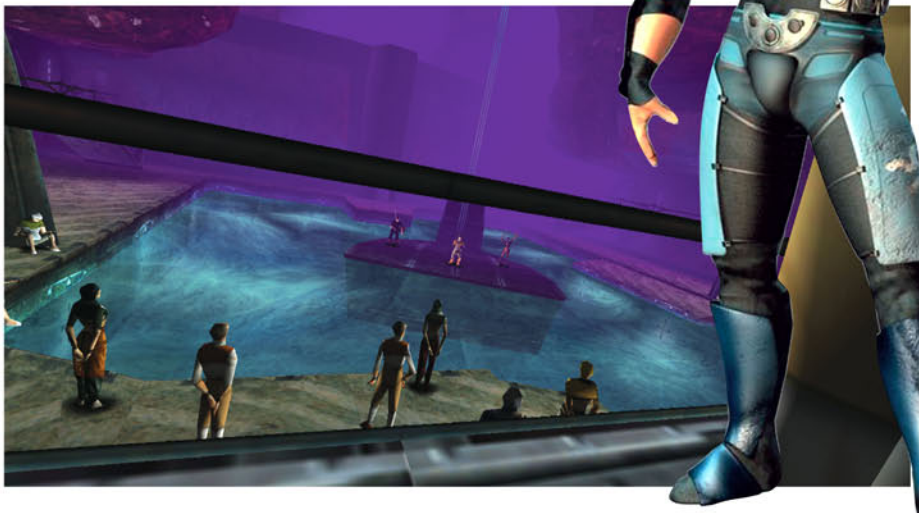
Iar, dacă putem spune că și în acest caz este vorba tot de o contribuție a lui Bowie, trebuie să pomenim apariția în joc a persoanei virtuale a soției artistului, Iman, fotomodel de origine somaleză.



Suflet nomad de jucător

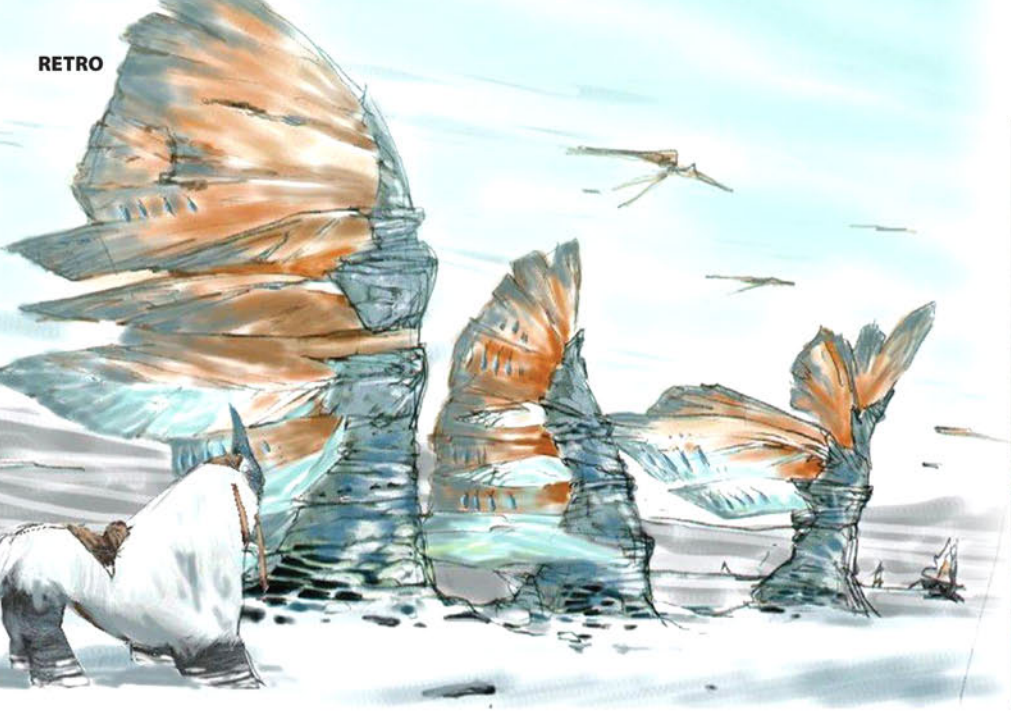
Ideea de bază a jocului este una oarecum originală, cel puțin prin felul în care povestea și personajele insistă să-ți spună că totul e real, nu e iluzoriu: în primele secvențe ale acțiunii, un individ apărut, după spusele lui, dintr-un univers paralel, insistă ca tu să-ți transferi sufletul în trupul lui și să continui ceva ce el începuse în propriul său univers. Era vorba de ceva de o importanță capitală, evident.

Este ușor naivă această premiză, cu atît mai mult cu jocul pedalează un pic prea serios pe ea – sufletul tău este acum, ajuns prin interfața computerului, într-un alt Univers, unde niște monștri ți-l vînează pentru că se tem de tine, cel vestit în profeții ca Nomad Soul, mesia care va elibera orașul Omikron de tirania ocultă a respectivilor monștri. Și ideea este că dacă pieri în joc, vei rămîne fără suflet iar monștrii cu pricina se vor folosi de trupul tău aflat în fața monitorului pentru a invada Universul nostru curent, cel în care avem sarmale, țuică și pe cioLAN – după mine cele mai reprezentative produse ale Cosmosului străbunilor noștri, cele cu care i-aș primi, în loc de pîine și sare, pe oricare dintre Lorzii Infernurilor Alternative. Dacă sărmăluțele și țuica nu izbutesc să ni-i facă prieteni, sau cel puțin binevoitori, apoi nici măcar un Mare Lord al unui Infern Alternativ nu ar putea rezista unei bucăți bune de cioLAN, mai ales dacă este tăiată din părțile mai suculente, adică cele din care pe situl nivelul2.lab501.ro se face binecunoscuta delicatesă numită „Mugetare".





Ajuns în universul în care, pe planeta Phaenon, este situat orașul Omikron, vei descoperi că te afli în trupul unui polițist aflat în plină anchetă, ce ar fi urmat să descopere secrete înfricoșate. Motiv pentru care ești o țintă în mișcare pentru monștri și slugile lor. Din fericire, se pare că nu ești numit Nomad Soul de pomană – de cum mori, primul care te atinge devine noua casă a sufletului tău. Ba, mai mult, înveți la un moment dat și o vrajă cu ajutorul căreia, după bunul plac, îți poți transfera sufletul în trupurile anumitor NPC-uri presărate din loc în loc în joc.

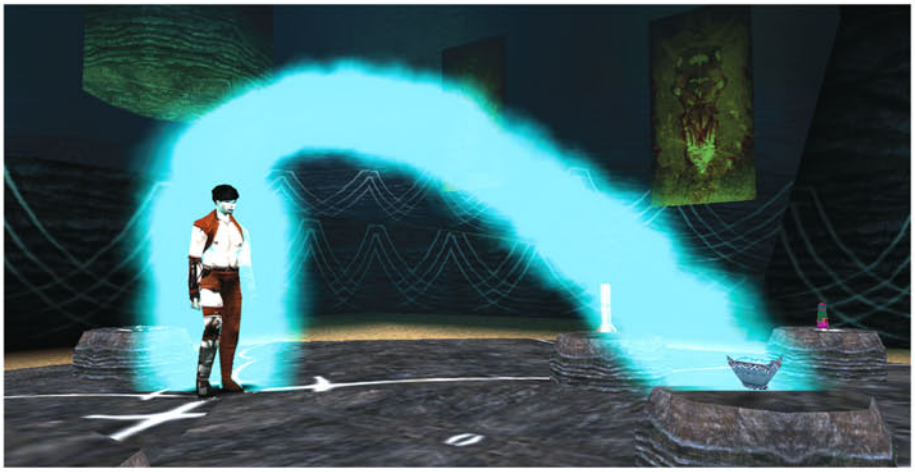




Genuri

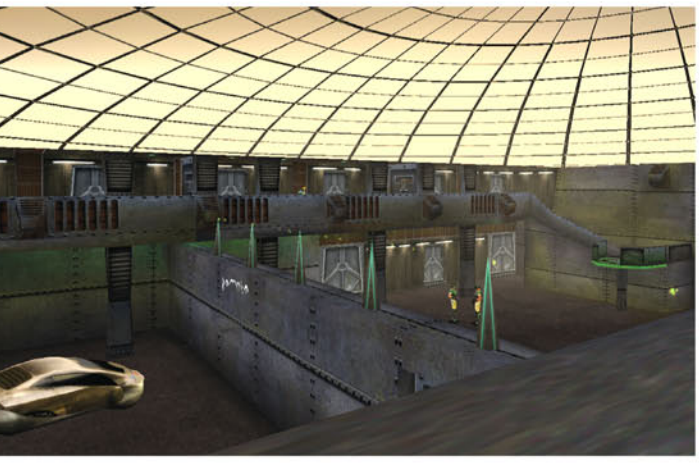
Dat fiind faptul că jocul încearcă să acopere mai multe genuri, acest transfer de suflet poate fi de folos. Iar asta deoarece fiecare om în care poți intra are anumite caracteristici, cam ca într-un RPG, ce țin de constituția fizică, viteză de reacție, capacitate de a evita lovituri, forța atacurilor, pricepere în tehnici de luptă corp la corp sau nivel de mana destinată vrăjilor.

Spuneam că Omikron: The Nomad Soul încearcă să acopere mai multe genuri. Well, o mare parte a timpului o petreci în mod 3rd person, plimbîndu-te pe ici și pe colo, în general prin cele patru mari cartiere ale Omikronului, jucîndu-te precum într-un adventure presărat cu puzzleuri și cu scene cinematice care întregesc povestea. Din loc în loc, atunci cînd ești atacat de diverși oponenți – de cele mai multe ori monștri – intri în lupta corp la corp, care se desfășoară aproape ca în orice fighting game, cu vedere din lateral. Acolo poți folosi și combouri, pe care le poți învăța din cărți cumpărate în librării. În general, luptele sînt interesante, dar, eu nefiind absolut deloc un admirator al acestui gen de joc, am pus dificultatea pe nivelul minim și am făcut tot posibilul ca să evit a-mi încărca sistemul nervos cu așa ceva. Senzația cu care am rămas, însă, chiar din postura mea de nepriceput în genul acesta de joc de luptă, este că implementarea acestui tip de confruntare în Omikron: The Nomad Soul este una inconsistentă, oarecum fușerită, deloc mulțumitoare pentru un cunoscător.



Pe de altă parte, cînd este vorba despre secțiunile din joc în care se trece în modul First Person Shooter (FPS), pot spune că nu sînt tocmai un ignorant în genul acesta de luptă. Așa că pot afirma destul de în cunoștință de cauză că secvențele FPS din Omikron: The Nomad Soul nu sînt dintre cele mai bune ale genului, chiar și la vremea respectivă, în 1999 – vorbim aici de contemporaneitatea cu un Half Life, damn it...

În primul rînd, problema este cu oponenții. Aceștia nu beneficiază, aparent, nici măcar de un rudiment de inteligență artificială, singura lor tehnică de atac fiind saltul prin surprindere și cîteva eventuale mișcări bruște în lateral. La acestea se adaugă faptul că se (re)spawnează uneori în spatele tău și pot trage asupra ta din interiorul cetii dese ce limitează distanța maximă la care poți vedea (da, e vorba de vechea și clasica modalitate de a scădea consumul de GPU...).



Nostalgii masochiste

În al doilea rînd, problema este cu controlul. Omikron: The Nomad Soul manifestă un simptom specific jocurilor vechi, eventual de platformă – controlul personajului propriu este dificil, cumva nenatural, nu are curgerea firească ce duce la predictibilitatea mișcărilor. De cele mai multe ori, la astfel de jocuri, dificultatea este dată mai mult de controlul deficitar al personajului, dublat de poziționarea pur și simplu nasoală a camerei de luat vederi, care își schimbă unghiurile aiurea și derutant. Atît în secțiunile de FPS, cît și în cele de adventure (care au elemente de platforming), Omikron: The Nomad Soul este un demn exponent al acestui tip vechi de joc. Vă rog, totuși, să nu mă înțelegeți greșit. Astfel de jocuri au un farmec aparte, și pot spune cu mîna pe inimă că unele din cele mai plăcute momente de joc din tinerețea mea mi-au fost oferite de asemenea „abominabile" creații ale anilor '80 și '90. De acea, nu critic apăsat Omikron: The Nomad Soul pentru această particularitate, ci, mai degrabă, doar atrag atenția asupra ei.

A, și să nu uit. O caracteristică a acestui tip de jocuri este aceea că, adding insult to injury, mai au și un sistem de save bazat pe checkpoint-uri. Iar aceste checkpoint-uri sînt uneori, adică unde îi e mai greu voinicului, plasate la distanțe





abominabil de mari între ele. În Omikron: The Nomad Soul am fost nevoit să reiau niveluri întregi pentru că ratam, după vreo 10, 15 minute de joc, vreun salt sau greșeam ceva. Uneori este frustrant, dar, așa cum spuneam, aceasta este o parte din farmecul genului.

Trebuie, însă, să recunosc faptul că am fost nevoit să folosesc de vreo două ori un walkthrough ca să pricep cum pot trece mai departe. Există vreo două locuri în joc în care logica nu are nimic de a face cu acțiunile pe care personajul tău trebuie să le îndeplinească. Da, recunosc, m-am enervat cu aceste ocazii. Și da, și astfel de enervări fac parte din „farmecul genului". :-)



Visătorii, live

Pînă în acest punct al articolului de față, aproape că s-ar zice că dau cu Omikron: The Nomad Soul de pămînt, și atît. Treaba este, însă, că, în rest, avem de a face cu un joc cu totul extraordinar. Și trebuie să amintesc aici faptul că Omikron: The Nomad Soul era numai la stadiul de demo, de proiect abia trecut de fazele incipiente, atunci cînd producătorii săi au cerut și obținut acceptul lui David Bowie de a se implica în munca la acest titlu.

Inițial a fost vorba ca Bowie să asigure numai piese pentru coloana sonoră a jocului. Dar David Bowie era un om cu atîtea preocupări și interese, încît nu a putut scăpa (a cîta oară?) ocazia de a face ceva nemaivăzut pînă atunci: să intre efectiv în joc în postura de muzician și personaj, continuînd ceea ce a făcut toată viața – să se reinventeze pe sine și mediul în care își aducea la viață alter ego-urile.

Rezultatul este unul formidabil, mai ales dacă luăm în considerare atît mijloacele tehnice ale vremii, cît și noutatea unei asemenea întreprinderi. Astfel, personajul tău din joc poate găsi aruncate întîmplător ici și colo afișe ce anunță concertul formației subversive, neaprobate de cenzorii gîndirii oficiale, numită The Dreamers. Există trei cartiere ale Omikronului în care The Dreamers țin cîte un concert, iar acestea au loc în secret. Da, chiar dacă afișele vorbesc de aceste evenimente, ele nu spun întotdeauna exact unde vor avea loc, ci folosesc mici ghicitori, puzzleuri pe care trebuie sa le rezolvi pentru a te orienta corect către locul în care are loc concertul.

Iar acesta, constînd din cîte o singură piesă, este o experiență aparte, cu atît mai tulburătoare pentru mine acum, cînd Bowie este viu numai în Omikron. Fiecare dintre cei trei membri ai formației este reprodus atît vizual, cît și coregrafic (prin motion capture), pentru a reconstitui în toate aspectele ei, inclusiv dinamice, persoana întrupată în joc. Camera de luat vederi se deplasează, tehnicile televiziunii de studio și concert sînt aplicate ca la carte, completînd inspirat momentele muzicale și mișcarea de scenă.

Este adevărat că posibilitățile funcțiilor de accelerare video 3D ale vremii nu favorizau o paletă de expresie vizuală foarte largă, dar, cu puținul disponibil în domeniul grafic și cu „foarte multul" adus de geniul muzicii lui David Bowie, creatorii jocului au reușit să transmită vibrația aparte a marelui artist, acel ceva care îl făcea unic și care a contaminat cu unicitate, pînă la urmă, întregul Omikron: The Nomad Soul.

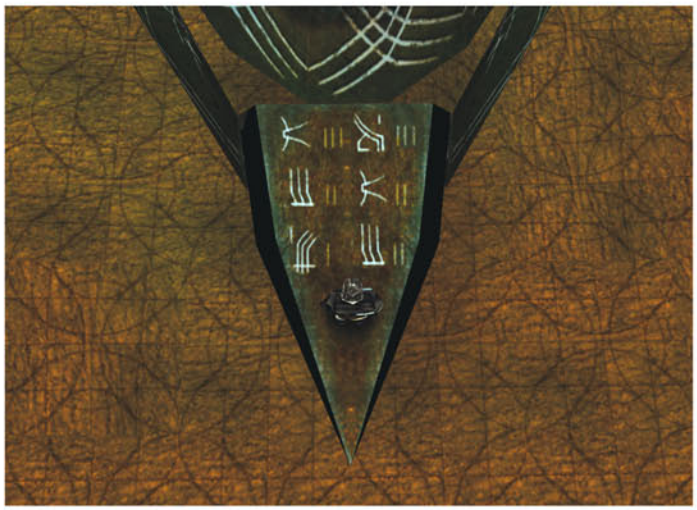


„New Angels of Omikron"

Pentru că, pînă la urmă, întregul oraș din joc poartă amprenta unei originalități încîntătoare – se simte că oamenii din echipa lui David Cage au creat Omikron pe o traiectorie de coliziune fertilă cu starul Bowie. Desenul arhitectural, designul vestimentar, exoticul fin evocator al unor civilizații pămîntene, amestecul de stiluri și culturi, toate acestea trădează nu doar prezența în echipă a lui David Bowie, dar și dorința colaboratorilor săi de a produce un mediu organic, atît vizual, cît și ca sunet și chiar story. Un mediu în care Bowie să fie integrat firesc, dînd viață și voce unor personaje credibile, care să fie „de acolo", din Universul celălalt, în care tu lupți pentru a înlătura tirania unor monștri ce vor să-ți ia sufletul, controlîndu-ți gîndurile, nevoile și plăcerile.

Este interesant cum teme ale controlului populației cărora nu le-aș fi dat atenție acum 15 ani,





considerîndu-le banale teme literare, au ajuns să-mi pară acum nu doar de actualitate, dar și de îngrijorător realism. O clasă conducătoare atît de diferită de cei conduși încît pare a fi dintr-o altă specie (una de monștri infernali), media aservită, corporații cu tendințe monopoliste, comerțul cu sex, inventarea de inamici publici, încarcerarea, torturarea și uciderea celor care gîndesc altfel, toate acestea, deși doar schițate în Omikron: The Nomad Soul, te fac, din perspectiva experienței anilor trecuți de la lansarea acestui joc, să te gîndești mult mai mult și să ghicești adîncimi ale căror profunzimi nu le-ai fi bănuit existența, atunci.

Cele două roluri, de ființă „altfel", de îndrumător spiritual într-o vreme de întunecare, dar și de inspirație pentru o mișcare de opoziție, se potrivesc perfect personalității lui David Bowie. Și, deși nu are o poziție de prim plan în distribuția acestui joc, prezența lui Bowie aduce ceva fără de care Omikron: The Nomad Soul ar fi fost doar o schiță neterminată a ceea ce ar fi putut să fie. Sîntem în fața unui exemplu viu al forței extraordinare de expresie a creatorilor, cei ce suflă viață în virtual, ce dau trup imaginarului, ducîndu-ne în lumi ce ar fi rămas în veci nedescoperite fără ei. Avem marele noroc că un talent incontestabil, precum cel al lui David Cage, a întîlnit geniul lui David Bowie, pe care ni l-a înfățișat apoi, pentru totdeauna viu, pururi înfășurat în pixeli.

Amintiri

Am zis că articolul de față este, mai degrabă, unul In Memoriam. Și nu mă refeream numai la David Bowie, ci și la revista în care am publicat atîția ani – Level. În numărul din februarie 2000 scriam un review la Omikron: The Nomad Soul, iar lectura după atîția ani a respectivului articol mi-a deșteptat amintiri și mi-a oferit prilej de reflecție la felul în care poți privi ca jurnalist același subiect, dar de pe poziții pe care timpul le-a făcut uneori contrare.

Înainte de toate, o mărturisire: în acei ani, neavînd cum să facem rost decît de o mică parte a jocurilor despre care scriam, eram nevoiți să le piratăm. Țineți aici cont de faptul că era foarte greu să le cumperi la vremea aceea, puține dintre titluri ajungeau în România, de cele mai multe ori mult prea tîrziu ca să mai poată reprezenta subiect de review.

De altfel, țin minte că atunci cînd, la un fel de tîrg național de soluții hardware și software numit CERF, am văzut o grămadă mare de cutii de jocuri pe care scria Need For Speed Porsche 2000, la standul firmei Best Computer, am avut un veritabil șoc. Firma cu pricina era la începutul activității de distribuție de jocuri în țara noastră și pășise cu dreptul, scoțînd pe piață o versiune localizată (măcar la manual și cutie, unde totul era tradus în română) a celebrului joc al celor de la Electronic Arts. Ori, vă rog să mă înțelegeți de ce eram așa de zguduit – voiam ENORM să joc acel titlu și să scriu despre el, dar îmi luasem gîndul de a o face, cu atît mai mult cu cît protecția jocului întîrzia să fie învinsă de crackeri. Vă dați seama că în momentul în care am văzut cutiile alea cu Porsche 2000 scris pe ele mi-a crescut pulsul cu o sută de bătăi în plus. Aproape plutind m-am dus la omul care era responsabil de organizarea lucrurilor în firma Best și i-am spus doar atît, cu voce seacă și privirea fixă: „sînt Marius Ghinea de la Level și vreau să scriu despre Porsche 2000". Următoarele minute le-am pierdut complet din memorie, cred că m-am trezit din transă numai în momentul în care am ajuns înapoi la standul Level și acolo i-am zis lui Mike, arătînd către cutia din brațele mele, un simplu: „uite, bă!". Atît am fost în stare să articulez. E o scenă pe care nu o voi uita cît trăiesc. Așa era atunci, la începuturile revistei Level. O industrie a jocurilor aflată încă în fașă în România, în care cu greu oamenii responsabili au priceput cît de importantă este existența unei prese naționale de profil, care avea nevoie de sprijin măcar prin intrarea în legalitate a redactorilor ei, ce ar fi trebuit să primească din vreme copii de review pentru a-și desfășura corect și la timp activitatea.

BTW, cutia aceea cu Porsche 2000 este, în continuare, alături de mine, chiar în timp ce tastez aceste rînduri. Fiecare articol pe care l-am scris, din ziua în care am primit-o și pînă astăzi, a fost „tutelat" de prezența pe un raft, în imediata mea apropiere, a cutiei cu pricina, devenită neprețuită. Și de prezența, în memoria mea, a unei amintiri devenite de neșters.



„Survive"

Așa se face că și copia de Omikron: The Nomad Soul pe care am folosit-o pentru a scrie review-ul din februarie 2000 era una piratată. Ca atare, erau probleme cu ea, nu rulau toate fișierele cu muzică de fundal, dar, și mai important, jocul se bloca aiurea pe ici și pe colo. Nu aveam nici manual așa că mi-a fost greu să mă prind de anumite lucruri de la bun început. Una peste alta,



toate micile astfel de mizerii, specifice copiilor piratate de la acea vreme, s-au adunat pentru a-mi face foarte neplăcută experiența de joc din Omikron: The Nomad Soul. Mai ales după ce am rămas definitiv blocat într-o secțiune de joc în care mai eram și contra cronometru, nervii mei au cedat. Am lăsat dracului jocul și m-am apucat să scriu despre el, deși nu ajunsesem decît cam pe la jumătatea lui.

Paradoxal, acum, după ce am reluat Omikron: The Nomad Soul și l-am terminat, nu pot să contrazic vechiul meu review. Cred că am avut dreptate în aproape toate punctele. Adică, mi se pare că ambele review-uri, cel vechi și cel de acum, se susțin foarte bine prin propriile argumente, fiind viziuni valide asupra aceluiași subiect.

Însă eu m-am schimbat. În primul rînd, este vorba de percepția asupra creației lui David Bowie în ansamblul său, nivelul la care am ajuns să cunosc personalitatea și opera sa. Vă spun sincer, Bowie nu s-a aflat printre interesele mele muzicale vreme de foarte mulți ani. Pur și simplu, nu rezonam cu stilul, cu concepția lui muzicală, pe care nu aveam suficientă răbdare pentru a o asimila. Am avut însă norocul ca unul din cei mai buni prieteni ai mei, Ticke (unii îl știți ca fost solist vocal în formațiile Pansament și Nations Slum), să fie omul care mi-a și cultivat o bună parte din gusturile muzicale. De pe la jumătatea anilor '80 și pînă astăzi, am fost unul din norocoșii care au învățat multe despre muzică de la Ticke. Iar printre muzicienii asupra cărora omul mi-a atras mereu atenția, punîndu-mă să le ascult albumele, a fost și David Bowie (a cărui integrală Ticke o avea pe CD-uri originale...).

Astăzi Bowie, peste o lună Bowie, pînă la urmă s-a prins ceva de mine și în cîțiva ani am ajuns să pricep, să rezonez cu arta omului și să îi admir creația. Din păcate, acest lucru s-a întîmplat la cîțiva ani după ce am scris primul meu review la Omikron: The Nomad Soul. Iar acel review tocmai asta a pierdut din vedere: felul în care jocul capătă forță de expresie și originalitate prin infuzia lui David Bowie în substanța sa. Iar odată ce am trecut cu vederea peste acest aspect, am pierdut aproape complet capacitatea de a aprecia toate elementele ce fac din Omikron: The Nomad Soul un joc demn de luat în seamă, de jucat cu plăcere și de tratat cu mai mult decît o mîștocăreală. Vă dați seama cît de orb am fost, dacă nu mi-am dat seama nici că în Omikron avem germenul primului sandbox arondat unui oraș – și la cîteva luni după Omikron: The Nomad Soul apărea Grand Theft Auto III...

Mi se pare interesant de citit vechiul meu review la Omikron: The Nomad Soul, din motive care țin nu doar de comparații între viziuni de redactor la 29 și la 45 de ani. Dacă nu aveți în colecția Level revista din februarie 2000, puteți găsi versiunea ei scanată în arhiva către care vă îndreaptă situl revistevechi.blogspot.ro. Această arhivă este rezultatul muncii și pasiunii unor cititori ai revistei Level cărora, încă o dată, le spun că mulțumirile mele sînt prea puțin pentru ceea ce au făcut ei pentru noi, cei care am scris atîția ani în Level. Respect!

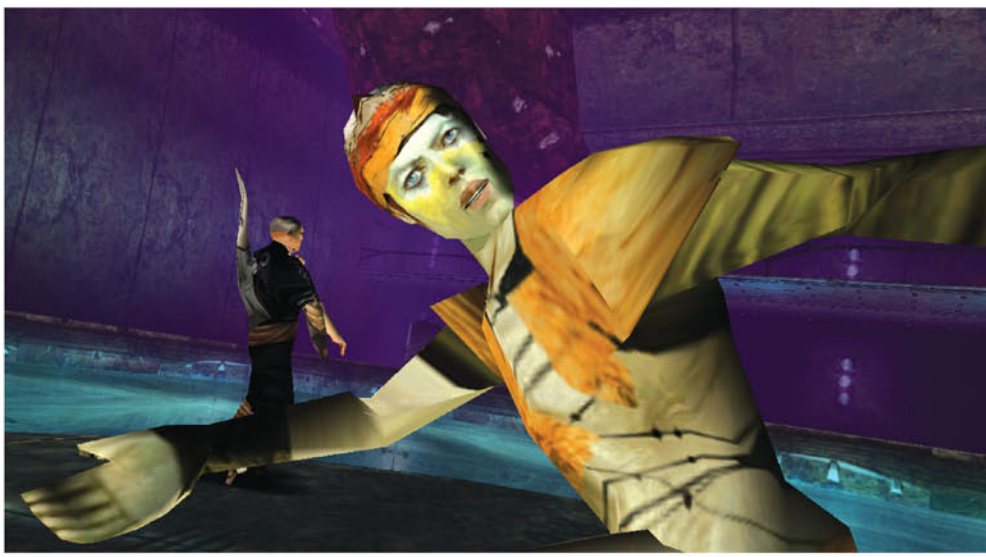
Un lucru se poate afirma cu siguranță despre Omikron: The Nomad Soul, anume că încearcă mai mult decît a putut duce la bun sfîrșit. În primul rînd e vorba de prea multe genuri jocuri ce-și caută adăpost sub un singur titlu. Apoi este vorba de spațiul din joc, un pic prea mare față de substanța jocului, de locurile efectiv de importanță în poveste, în intrigă – îți lasă senzația că ai putea primi mai mult de la Omikron.

Cu toate acestea, talentul artistic specific nației producătorilor (în majoritate francezi) se face simțit în multe din priveliștile de care ai parte în joc. Mi s-a întîmplat să stau pur și simplu și să privesc un cadru anume, ori să mă plimb fără de țintă pe străzile unui cartier exotic, căutînd doar să obțin bucurii din vizualul fericit completat de coloana sonoră excepțională.

Dar cu aceeași siguranță pot spune despre Omikron: The Nomad Soul că a impulsionat lansarea unui bun creator de jocuri, David Cage, de la care am primit, mai tîrziu, titluri ce au confirmat impresia pozitivă lăsată de prima sa producție. Care mai are, cel puțin pentru mine, încă un merit, poate cel mai important: acela de a-l ține viu, mai mult decît doar în memoria noastră, pe cel care a fost David Bowie. Și, pe undeva, mi se pare tulburător felul în care povestea din joc și implicațiile ei (hai să le spunem filozofice, spirituale) își află astfel o neobișnuită legătură cu viața și Universul pe care ne-am obișnuit să le numim reale. **Marius Ghinea**

Distribuitor: www.gog.com







Bunny Drop / Silver Spoon

Slice of Life – Eroi umanitari

Pentru că am plecat la drum cu o temă, m-am gândit că ar fi frumos să continui în același stil și să prezint în fiecare număr câte două titluri, oarecum asemănătoare, dar mai ales reprezentative pentru una dintre fațetele acestui monstru artistic numit anime. Să de-construim și să descoperim astfel, ce înseamnă, din ce e format și unde ne poate duce. Slice of life este unul dintre genurile anime foarte dragi mie și iese în evidență prin simplul fapt că, de obicei, nu se întâmplă nimic ieșit din comun. Titlurile bune ale categoriei prezintă, așa cum anunță și numele, bucăți din viața unor persoane normale și banalități care la prima vedere nu înseamnă nimic, ciclicitatea vieții de zi cu zi și așa mai departe. În cadrul acestui gen mare am descoperit o ramură pe care vreau să o promovez, pentru că am impresia că există exclusiv doar în anime-uri și manga-uri. M-a făcut să înțeleg mai bine ce înseamnă viața și cât de important este să lupți cu forță și determinare împotriva greutăților mărunte care-ți sunt aruncate în drum. Subcategoria nu are un nume, sau cel puțin eu nu știu să aibă, iar puținele titluri pe care le-am descoperit ies în evidență prin faptul că majoritatea personajelor râvnesc și sunt conduse de dorința de a deveni mai bune. Din toate punctele de vedere. Psihologic, față de cei de lângă ei, profesional etc. O mentalitate tipică popoarelor asiatice și atât de diferită și de tonică, odată descoperită, prin comparație cu cea vestică.

Singurul serial occidental care se apropie cât de cât de ce prezintă aceste anime-uri este Fetele Gilmore. Viață simplă, personaje interesante, dar nu extraordinare, și o dorință interioară de a face bine, de a deveni mai bun, de a excela. Găsesc deosebit de interesant că în șapte serii aproape toate personajele au rămas calde, deși nu sunt nici pe departe perfecte, că povestea a avansat, iar dramele aberante și sfâșietoare nu și-au făcut loc. Că, incredibil(!), cu muncă, pasiune și răbdare, chiar și-au atins țelurile. Un contra-exemplu perfect este Grey's Anatomy, care începuse atât de promițător, cu actori de calitate, cu personaje puternice și calde. Strivite însă, de la o serie la alta, de drame atât de dureroase, încât au devenit penibile. Cred că viața medicilor din State e mai periculoasă decât a pompierilor, atât de des mor în acest serial. Personajele nu sunt lăsate să se dezvolte, povestea nu avansează, totul este construit și demolat serie de serie. Am ajuns să urăsc scenariștii care nu sunt în stare de mai mult de atât, care de lene, din frică, sau din prostie, nu-și lasă personajele să crească sau să-și atingă țelurile, doar pentru a mai face încă o serie, la fel ca cea anterioară, pentru că, vezi Doamne, asta se cere.

Bunny Drop, este povestea unui tânăr care descoperă la înmormântarea bunicului o fetiță de doar 6 ani, cel mai probabil mătușa lui, pe care nimeni nu vrea să o ia în grijă. Enervat de răutatea familiei, Daikichi o „înfiază" și timp de 11 episoade vedem atât cum Rin schimbă viața noului ei tată, dar și cum încearcă să iasă din carapace. Condiționat de tiparul vestic, dar și pentru că unele tușe sunt sumbre sau melancolice, nu am putut să nu mă gândesc încontinuu că ceva foarte dureros o să se întâmple. Am stat cu frică până la sfârșit și abia după câteva săptămâni am înțeles că de fapt producătorii încercau să exprime, fără a spune prea multe, neliniștea și schimbările din sufletul eroilor. Bunny Drop este un foarte bun studiu de caz (ca mai toate anime-urile de tip slice of life) și un exemplu de „mai puțin înseamnă mai mult". Sunt curios, dacă o să existe un al doilea sezon, dacă o să producă aceleași discuții interminabile ca și manga (carte de benzi animate) din care s-a inspirat.

Silver Spoon, pe de altă parte, este un anime mult mai vesel în care un adolescent crescut la oraș decide să aleagă un liceu care să-l ducă cât mai departe de părinți. Oarecum egoist, optează pentru colegiul de agricultură gândindu-se că nu o să aibă nicio problemă cu notele în cadrul acestei școli. Cred că fiecare dintre voi, mai ales dacă aveți bunici la țară, vă puteți imagina situațiile prin care Yuugo o să treacă și umorul din spatele lor. Silver Spoon surprinde însă prin seriozitatea cu care prezintă problemele pe care fermierii și agricultorii le întâmpină, munca istovitoare depusă, cât de importante sunt animalele pentru ei, procedeele medicale și reproductive, maturitatea impusă de un astfel de mediu copiilor, chiar și felul în care au învățat să nu se mai atașeze de pui și așa mai departe. Mai toți știu deja ce vor de la viață, sunt puternici și determinați. E o plăcere să-i descoperi, să-i vezi cum cresc, cum se schimbă și cum se adaptează situațiilor. D-abia aștept sezonul 3. **ncv**





Războiul Stelelor: Trezirea Forței

Film

Nu mi-a plăcut… (fără spoiler-e)

M-am ferit din a citi orice despre el, tocmai pentru a-l lăsa să mă surprindă și să mă bucure. Cu două săptămâni înainte am făcut chiar și un maraton și am revizionat toate cele 6 capitole apărute până acu, episoadele 4-6 reușind să ne surprindă din nou cu umorul, acțiunea și aventurile prezentate. Faptul că primul film a fost lansat în 1977 este… nici nu am cuvinte. Pelicula a dat aripi SF-ului și a ridicat ștacheta la ceruri (ha!). Până la cinema, însă, trei „evenimente" mi-au ascuțit simțurile critice și au dat toată socoteala peste cap.

1. Am descoperit un serial care a bătut tot ce am văzut în 2015. Prima serie din The Leftovers a dat cu noi de pământ prin felul în care prezintă condiția umană. Am citit câteva review-uri pe IMDB pentru a înțelege de ce are o notă așa mică și mi-am dat seama că multă lume nu mai este în stare să aprecieze un film misterios sau ciudat. În ziua de azi, de vină-s tot americanii, totul trebuie explicat, nimic nu mai poate fi lăsat pentru a fi interpretat. Doamne ferește să ne facă să gândim sau să vorbim despre religie, nimicnicie sau despre răutatea copiilor… Prima serie din The Leftovers se aseamănă atât cu Twin Peaks, cât și cu serialele anime de calitate, care refuză să-ți explice mură-n gură de ce și pe dincolo. Ne-a redeschis ochii asupra a ceea ce înseamnă artă cinematografică și cât poate să transmită.

2. Canalul Youtube, Every Frame a Painting, pe care, dacă iubiți filmele, vi-l recomand cu căldură, a publicat Memories of Murder - Ensemble Staging, în care explică cât de prostesc și de brutal au început să fie tăiate cadrele în filmele moderne. Totul este central, maxim zoom-at, maxim important… pe dracu'. Filmele vechi, sau cele create în afara Statelor Unite de oameni care încă știu ce și cum, vin cu cadre largi și cu mici trucuri care să ne atragă atenția asupra a ceea ce trebuie privit. Putem, în acest fel, aprecia cu adevărat felul în care actorii creează și interacționează și ne bucurăm de micile povești din planurile doi și trei. Acest scurt clip explicativ rezonează atât de bine cu ce mă deranjează în ultima perioadă în filmele americane, încât m-a aruncat într-o spirală. Am revizionat cam tot ce au creat ei până acum, ca: „Jackie Chan - How to Do Action Comedy" sau „The Silence of the Lambs - Who Wins the Scene?". Mare greșeală!

3. Cel mai puternic argument adus împotriva filmului a venit însă chiar de la George Lucas care, în momentul în care a fost întrebat ce părere are, a spus că: „au încercat să-l facă retro și nu mi-a plăcut… Am muncit foarte mult (în trecut) să fac fiecare film complet diferit, cu planete diferite, nave diferite – știi și tu, să fie ceva nou." Inițial am gândit, eh… ce-ar fi putut spune(?), și-a vândut copilul și alții au acum mai mult succes. Dacă ar fi avut putere de decizie totală asupra primelor episoade create, cel mai probabil le-ar fi făcut și pe alea una cu pământul, noroc cu geniile de lângă el. Ce credeți… Fiecare scenă e măiestru filmată, efectele sunt minunate, pelicula este o scrisoare de dragoste închinată universului Star Wars și fanilor, dar, DAR, tot ce se întâmplă este un mix lipsit de imaginație al episoadelor patru, cinci și șase. Penibilul (din acest punct de vedere) atinge culmi atât de mari, încât până și personajele ajung să facă mișto de ce se întâmplă: „deci, cum distrugem chestia asta? Că mereu pot fi distruse." Tot ce am văzut în VII am mai văzut în trecut, poate cu alte nume și culori, dar erau acolo.

Noile personaje nu au nici pe departe puterea, personalitatea și umorul eroilor inițiali. Nu faceți ca mine, nu vă apucați să revizionați 4, 5 și 6 înainte de a vă duce la cinema, pentru că inevitabil o să comparați felul în care interacționau actorii atunci cu „eroismele" și „corectitudinea politică" de acum. Totul este frumos, șlefuit, gigea. Vreau să văd planete și locații ciudate. Cum forța colcăie și schimbă un antierou urâțel, care nu înțelege ce se întâmplă. Cum se trezește din beție și pocnește o cămilă cu 7 cocoși, asta ca sa dau un exemplu genial dintr-o altă aventură a anilor '80. O secvență care să nu însemne (oare?) nimic și nimeni să nu simtă nevoia să o explice. Vreau lupte dure și întorsături de situație, vreau să simt că personajele sunt cu adevărat în pericol, vreau să nu văd pe nimeni cunoscut până spre sfârșitul filmului, iar în momentul în care se întâmplă să nu fie prezentați toți ca niște eroi. Și așa mai departe. Prea târziu. Am ajuns acasă și am început să caut înfierbântat pe internet, nu puteam fi singurul care să fi fost dezamăgit… ce am descoperit… fanii care nu le ridicau statuie celor de la Disney, urlau că nu poți să vezi din alt sistem solar cum o planetă explodează (spoiler) și aduceau în discuție alte câteva imposibilități fizice… voi vreți să dați sens unui film în care Totul poate fi explicat cu șforța? Trezirea(!), nu v-ați dus la Marțianul. Dacă o luați așa… nu trebuiau de fapt să distrugă nicio planetă (spoiler), sugeau soarele sistemului care nu-i mai coafa, aveau grijă ca nimeni să nu plece de pe suprafețele locuite și gata viață… D-abia aștept episodul VIII! **ncv**

Logitech G933 Artemis Spectrum

Prea mult, prea bun

Preț 850 lei



Am la test o pereche de căști din categoria „de gaming". Și sînt, din nou, descumpănit. Să știți că am mai fost descumpănit la modul ăsta, de fiecare dată cînd am primit pentru Level la test astfel de căști „de gaming". De fiecare dată cînd am scris un articol pe tema unor astfel de produse, am încercat să-mi lămuresc și să vă lămuresc ce dracu' ar fi aceste căști de gaming, ce naiba le face să fie diferite de căștile audio normale, cu ce argumente vin ele către utilizator, altele decît cele fabricate de marketingul deșănțat al zilelor noastre, practicat de oameni deștepți al căror cont bancar este îngrășat de cea mai bogată resursă de pe planeta Pamînt: prostia omenească.

Și vă spun cu sinceritate că am încercat din răsputeri să gîndesc pozitiv, să fiu de bună credință, să vin în întîmpinarea nevoilor și întrebărilor cititorilor, între care am bănuit că se află suficienți oameni interesați la modul cel mai firesc de niște căști anume destinate jocului. Simțeam din toți rărunchii că nu le pot spune direct în față „oameni buni, chestia asta cu căștile de gaming este o prostie care la prostia cumpărătorului trage, luați-vă căști audio de calitate și vor fi numai bune și pentru jocuri". Aveam impresia că i-aș dezamăgi în așteptări, că poate că interesul lor pentru căștile de gaming este justificat și că pică în sarcina mea să găsesc justificările pentru această categorie de produse.

Și exact asta voi face și acum, încercînd în continuare să fiu cît mai realist în găsirea unor criterii valide care să definească genul căștii „de gaming", oricîtă frustrare anti marketing viclean aș resimți ca om pentru care sunetul redat pe cît posibil bine este, de o viață, preocuparea fundamentală.

Criterii „de gaming"

Și un prim criteriu, foarte important în opinia mea pentru a justifica apartenența unor căști la categoria „de gaming", este cel al ergonomiei, ce ține de trei aspecte – al greutății, al materialelor și al formei. Noi, cei care ne jucăm, stăm mult mai mult continuu cu căștile pe urechi decît dacă am face numai audiție muzicală. Să o spunem pe aia dreaptă – chiar dacă știm că este nesănătos, noi tot stăm 4-5 ore fără oprire în fața monitorului, cu căștile pe urechi, jucîndu-ne.

În astfel de condiții, căștile trebuie să fie, și aici subliniez, FOARTE ușoare. Atît de ușoare încît abia să le simți. Primul lucru pe care ar trebui să se concentreze un producător de căști de gaming ar trebui să fie reducerea la extrem a greutății acestora.

Apoi, este necesar ca materialele și forma căștilor să maximizeze comoditatea în folosirea acestora, în plus față de scăderea în greutate. De aceea, căștile ar trebui să aibă pernițe dintr-un material textil de calitate, care să nu irite pielea capului și să nu favorizeze apariția transpirației. Apoi, de preferat ar fi ca urechea să încapă în întregime în interiorul căștii, astfel încît pernița căștilor să nu apese pe pavilionul urechii, ci să-l înconjoare – căștile de acest fel sînt numite circumaurale.

Cablul căștii trebuie să fie suficient de lung și de flexibil, dar făcut în așa fel încît să prezinte o fiabilitate crescută, dat fiind că jucătorul nu este una din cele mai liniștite ființe din Univers – să nu-și deterioreze cablul de la căști în timp ce izbește cu tastatura în monitor cînd este în mod berserk.

În situația în care te joci pe consolă, ar fi de mare folos conexiunea wireless a căștilor cu consola, în așa fel încît să nu ai grija cablului atunci cînd stai pe un fotoliu sau canapea în sufragerie și te joci la televizorul cel mare. Mai ales dacă ai și controler wireless, parcă ai vrea să scapi cu totul de cabluri, inclusiv la căști.

Un alt aspect care poate fi util unor jucători este posibilitatea de a aplica un egalizator pe sunetul din căști. Și spun asta pentru că unora le poate fi de folos să audă mai bine banda de frecvențe specifică pașilor oponenților, și să reducă frecvențele joase ale exploziilor și împușcăturilor care ar putea acoperi tocmai sunetul de pași. În general, un egalizator cu cel puțin 10 benzi este

foarte util pentru a-ți „prepara" sunetul din joc astfel încît să se reliefeze exact sunetele de care ai nevoie într-o confruntare în multiplayer.

Unele plăci de sunet, din cele onboard sau de sine stătătoare, pot pune la dispoziție o interfață software care să dispună de un astfel de egalizator. Dar nu toate plăcile de sunet oferă așa ceva, caz în care v-ar fi necesar un egalizator extern din care sunetul să ajungă într-un amplificator de cască și abia apoi în căști. Soluții de acest fel există și sînt foarte bune pentru cei care vor să poată folosi orice cască audio vor ei, la orice sistem audio de pe orice dispozitiv. Numai că prețul egalizatorului, plus cel al amplificatorului de cască, trebuie luat și el în considerare (un egalizator bun și ieftin, pe 2x15 benzi – Behringer FBQ1502 Ultragraph Pro – e pe la vreo 450 de lei, iar un amplificator de cască ieftin și bunicel, de studio, este spre 200 de lei).

De aceea, mă gîndesc că nu ar fi rău dacă înseși căștile ar avea încorporat cumva un egalizator pe mai multe benzi.



Egalizatorul de pe Logitech G933 – se pot salva multiple setări, accesibile din butoanele programabile aflate pe cască.

Realitatea din teren

Și ajungem la Logitech G933 Artemis Spectrum – căști wireless vîndute ca fiind de gaming. Bun, să le luăm pe puncte. Întîi ergonomia: căștile sînt foarte comode, circumaurale, cu un material excelent pentru pernițele căștilor, ce nu irită și nu încurajează transpirația. Forma căștilor este bine gîndită, acestea aproape că se mulează pe cap, nu prea le simți, nu deranjează în niciun fel. Și greutatea scăzută contribuie din plin la senzația de confort și lejeritate – veți putea sta ore-n șir cu ele pe cap, fără probleme.

Calitatea audio este foarte bună. Claritate, dinamică, sunet tridimensional, redare bună în întreg spectrul audio (joase, medii și înalte) – sub aspect audio Logitech G933 fac față cu bine atît la audiție muzicală, cît și la vizionare de filme.

În jocuri, aceeași remarcabilă calitate audio este suplimentată de posibilitatea de a aplica un egalizator grafic pe 10 benzi, cu care se poate filtra sunetul după nevoie.

Logitech G933 se pot folosi wireless atît cu consolele Playstation 4, Xbox One, cît cu PS3 și Xbox 360, cu posibilitatea de a utiliza și microfonul pentru chat ingame, tot wireless. Și, apropo, microfoanele sînt două – unul atașat la cască, cu braț flexibil și mobil, și unul de tip lavalieră amplasat pe un fir ce poate fi folosit pentru conectarea nonwireless a căștilor. Da, căștile acestea pot fi folosite și cu fir, nu doar wireless.

Bun, nici nu e mare lucru de dezbătut aici. În opinia mea, Logitech G933 bifează glorios toate aspectele pe care le-am indicat ca fiind fundamentale pentru căștile de gaming. Treaba e că trece dincolo de asta, oferind facilități pe care trebuie să le precizez aici.

Astfel, pe casca stîngă sînt 3 butoane programabile. Cu ajutorul programului Logitech Gaming Software, acestor butoane li se pot atribui o grămadă de funcții. Cea mai importantă pentru un jucător – ciclarea setărilor de egalizator. Îți poți salva mai multe setări diferite ale egalizatorului, pe care le poți cicla prin simpla apăsare a unui buton. Și, BTW, programul LGS detectează ce jocuri ai și încarcă profilurile audio corespunzătoare din cele existente gratuit online pe serverele Logitech – pe care se mai află peste 500 alte profiluri audio anume customizate pentru tot atîtea jocuri.

Logitech G933 mai oferă și surround 7.1 de cască, folosind ambele standarde semnificative de gen, adică Dolby Headphone și DTS Headphone X.

Și dacă toate astea nu erau de ajuns mai aflați că stickul USB wireless al căștilor are o intrare audio în care poate fi introdus semnal din orice sursă, astfel încît veți putea folosi Logitech G933 în mod wireless cu orice echipament audio-video, atîta vreme cît stickul este alimentat într-un port USB al calculatorului sau al unui încărcător USB. De altfel, același stick wireless dă posibilitatea utilizatorului de a mixa simultan trei surse de sunet – PC, smartphone și o a treia sursă, cu posibilitatea apăsării unui buton de pe cablul căștilor pentru a răspunde la apeluri telefonice.

Și așa mai departe. Pe bune, cu siguranță am pierdut din vedere vreo funcție a acestor căști – sînt incredibil de multe, iar unele din ele țin de subtilități de utilizare pe care încă nu le-am atins. Însă cît am folosit din facilitățile oferite de Logitech G933 este suficient pentru a mă convinge atît de calitatea excepțională a acestor căști, cît și de justețea raportului dintre această calitate și preț. Da, Logitech G933 sînt scumpe, dar oferă uluitor de mult la banii pe care îi dai pe ele. **Marius Ghinea**





Preț 670 lei

Logitech G410 Atlas Spectrum

Cei de la Logitech sunt pe val în ultimul an, încă din momentul lansării lui Logitech G910, nume de cod Orion Spark, datorită faptului că printr-o mișcare îndrăzneață au reușit să se diferențieze încă o dată de marea masă a producătorilor de tastaturi mecanice. Mă refer, desigur, la introducerea pe piață a switch-urilor proprietare Romer-G, o schimbare binevenită pentru cei care nu au fost niciodată mari fani ai switch-urilor Cherry MX (inclusiv subsemnatul). Știu, majoritatea gamerilor apreciază de ani de zile faimoasele Cherry MX, acestea devenind în ultimii ani un adevărat standard în domeniul tastaturilor mecanice. Ei bine, intotdeuna a existat o categorie de utilizatori care au considerat că Cherry MX pur și simplu nu oferă senzația potrivită.

Poate cursa tastelor este prea lungă, poate zgomotul produs ne duce cu gândul la un burlan în cădere, poate feedback-ul pur și simplu nu este suficient de precis – repet, pentru unii dintre noi. Ei bine, cei de la Logitech au studiat îndelung problema și au decis că pot creea ceva diferit, ceva care să adreseze membrilor categoriei de utilizatori care nu au fost mulțumiți pe deplin de Cherry, că să nu mai vorbim de Kailh.

Pentru acest tip de utilizatori, cei de La Logitech au creeat switch-urile Romer-G, implementate mai întâi pe G910 Orion Spark, la sfârșitul anului trecut. Tastatura a reprezentat o revelație pentru cei care nu erau mulțumiți de switch-urile Cherry MX și evident nu a fost pe placul celor care s-au obișnuit de ani de zile cu acestea. După părerea mea, G910 este tastatura pe care o iubești sau o urăști – nu există cale de mijloc. Iar eu personal am iubit-o de la prima atingere, schimbând credincioasa mea tastatură cu membrane care mă servise ireproșabil timp de mai bine de 8 ani.

Problema lui G910, mai ales în cazul celor care iubesc această tastatură, este una foarte simpla… nu multe tastaturi au costat ~900 RON în momentul lansării. Motiv pentru care, pentru o perioadă, acces la Romer-G au avut doar norocoșii cu dare de mână.

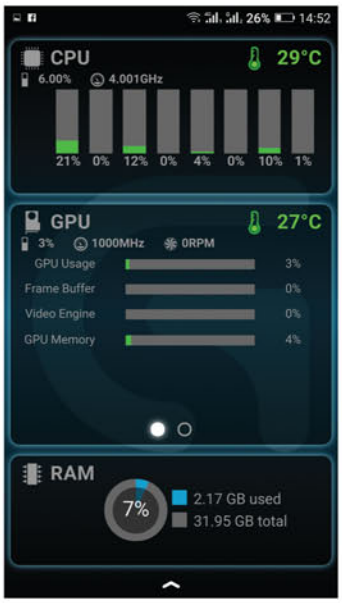
Evident, nu va închipuiați că Logitech au scos o nouă serie de switch-uri doar pentru a le monta pe una dintre cele mai costisitoare tastaturi de pe piață – nici vorba de așa ceva. Anul acesta, spre bucuria celor care nu își permit un G910, a apărut pe piață un frățior mai mic al lui G910, mai precis G410 Atlas Spectrum.

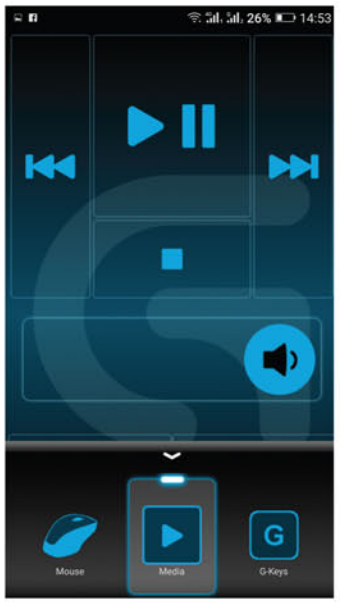
Logitech G410 este o tastatură "tenkeyless" compactă, lipsită de briz-briz-uri precum taste macro, taste multimedia dedicate sau NumPad, dotată cu switch-uri Romer-G și iluminare RGB. Nu în ultimul rând, G410 are un preț ceva mai mic față de G910. Dacă Orion Spark a ajuns în acest moment să coste 799 RON, Atlas Spectrum, proaspăt lansată, costă 670 RON.

Desigur, prețul este destul de piperat, iar dotările "extra" au fost sacrificate pentru a obține o tastatură de dimensiuni cât mai compacte, numai bună pentru lan-party-uri. Prin urmare, G410 are doar două butoane în plus față de o tastatură normală și anume butonul cu ajutorul căruia putem opri iluminarea și butonul cu ajutorul căruia blocăm tasta Win.

Și atunci, va întrebați probabil, ce anume au fumat cei de la Logitech de cer 670 RON pe această mini-tastatură. Ei bine… Romer-G…totul se rezumă la Romer-G, cele mai adulate și hulite în același timp switch-uri de pe piață. Cursa este scurtă și precisă, tastele sunt garantate pentru 70 de milioane de apăsări, iar G410 are key-caps cilindrice, pe placul majorității, renunțând la adâncitura trapezoidala pe care o întâlneam în cazul







tastelor lui G910.

În termeni tehnici, tastele lui G410 se acționează în urma unei curse de 1.5mm, sub o forță de 45g. Cherry MX Brown necesită aceeași forță pentru apăsare, dar au cursa puțin mai lungă (2mm). Personal, consider G910 și G410 mult mai potrivite pentru dactilografiere decât tastaturile bazate pe switch-uri Cherry MX sau Kailh.

Totuși, tastatura este gândită pentru gameri. Asta înseamnă că suportul pentru încheietură este asimetric, partea stânga fiind mai proeminentă, pentru a sprijini mâna care apăsa în mod normal tastele WASD. De asemenea, tastatura este dotată cu iluminare RGB, atât culorile cât și schema coloristică putând fi definite cu ajutorul utilitarului Logitech Gaming Software.

Dacă vreți să aveți pe birou un pom de Crăciun, G410 se poate achita cu brio de această sarcină, fiind disponibile diferite efecte cum ar fi breathing sau color wave. Pe de altă parte, puteți opri complet iluminarea sau puteți alege ca tastele să fie iluminate individual, doar în momentul în care le apăsam, acesta fiind de altfel și modul în care eu folosesc în fiecare zi modelul G910.

O altă funcție, pe care eu personal o consider mai puțin utilă, este Arx Control. Practic, putem instala pe smartphone un program care se sincronizează cu software-ul Logitech instalat pe PC, astfel încât pe ecranul smartphone-ului vor fi afișate diverse date legate de starea sistemului (temperaturi), taste virtuale multimedia sau profile de iluminare pentru diverse jocuri. Smartphone-ul poate fi poziționat în lăcașul extensibil poziționat la mijlocul tatsaturii, denumit Arx Dock.

Am utilizat Logitech G410 timp de 3 săptămâni, atât acasă, pentru a redacta articole, cât și pentru gaming, în cadrul câtorva evenimente la care am participat ca expozanți. Există desigur diferențe fundamentale față de G910, mai precis lipsa tastelor Macro și multimedia precum și forma diferită a key-caps-urilor.

Concluzia este însă aceeași– pentru mine personal G910 și G410 sunt tastaturi mult mai potrivite decât modelele bazate pe switch-uri Cherry MX. îmi este mult mai ușor să scriu pe oricare dintre cele două modele dotate cu Romer-G decât pe orice tastatură dotată cu Cherry MX de pe piață, iar sentimentul de control pe care îl am în jocuri este mai precis. La fel ca și în cazul lui G910 însă, G410 este o tastatură care nu lasă loc de interpretări – ori o urăști, ori o iubești. Cale de mijloc nu există.

Pentru mine, G410 ocupă un loc foarte sus pe lista tastaturilor preferate. Pentru fanii Cherry MX s-ar putea însă să fie o dezamăgire. Prin urmare, la fel ca în cazul oricărui periferic, nu pot decât să va sfătuiesc să butonați mai multe modele într-un showroom (sau în cadrul unui eveniment) înainte să achiziționați așa ceva. Vă veți da seama repede dacă este tastatura potrivită pentru voi sau nu. ***Monstru***

Logitech G303 Daedalus Apex

Distinsa tastatură Logitech G410 a fost utilizată împreună cu distinsul șoarec Logitech G303 Daedalus Apex. Desigur, vă veți întreba de ce nu a beneficiat și acesta de o prezentare ca la carte.

Răspunsul este destul de simplu – Logitech G303 Daedalus Apex este un upgrade pentru un model existent pe piață de ceva vreme, mai precis Logitech G302. Forma înaintașului a fost păstrată, dar cele trei modificări aduse lui G302 schimbă complet paradigma, cel puțin din punctul nostru de vedere.

În primul rând, senzorul. Logitech G303 folosește excelentul senzor PMW3366 de pe G502 Proteus Core, care poate fi reglat între 200 și 12000 dpi. În al doilea rând, G303 este dotat cu memorie on-board, cu ajutorul căreia poate stoca 3 profile, și, nu în ultimul rând, G303 este dotat cu iluminare RGB, programabilă prin Logitech Gaming Software.

Am utilizat G303-ul mai bine de o lună și putem spune că este un mouse uimitor de confortabil, ținând cont de faptul că design-ul este puțin atipic. Avem de-a face cu un mouse ușor, de mici dimensiuni, dar care stă bine chiar și în mâinile mai mari. Metoda ideală de a-l apuca este o combinație între "claw" și "palm", iar singurul aspect care poate părea puțin ciudat la început, este faptul că lateralele sunt lucioase.



Despre performanțe nici nu prea are rost să discutăm – G303 este dotat cu unul dintre cei mai performanți senzori de pe piață, cu o sensibilitate uriașă și un polling rate de 1000 Hz.

În concluzie, dacă vă plac mausii ușori, de mici dimensiuni și vreți să aveți un senzor de calitate superioară, împachetat într-un ambalaj RGB, Logitech G303 este un concurrent redutabil. Atenție însă, și prețul este pe măsură – 299 RON.

Monstru

Preț *299 lei*





PUMPKINSTEIN

The 4K Dream Machine

Pasiunea pentru PC-uri poate căpăta forme interesante – există oameni în toată firea care își petrec majoritatea timpului testând componente, comparând dotări, căutând mereu cea mai interesantă placă de bază, cea mai puternică placă video, procesorul cu raportul optim calitate/preț. Există oameni care nu pot dormi liniștiți dacă nu au cele mai puternice componente în carcasă. Oameni care nu pot jucat altfel decât cu toate setările la maximum. Sună cunoscut? Te regăsești în această tipologie? Probabil… altfel nu pierdeai prea mult timp citind rubrica "Hardware". Ei bine… dacă ești pasionat… maniac… felicitări – împărtășim aceeași pasiune.

Acum… îți mai aduci aminte de unde a început totul? De ce împărtășim această pasiune? Haideți, știm cu toții că nu este chiar atât de complicat. Indiferent că sunteți mai în etate sau mai tinerei, la un anumit moment ați pus pentru prima oară mâna pe un calculator. Că vorbim despre HC, Felix sau Cip, despre 286 sau 486 sau despre Athlon 64 sau Conroe, cu toții am pus pentru prima oară mâna pe un PC. Ne-a încântat copilăria cu poveștile pline de acțiune pe care le reda în mai multe sau mai puține culori, ne-a surescitat imaginația și ne-a mâncat zilele și nopțile.

Până aici povestea este similară pentru toți utilizatorii de PC. De-abia din acest punct însă începe adevăratul drum al maniacilor. De la casetele cu Boulder Dash și până la dischetele de boot cu ajutorul căruia păcăleam PC-ul să creadă că are 16MB RAM (config.ini) ca să putem rula Warcraft 2, am fost simpli utilizatori. Ne-am jucat, am utilizat PC-ul și poate, la un moment dat, când am văzut cum arată Quake 2 pe Voodoo 1 sau când am văzut că NFS Underground nu poate rula pe Riva TNT2, ei bine la un moment dat cu noi s-a întâmplat ceva.

Ne-am dat seama că vrem un PC nou, dar vrem ca acesta să fie "așa cum vrem noi", nu așa cum vor tehnicienii din magazin. Vrem să folosim anumite componente, să arate într-un fel s.a.m.d. Drumul de la simplu utilizator la pasionat care își alege singur componentele, le asamblează și ține cont și de aspect, nu numai de funcționalitate, a fost cu siguranță lung pentru fiecare dintre noi. Cu toții am construit mai multe sisteme până am ajuns să fim "maeștrii" în domeniu, salvarea rudelor și a vecinilor când s-a întâmplat ceva cu PC-ul, spaima bursei sau a primelor salarii când au apărut pe piață componentele alea mai noi și mai bune…

Apoi, fiecare și-a urmat pasiunea în funcție de latura care l-a atras mai mult – unii dintre noi au fost atrași de putere înainte de toate și s-au concentrat mai mult pe overclocking, alții au avut un simt estetic mai dezvoltat și au început să se ocupe cu modding-ul, alții au îmbinat câte puțin din toate că să se poată juca pe un PC puternic și frumos iar alții, așa cum este și firesc, au revenit cu trecerea timpului în rândurile simplilor utilizatori.

Cu toate acestea, indiferent în ce direcție ne-am orientat ulterior, cu toții am descoperit această pasiune în momentul în care ne-am construit singuri propriul PC. Poți să citești câte articole vrei, poți să știi exact câte frame-uri scoate Titan X în jocul Y cu rezoluția Z. Până nu bagi mâna în carcasă ca să înșurubezi placa de bază, până nu conectezi pentru prima oară sursa la placa video, până nu verifici de 10 ori dacă ai pus totul unde trebuie, până nu simți acel fior de teamă în momentul în care apeși pentru prima dată butonul "power"… ei bine, până atunci nu te poți numi cu adevărat maniac.

Drept urmare, acest articol este scris atât pentru maniaci, cât și pentru cei care sunt pasionați dar nu s-au încumetat încă să facă acest pas. Maniacilor vrem să le arătăm ceva frumos, pasionaților vrem să le arătăm că nu este chiar atât de complicat pe cât pare. Sincer să fiu, nu cred că a existat niciodată un moment mai bun decât acum ca să îți construiești propriul PC. Găsești în magazine orice ți-ai putea dori, de la carcase liliputane la carcase uriașe și până la orice fel de accesorii ai avea nevoie.

Și nu în ultimul rând, companiile mari încep să se concentreze pe acest lucru. De ce spun asta? Pentru că vremea PC-urilor de 3 lei cumpărate din Carrefour a apus. Pentru că entry-level-ul este canibalizat fără drept de apel de către


Cable management fără piepteni


Uite ce pot face patru mâini dibace

alte dispozitive. Prin urmare, după ani de zile în care producătorii s-au concentrat pe mutarea unor cantități uriașe de produse entry-level, în zilele noastre atenția se mută spre mainstream/high-end. Iar maniacii, acei oameni care își construiesc singuri PC-ul și îl optimizează după bunul plac, ei bine de-abia acum încep să primească atenția cuvenită.


Thermaltake Core X9 a fost la origini un minibar într-un motel din sud. Apoi a fugit la Hollywood, unde și-a schimbat meseria și a devenit faimoasa carcasă din filmul Pumpkinstein se întoarce

Do it your self! Really... do it!

Drept urmare, astăzi vom construi un PC de gaming. Nu, nu orice PC de gaming ci PC-ul de gaming suprem – the 4K dream machine. PC-ul de gaming la care mulți dintre noi pot doar visa. Hei… nu este nimic în neregulă în a avea aspirații. În fond, zeci de milioane de oameni urmăresc Top Gear sau citesc despre cel mai noi model Ferrari, fără a ajunge vreodată să își permită așa ceva. Noi vrem să construim un Ferrari al PC-urilor. Nu ne interesează în mod special raportul calitate / preț, dar nici nu vom exagera doar de dragul exagerării.

Nu vom utiliza o platformă X99 împreună cu un procesor 5960X și nici 4 plăci video Titan X. Pe lângă faptul că o astfel de platformă ar fi mult mai costisitoare față de soluția aleasă de noi (care oricum nu este deloc ieftină), beneficiile pe care le-ar aduce în gaming ar fi mult mai mici față de investiția extra. Prin urmare, deși construim un PC de ~5000 Euro, am încercat să nu exagerăm doar de dragul exagerării și să alegem componentele în așa fel încât să obținem un 4K gaming machine, silențios, rece și arătos.

Cu ce am început? Păi, evident, cu alegerea componentelor. În primul rând am ales casa viitorului nostru sistem, mai precis carcasa. Thermaltake Core X9 este un monstru de carcasă, care seamănă mai degrabă cu un minibar decât cu un PC. Cu toate acestea, am avut câteva motive bine întemeiate pentru care am ales această carcasă, așa cum veți putea vedea puțin mai încolo.

În monstruoasa Core X9, am montat o placă de GIGABYTE Z170X SOC Force, care este o gazdă foarte bună pentru procesorul nostru Intel Core i7 6700Ktactat la 4500MHz. 32GB Corsair Dominator Platinum DDR4 2666 CL15 completează acest tabel idilic, împreună cu două plăci Nvidia GeForce GTX 980 Ti în SLI. Evident, plăcile au fost overclockate (1220MHz base clock / 1410 MHz boost efectiv / 1800 MHZ pentru memoria grafică) și răcite cu apă, la fel ca și procesorul și placa de bază.

Pentru sistemul de operare am ales unui dintre cele mai performante SSD-uri existente pe piață în acest moment, mai precis Samsung 950 Pro NVMe 256GB, iar pentru stocare am utilizat două hard-disk-uri Western Digital Green de 6TB fiecare. Nu în ultimul rând, sistemul este alimentat de una dintre cele mai monstruoase surse de pe piață, mai precis Corsair AX1500i Titanium.

Surprinde-ți PC-ul – dă-i apă

Următorul pas logic despre care trebuie să discutăm este răcirea, mai ales în cazul unui sistem construit cu componente foarte puternice. Desigur, am fi putut folosi un cooler performant, însă eu sunt de părere că nu am fi putut să stoarcem și ultimul strop de performanță din sistem, sistemul nu ar fi fost la fel de silențios și nu în ultimul rând, de ce să nu recunoaștem, nu ar fi arătat la fel de bine. Prin urmare, am luat decizia logică de a răci componentele importante cu apă.

Un sistem de răcire cu apă utilizează un lichid (de fapt nu este vorba despre apă de la robinet ci o combinație de apă distilată cu diverse substanțe) pe post de agent termic. Prin asta se înțelege că agentul termic preia căldura produsă



GIGABYTE Z170-SOC Force. Cavalerul în armură portocalie care stă la baza sistemului nostru

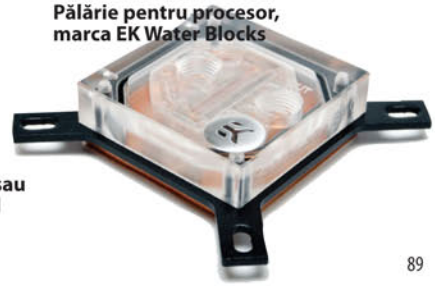


Așa arată o sursă Titanium de 1500W… costă cam cât un sistem de gaming entry-level



Una dintre cele mai rapide unități de stocare în momentul de față. NVMe power!

Thermaltake Riing, sau cum sa racesti cu stil


Pălărie pentru procesor, marca EK Water Blocks

de componente și o transportă într-unul sau mai multe radiatoare, unde este disipată cu ajutorul aerului. Folosim apă deoarece aceasta are o capacitate termică mult mai mare decât cuprul (4.2 jouli/gram vs 0.385 jouli/gram) asta însemnând că apa distilată folosită în watercooling poate absorbi mult mai multă căldură decât un radiator de cupru, încălzindu-se în același timp mai puțin.

Cu toate acestea, agentul final de răcire este tot aerul, prin urmare, deși apa absoarbe mult mai multă căldură decât cuprul și se încălzește mai greu, nu putem avea temperaturi mai mici decât temperatura mediului ambient. Chiar dacă agentul termic este mult mai performant, în final temperatura noastră nu poate fi mai mică decât temperatura mediului ambient (aerul din cameră).

Un sistem de watercooling este alcătuit dintr-o serie de componente foarte clar definite:

Waterblock-ul este piesa care preia căldura de pe procesor / placa video / etc. Aici agentul termic preia căldura de pe componenta care trebuie răcită. Discutăm despre un bloc de metal (cel mai uzual fiind cuprul) dotat cu o serie de canale în interior pentru a maximiza suprafața de contact cu apa și un capac care poate fi construit din diverse materiale (alamă, plexiglas, etc). Apa intră în bloc, urmează un traseu, preia căldură și o transportă mai departe

Radiatorul este componenta unde se realizează schimbul de căldură între agentul termic și mediul înconjurător. Acesta este alcătuit dintr-o serie de tuburi foarte subțiri de cupru pe care sunt montate lamele de cupru sau aluminiu pentru a maximiza suprafața de contact cu aerul. Agentul termic (lichidul) intră în radiator și străbate aceste tuburi, în timp ce căldura este disipată cu ajutorul ventilatoarelor montate pe radiator. Capacitatea de răcire a unui radiator este dată de densitatea "aripioarelor" (fins) pe suprafață, mai precis FPI (fins per inch). Atenție însă, cu cât densitatea este mai mare cu atât mai mult vom avea nevoie de un ventilator mai puternic. Prin urmare, trebuie întotdeuna să găsim un echilibru între capacitatea de răcire și nivelul de zgomot.

Pompa este componenta care pune apa în mișcare în circuit. Există mai multe tipuri de pompe, cu debit diferit, însă cel mai important este să alegem o pompă cu un debit, respectiv presiune la ieșire potrivite loop-ului nostru. Cu cât avem mai multe waterblock-uri și radiatoare în loop, cu atât avem nevoie de o pompă mai puternică.



Evident, un asemenea sistem poate fi asamblat doar cu ajutorul cablurilor cu sleeving individual de la Cable Mods



Și cablurile pompei pot fi portocalii – procedeul se numește sleeving

Rezervorul îndeplinește mai multe funcții. În primul rând, este locul prin care umplem loop-ul cu lichid. În al doilea rând, este locul unde bulele de aer care rămân prinse în instalație sunt extrase din lichid. Nu în ultimul rând, în funcție de schimbarea temperaturii agentului termic, rezervorul este locul unde acesta are loc să se dilate dacă este nevoie.

Fitting-urile și furtunul sunt componentele cu ajutorul cărora conectăm oricare dintre componentele de mai sus în loop. Putem folosi fitting-uri prin compresie sau cu colier, putem folosi furtun de diverse diametre, flexibile sau rigide, transparente sau colorate. Mărimile importante aici sunt diametrul interior și diametrul exterior al furtunului, respectiv filetul fitting-ului.

Lichidul folosit într-un sistem de watercooling se bazează pe apă distilată (pentru a nu conduce curentul electric și pentru a evita formarea depunerilor de minerale în pompă, radiator, etc) însă de multe ori sunt adăugați și alți compuși chimici, pentru a împiedica dezvoltarea bacteriilor în timp sau pentru a colora lichidul.

Ținând cont de faptul că utilizăm o configurație multi-card, am construit două circuite separate de răcire - unul pentru cele două plăci video și unul pentru procesor și placa de bază. Plăcile video au fost răcite cu ajutorul a două waterblock-uri EK-FC TitanX, în timp ce pentru procesor am utilizat binecunoscutul EK-Supremacy Evo. Placa de bază este dotată din fabrică cu waterblock pentru VRM.



Pompele și radiatoarele utilizate în fiecare circuit au fost identice, mai precis una bucată EK-XTOP Revo D5 PWM și una bucată EK-RES X3 250 per circuit. Pentru circuitul procesor/placă de bază, am utilizat un radiator EK-CoolStream XTC280, împreună cu două ventilatoare Thermaltake Riing de 140mm. Pentru circuitul plăcilor video am utilizat un radiator ceva mai mare, adică un EK-CoolStream XE480, împreună cu 4 ventilatoare Thermaltake Riing de 120 mm. Pompele au fost fixate în carcasă cu ajutorul kitului de fixare EK-UNI 120 mm, iar culoarea portocalie am obținut-o amestecând 250ml de concentrat EK-Ekoolant Pastel ORANGE cu 1L de apă.

Există mai multe tipuri de tubulatură rigidă (hard-tubing), fiecare cu avantajele și dezavantajele aferente. Putem utiliza tuburi metalice (inox, cupru), tuburi din sticlă, tuburi acrilice precum și așa numitele PETG. Dintre acestea, tuburile PETG (PoliEtilenă Tereftalata Glycol) sunt cele mai prietenoase din punct de vedere al prelucrării, fiind puțin mai flexibile decât cele acrilice, mai ușor de tăiat și de îndoit. Teoretic, printre dezavantajele acestora se numără sensibilitatea la raze ultraviolete, deci ar fi indicat să nu utilizați lumină UV în carcasă pentru că altfel tuburile se vor mătui în



Radiatorul probabil ar face față și în cazul în care ar răci motorul unui Matiz...

Nu pare mare lucru, însă chestia asta mică poate muta 1500L de lichid într-o oră. Am pus două în sistem, ca să fim siguri

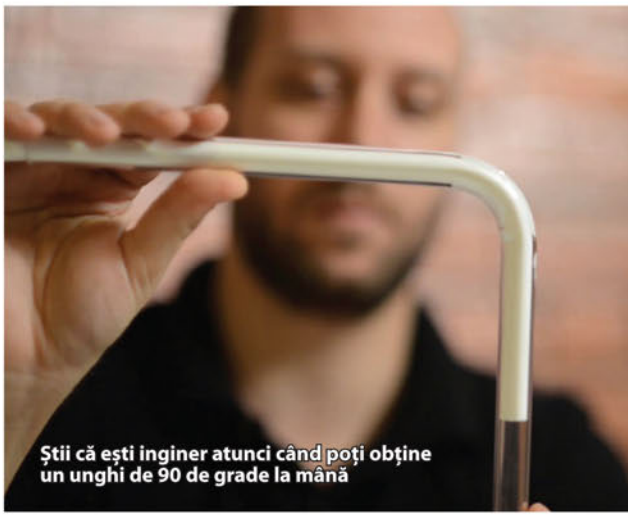


Casuța lichidului, locul unde scăpăm de bulele de aer din instalație

Fitting pentru hard-tubing. O piesă mică fără care nu am putea face nimic

Ingredientul magic care transformă apa distilată într-o simfonie portocalie


Matose nu folosește forța ca să îndoaie tubul, ci un heat-gun


Știi că ești inginer atunci când poți obține un unghi de 90 de grade la mână

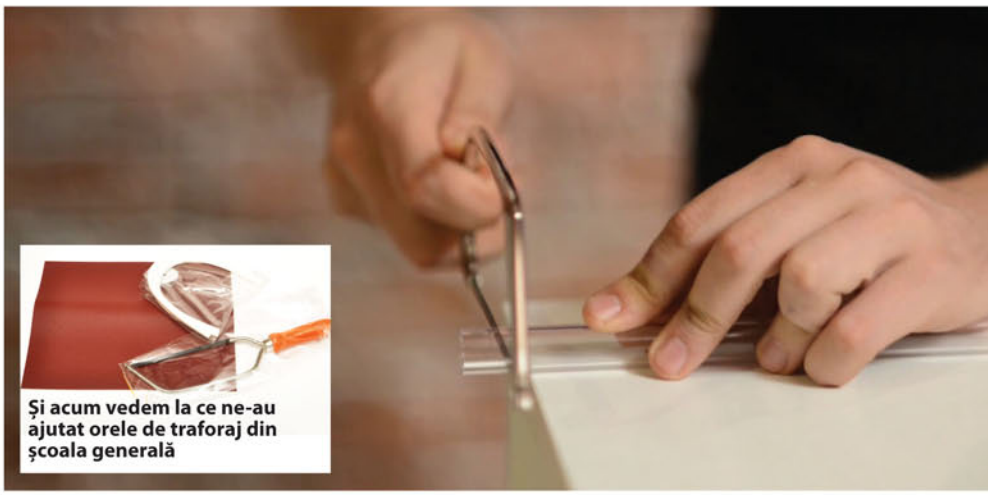
timp, precum și permiterea evaporării în timp a lichidului din instalație.

În practică însă, dacă nu țineți PC-ul la soare și nu utilizați iluminare UV, nu prea aveți de ce să va faceți griji, deoarece cantitatea de lichid care se poate evapora în 2-3 ani cât veți utiliza PC-ul este nesemnificativă. Noi am utilizat tuburi EK-HD PETG cu diametrul interior de 12mm și diametrul exterior de 16mm, împreună cu fitting-uri EK-HDC 16mm G1/4 Elox Black.

Principala diferență între lucrul cu soft tubing (furtun) și hard tubing (tub PETG) constă în faptul că traseul trebuie gândit în cel mai mic detaliu. Tubul va fi măsurat la dimensiunea corespunzătoare, tăiat (și îndoit după caz) și sanferat. . Pentru tăierea, sanferarea și îndoirea tuburilor am utilizat kit-ul EK-HD Tube D.I.Y. Kit, care conține un cilindru din silicon rezistent la temperatură, un fierăstrău și un șmirghel.

Pentru a tăia tubul, utilizăm fierăstrăul inclus în pachet. Pentru sanferarea acestuia (înlăturarea reziduurilor rămase în urma tăierii și șlefuirea marginilor peretelui exterior) am utilizat șmirghelul inclus în pachet, precum și o hârtie cu o granulație mare (2000) pentru a obține o suprafață foarte fină.

Acest lucru este important deoarece fitting-urile pentru hard tubing sunt dotate cu două garnituri de cauciuc, iar pentru ca tubul să între corect în fitting, fără a ciupi/zgâria garniturile, capătul tăiat trebuie sanferat și eventual lubrifiat cu puțină apă pentru a intra în fitting.



Și acum vedem la ce ne-au ajutat orele de traforaj din școala generală

Îndoirea se realizează cu ajutorul unui heat-gun - introducem siliconul în tub, apoi poziționăm tubul deasupra heat-gun-ului, la o distanță de 10-15 cm. Cu răbdare, rotim în continuu tubul pentru a evita încălzirea excesivă a unei singure părți a acestuia. Pe măsură ce tubul se încălzește și devine maleabil, începem să îndoim până ajungem la unghiul dorit. Apoi fixăm tubul în această poziție, pentru a își păstra unghiul după ce se răcește.

Să fie lumină...

Omul este un animal vanitos, iar aspectul este esențial în multe domenii, deși nu sporește funcționalitatea . Nu prea am văzut Ferrari-uri urâte, prin urmare, deși nu suntem modderi, sistemul nostru va respecta o tematică… ceva cu portocaliu și dovleci. Pentru a ne încadra în această temă, am utilizat ventilatoare Riing de la Thermaltake. Acestea sunt înconjurate de un cerc iluminat, care poate avea o culoare predefinită (în cazul nostru portocaliu) sau RGB.

Am folosit 4 ventilatoare de 120 mm pentru radiatorul XE480, două ventilatoare de 140mm pentru radiatorul XTC280 precum și un ventilator de 140 mm pentru a introduce aer prin spatele carcasei, în dreptul cuștii hard-disk-urilor. Toate ventilatoarele au fost alimentate cu ajutorul adaptorului Low Noise Connector, funcționând astfel la 1000 rpm, în loc de 1500 rpm (viteza de rotație standard).

Evident, cantitatea de lumină produsă de ventilatoare nu este suficientă pentru a pune în evidență un asemenea sistem. Prin urmare, am utilizat două kit-uri RGB de la Deep Cool, fiecare conținând două benzi cu led-uri de 30 cm, un receiver precum și o telecomandă.

Cu ajutorul acestor benzi, am reușit să obținem două zone de iluminare, care pot fi controlate cu ajutorul telecomenzii incluse în pachet. Astfel, în afară de culoarea pe care o dorim,


Aici încap mai multe sisteme, precum și o herghelie de hard-disk-uri


Instalatie de pom de Craciun RGB, cu telecomanda, marca Deep Cool



Montăm de zor, montăm cu spor

putem regla și intensitatea luminii, putem alege diverse efecte (pulsație de exemplu), putem porni sau opri iluminarea în carcasă.

Din punctul meu de vedere, mai avem de lucrat la iluminarea părții frontale, unde sursa de lumină trebuie să fie mult mai puternică, pentru a pune în evidență decupajul în formă de dovleac.

Cu mânuțele astea două...

Evident, construcția unui astfel de PC necesită o planificare atentă, alegerea unor componente potrivite, precum și o serie de decizii legate de funcționalitate și de design. Acum, că am ales deja componente pe măsură, a venit momentul să asamblăm PC-ul nostru. Aici simt nevoia să clarific un lucru - admirăm și încurajăm modding-ul, dar trebuie să țineți cont de back-ground-ul nostru. Asta înseamnă că tot ce facem, are ca principal scop performanța și abia apoi aspectul. Suntem overclockeri, nu modderi, și vrem să atingem performanțe cât mai ridicate. Iar dacă sistemul respectă o temă și arată bine, cu atât mai frumos. Acesta nu este însă scopul nostru principal și cred că există suficienți modderi în România care pot creea sisteme mai spectaculoase decât al nostru. Nu multe vor fi la fel de performante ca dovlecelul nostru, dar tocmai asta era ideea... we build for speed, not looks. Desigur, nu ne-a durut mâna să folosim cabluri și ventilatoare în culoarea sistemului și nici să montăm 4 benzi iluminate în acesta. Scopul nostru principal a fost totuși obținerea unui sistem foarte puternic, rece și silențios. De aceea am ales să răcim componentele principale cu apă.

Evident, mare parte din asamblare a constat în stabilirea celor două trasee ale circuitelor de răcire cu apă, măsurarea tubulaturii precum și tăierea și îndoirea acesteia conform măsurătorilor. Am montat mai întâi placa de bază, sursa fără cabluri, precum și radiatoarele - unul pe panoul frontal și unul pe panoul superior. Am stabilit apoi poziția pompelor și a rezervoarelor și pot să vă spun că Thermaltake Core X9 este o carcasă excepțională din acest punct de vedere, permițând montarea acestora într-o multitudine de locuri. Practic, nu există aspect care să nu poate fi customizat în cazul acestei carcase, iar acest lucru ne-a ajutat foarte mult.

A urmat apoi construirea efectivă a traseelor de răcire cu apă, operațiune pe care am făcut-o "la mână", deoarece ghidajele pentru îndoire și tăiere au ajuns la ~ o lună după ce finalizasem deja sistemul. Deh..chiar și așa, în afară de o mică excepție, totul a ieșit cum plănuisem. La capitolul "estetică" aș mai aminti faptul că am îmbrăcat cablurile pompelor în sleeving portocaliu și am schimbat masca frontală a carcasei cu o bucată de plexi tăiată cu laser conform design-ului nostru.

Am terminat mai întâi circuitul de răcire pentru procesor și placa de bază, pe care l-am umplut cu apă distilată, lăsând loc pentru colorant. Apoi am finalizat circuitul plăcilor video și am repetat procedura. După câteva zile, în care am lăsat pompele să meargă, pentru a ne asigura că nu există scurgeri și pentru a elimina în totalitate bulele de aer prinse în instalație, am adăugat și colorantul în cele două circuite. A urmat apoi instalarea cablurilor, o sarcină oarecum dificilă, deoarece nu am avut la îndemână distanțiere (piepteni) pentru a le aranja așa cum doream, a hard-disk-urilor și a luminilor, precum și schimbarea efectivă a măștii frontale. O parte din aceste proceduri, inclusiv tăierea și îndoirea tuburilor rigide, le puteți găsi pe pagina de Facebook Nvidia România, sub formă de episoade GeForce Garage.

Unlimited power !

Ehehei, dragii monstrului, doar pentru că sistemul este asamblat și funcționează nu înseamnă că noi ne-am terminat treaba, nu-i așa? În fond, toate componentele alea pentru watercooling nu sunt puse acolo doar ca să arate bine. Nu, nu, nu... aici ne ocupăm cu performanța, după cum spuneam. Prin urmare, după ce ne-am asigurat că avem un sistem de răcire cu adevărat capabil, a venit momentul să overclockam procesorul și plăcile video și apoi să le punem la treabă.

Pentru a ne asigura că avem un sistem rock-stable în orice aplicație, am tactat procesorul la 4500MHz cu 1.25v, pentru utilizarea zilnică. Același procedeu l-am aplicat și plăcilor video - aceastea au fost tactate astfel încât să nu depășim 1410MHz (1220 MHz Base clock /1296 MHz Boost / 1410 MHz Boost real). Memoriile GDDR 5 au fost tactate la 1803 MHz, iar cei 32GB de RAM produși de Corsair au fost setați DDR4 2666 CL15.

Am testat de mai multe ori Core i7 6770K, atât în sisteme cât și pe platforma noastră de teste și la frecvențe stock și tactat la 4500MHz. Mai mult decât atât, am testat GTX 980 Ti de nenumărate ori, cu diferite frecvențe, atât în SLI cât și în single-card. Prin urmare nu vă vom plictisi cu prea multe teste și ne vom concentra mai mult



Primul circuit începe să capete contur. Sexy VGA water Block is sexy!


Prima apariție în public

pe aspectele unde ne așteptăm la diferențe semnificative, adică temperaturi și nivel de zgomot.

Bun, ce înseamnă până la urmă monstru… dream machine? Înseamnă că am construit un Ferrari al PC-urilor, care poate fi utilizat și pentru aplicații gurmande și pentru jocuri. Sistemul nostru duce la bun sfârșit testul nostru de Photoshop în 23 de secunde, în timp ce randarea scenei de test în 3DStudio Max durează 5 minute și 50 de secunde. Encodarea unui fișier .VOB de 1GB folosind Handbrake durează puțin sub un minut (50s), în timp ce în Cinebench obținem 980 de puncte și în PCMark 8 4911 puncte.

La capitolul jocuri lucrurile nu stau deloc mai prejos – am început cu un benchmark, mai precis Fire Strike Extreme. Am obținut 14220 de puncte, adică un rezultat mai bun decât 98% dintre toate PC-urile pe care s-a rulat acest test până acum.

În jocuri, am utilizat rezoluția 4K (3840x2160) și setarea Ultra Quality. În GTA V am obținut o medie de 69 de cadre pe secundă și un minim de 30, în timp ce în Batman: Arkham Knight am obținut o medie de 60 de cadre pe secundă și un minim de 29. În Shadow of Mordor am obținut 82 fps în medie și un minim de 36 fps, iar în Bioshock Infinite 135 fps în medie, respectiv 67 fps minim. Per total, Pumpkinstein-ul nostru poate rula orice joc în 4K, cu toate detaliile la maximum, ceea ce este exact ce ne-am dorit să obținem.

Mai mult decât atât, deși avem un sistem monstruos dotat cu o sursă pe măsură, consumul în jocuri nu trece de 600W, în timp ce nivelul de zgomot produs în sarcină este cel al unei plăci video silențioase – 37.2 dB.

Cât despre temperaturi…ah…să vă spun și despre temperaturi? Ei bine, în Prime95, procesorul nostru atinge 68 oC, în timp ce după 27 de ore de gaming non-stop, temperatura nu a trecut de 60 oC. Plăcile video sunt și mai cuminți, înregistrând 51 oC în GTA V, respectiv 60 oC după 27 de ore de gaming. La naiba, am văzut GTX 750-uri mai fierbinți de atât!

Concluzii

Și uite așa, am încălecat pe un dovleac și v-am spus și povestea lui Pumpkinstein. Desigur, unii dintre voi au avut deja ocazia să îl vadă pe viu sau la televizor, deoarece dovlecelul nostru, chiar dacă nu este terminat din punct de vedere estetic, a participat la câteva evenimente până acum. Prima oară l-am arătat publicului pe 14 Noiembrie, în cadrul LSE LanParty v14A urmat apoi un maraton de 27 de ore de gaming non-stop, în cadrul Hackathon CodING, pe 22 Noiembrie. Pe 11 Decembrie, forumiștii maniaci au putut să îl admire pe viu în cadrul ediției LAB501 Community Workshop dedicată Nvidia, în timp ce spectatorii ProTV au avut ocazia să îl vadă în cadrul emisiunii iLike IT din data de 16 Decembrie.

Este un sistem plimbat și admirat domnul Pumpkinstein, chiar dacă nu este perfect și nu este 100% terminat. Ce îmbunătățiri trebuie să îi aducem v-am spus deja - vopsit, iluminarea părții frontale, precum și o mai bună aranjare a cablurilor. Da, estetic vorbind mai avem ce îmbunătăți.

Pe de altă parte, din punct de vedere al performanțelor, suntem cât se poate de fericiți că am reușit să construim un monstru. Nu, așa cum spuneam, nu am exagerat. Nu am folosit procesoare care nu prea au ce să caute în aceeași propoziție cu cuvântul gaming (la tine mă gândesc, 5960X) și nici 3 sau 4 plăci video doar de dragul de a o face. Am folosit un procesor bun la toate, tactat la o frecvența unde am găsit un compromis perfect între putere de calcul, consum și temperaturi. Am folosit două plăci video monstruoase, cu ajutorul cărora putem juca orice titlu cu orice setări, dar care au temperaturi de invidiat în timpul funcționarii.

Datorită acestor alegeri, am obținut un sistem care nu este doar puternic ci și rece și silențios, ceea ce întâlnim mai rar în cazul sistemelor high-end. Împreună cu perifericele pe care le-am ales (Logitech G410, Logitech G303, Acer Predator X34), Pumpkinstein este un adevărat Gaming Dream Machine, care poate face față oricărei provocări câțiva ani de acum înainte. Da, este și VR Ready, dacă la asta vă gândeați.

Cât despre latura estetică, aceasta este un bonus binevenit, pentru un sistem deja ieșit din comun. Bineînțeles că sistemul poate arată mai bine - există oameni mult mai pricepuți decât noi la astfel de lucruri. Bineînțeles că puteam tacta procesorul sau plăcile video mai sus, dar în momentul de față nu ar fi avut rost. Este bine de știut totuși că avem o rezervă considerabilă de putere pe viitor. Hard-disk-uri mai putem adaugă întotdeuna, dacă 12TB se dovedesc a nu fi suficienți. Și lista posibilelor îmbunătățiri poate continua în funcție de gusturi și nevoi.

Cert este că în momentul de față Pumpkinstein este o adevărată bestie, pentru gaming și nu numai, iar noi am reușit să găsim echilibrul ideal între putere de calcul, temperaturi și nivel de zgomot. În momentul de față, așa arată "Ferrari-ul" nostru. Dacă v-a atras atenția, puteți găsi varianta extinsă a articolului pe lab501.ro, iar pe pagina de Facebook Nvidia România veți găsi două episoade GeForce Garage dedicate acestui sistem.

Monstru

CPU	*Intel Core i7 6700K @ 4500 MHz*
Motherboard	*GIGABYTE Z170X Soc Force*
VGA	*2 x Nvidia GeForce GTX 980 Ti @ 1400MHz*
RAM	*32GB Corsair Dominator Platinum DDR4 2666*
SSD	*Samsung 950 Pro NVMe 256GB*
HDD	*2 x 6TB WD Green S-ATA 3*
PSU	*Corsair AX1500i Titanium*
Case	*Thermaltake Core X9*
Watercooling	*EK Water Blocks*
Keyboard	*Logitech G410 Atlas Spectrum*
Mouse	*Logitech G303 Daedalus Apex*
Monitor	*Acer Predator X34 - G-Sync*
OS	*Windows 10*
	LOOP 1 - CPU
WB CPU	*EK-Supremacy Evo*
Pump	*EK-XTOP Revo D5 PWM*
Reservoir	*EK-RES X3 250*
Radiator	*EK-CoolStream XTC280*
Fans	*2 x Thermaltake Riing 14 LED Orange*
	LOOP 2 - GPU
WB GPU	*2 x EK-FC TitanX*
Pump	*EK-XTOP Revo D5 PWM*
Reservoir	*EK-RES X3 250*
Radiator	*EK-CoolStream XE480*
Fans	*4 x Thermaltake Riing 12 LED Orange*
	ACCESSORIES
Tubing	*EK-HD PETG Tube 12/16mm*
Fittings	*EK-HDC 16mm G1/4 Elax Black*
Coolant	*EK-Ekoolant Pastel ORANGE + distilled water*
Cables	*CableMods Corsair Orange*
Lightning	*DeepCool RGB Color LED*

Compro TN900RW



Spre deosebire de camerele de supraveghere uzuale, Compro TN900RW vine cu câteva dotări extrem de interesante. în primul rând este o cameră PTZ (Pan-Tilt-Zoom) ce poate fi controlată direct de pe smartphone/tabletă sau folosind browser-ul Internet Explorer. Mai mult decât atât, TN900RW vine cu un senzor IR integrat ce permite controlul mai multor aparate electronice/electrocasnice de prin casă, precum și cu un adaptor pentru conectarea camerei la Wi-Fi. Opțional se poate cumpăra și PS-100, o priză externă cu comandă IR ce poate comanda orice dispozitiv ce nu depășește un consum de 3000W.

Dotările nu se termină totuși aici, mai avem parte atât de senzor de temperatură integrat, precum și de comunicare audio bi-direcțională împreună cu 11 LED-uri de emisie infraroșu pentru vederea pe timp de noapte. Senzorul CMOS folosit are dimensiunea de 1/3 inch și o rezoluție maximă de 720p la 1MP, destul de slab pentru prețul de aproximativ 350$ la care se comercializează. Dimensiunile camerei nu sunt dintre cele mai compacte (105 x 128.6 x 125.5 mm), așadar, dacă vreți să spionați pe cineva, nu este chiar cea mai bună opțiune. Mai mult, sistemul de rotire/înclinare PTZ emite un zgomot destul de deranjant, ce poate fi auzit chiar și dintr-o incapare vecină, deci deloc subtil.

Procesul propriu-zis de instalare al camerei este extrem de simplu, Compro TN900RW fiind o cameră de supraveghere adresată utilizatorilor casnici și celor ce au un mic business, unde cunoștințele avansate pentru instalare nu sunt necesare. Urmărirea fluxului de semnal video și controlul PTZ se poate face instalând aplicația C4Home pe un smartphone/tabletă sau conectându-ne la IP-ul camerei de pe un PC folosind Internet Explorer. Deși rezoluția nu este foarte mare, calitatea video este destul de bună, mai ales în modul Turbo Picture, unde avem o rezoluție maximă de 800x600, dar detalii mai multe, grație unei compresii mai mici.

Compro TN900RW este o cameră de supraveghere cu dotări foarte bune, dar care, judecând după prețul cerut, ar fi putut dispune de un sensor CMOS ceva mai generos, cuplat cu un C4Home adus la zi. În starea actuală, nu este chiar cel mai intuitiv sau ușor de folosit software.

BenQ BL2711U

Benq BL2711U este un monitor dedicat mediului profesional, în speță artiștilor grafici, DTP-iștilor și în principiu oricărei categorii de profesioniști care au nevoie de o reproducere cât mai fidelă a culorilor. Desigur, monitoare de acest gen există pe piață de multă vreme, însă nouă ne-a atras atenția un detaliu anume, mai precis rezoluția monitorului. Cei de la BenQ se laudă cu faptul că BL2711U este primul monitor de 27" pentru designeri cu rezoluție 4K2K (3840x2160).

Monitorul este dotat cu un panou IPS, iar specificațiile tehnice sunt la înălțime – unghiuri de vizualizare de 178 de grade atât pe orizontală, cât și pe verticală, contrast 1000:1, dot pitch 0.155 și color gamut 100% sRGB. Nici la capitolul conectică nu avem de ce să ne plângem – avem la dispoziție un conector DVI-DL, un conector HDMI 1.4, un conector HDMI 2.0, care permite un refresh rate de 60Hz chiar și în cazul rezoluției UHD, un conector Display Port 1.2a, precum și conectori audio I/O și un hub cu doi conectori USB 3.0.



Am testat monitorul atât în laborator cât și în practică, în cadrul unor evenimente, și putem spune că rezultatele au fost la înălțime. Astfel, în laborator, Benq BL2711U a confirmat specificațiile producătorului (contrast 1000:1, nivel de alb 300 cd/m2) iar Delta E-ul (deviația de la reproducerea ideală a culorilor) a fost printre cele mai mici măsurate de noi vreodată (0.62 standard, 3.65 maxim).

În practică, pot spune că ne-am jucat pe el 27 de ore fără întrerupere, iar ochii noștrii încă mai cereau, deși eram obosiți după maratonul de gaming prin care trecusem.

Desigur, BenQ BL2711U este un monitor pentru profesioniști, iar prețul este pe măsură, adică ~3399 RON în acest moment. Cu toate acestea, pentru cei care au nevoie de un monitor cu o reproducere a culorilor cât mai bună, ce poate fi utilizat și pentru gaming în timpul liber, BenQ BL2711U poate fi soluția ideală.

AMD A8-7670K



Deși toți pasionații de tehnologie așteaptă lansarea noilor CPU-uri bazate pe nucleul Zen, AMD lansează pe piață modele îmbunătățite folosind tehnologia deja existentă. Astfel, sub numele de "Kaveri Refresh" sau "Godavari", AMD a lansat pe piață A10-7870K și A8-7670K, ce beneficiază de tehnologia de fabricație pe 28nm ajunsă acum la maturitate, oferind astfel frecvențe și, implicit, performanțe îmbunătățite, în condițiile menținerii aceluiași TDP de 95W.

Bazat tot pe nucleele de procesare Steamroller și pe unitățile grafice GCN de a doua generație, AMD A8-7670K devine, din momentul lansării, cel mai rapid APU din gama A8. Rulând la 3.6 GHz - atunci când utilizăm sarcini dificile, și urcând până la 3.9 GHz - atunci când utilizăm programe ce folosesc un singur nucleu de procesare, A8-7670K preia coroana categoriei de la mai bătrânul A8-7650K, ce rula la frecvențe de 3.3 GHz și, respectiv, 3.8 GHz. Cele 384 procesoare de stream ce alcătuiesc placa video integrată, împărțite în 6 unități de calcul, rulează la o frecvență de 754 Mhz (față de 720MHz în cazul lui A8-7650K).

La un preț de aproximativ 550 RON în magazinele din România, AMD A8-7670K se descurcă fără probleme în aplicațiile de zi cu zi, reușind chiar să ruleze jocuri recente în rezoluție 720p, cu detaliile de calitate la valoarea medie. Dacă reducem nivelul de calitate, jocurile ceva mai puțin pretențioase vor rula aproape cursiv (20-25 fps), chiar și în rezoluție FullHD (1080p). Pentru activități zilnice, dar și pentru jucatul ocazional, APU-ul A8-7670K, cuplat cu o placă de bază echipată cu chipset-ul AMD A68H, este o alegere inspirată, ce nu vă va goli prea mult buzunarele.

GIGABYTE Z170N-Gaming 5

GIGABYTE Z170N-Gaming 5 este prima placă de bază Z170 mini-ITX care ajunge în laboratorul nostru. Deși are dimensiuni liliputane, GIGABYTE Z170N-Gaming 5 este o placă dotată, în ton cu vremurile, potrivită chiar și pentru un sistem high-end.

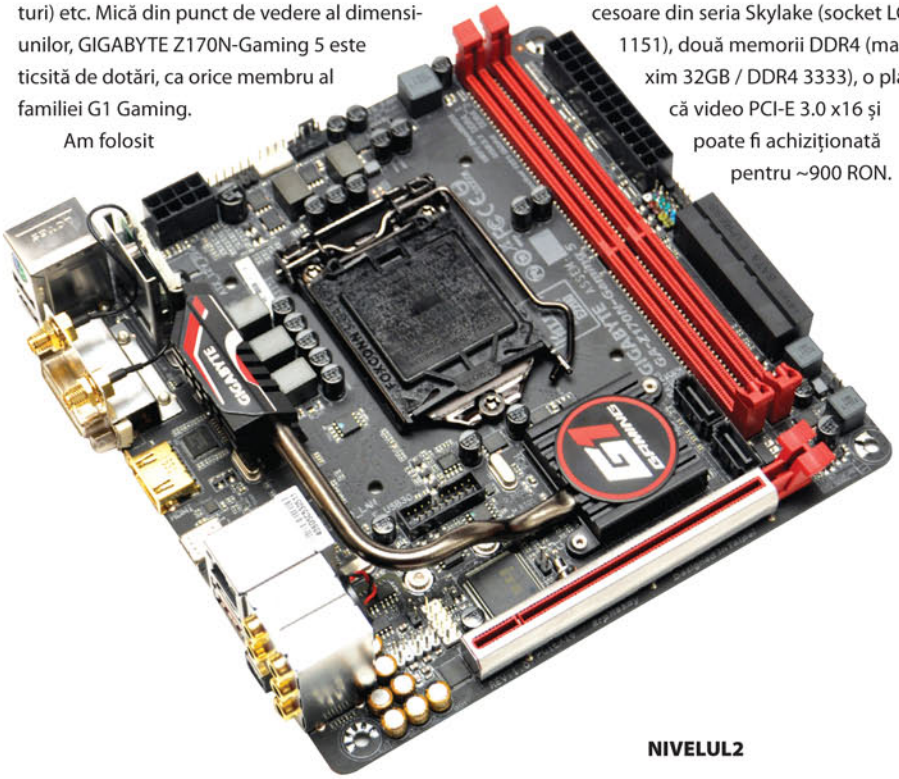
Astfel, găsim dotări precum LAN Killer™ E2201, codec audio Realtek ALC1150 115dB, condensatori Nichicon pentru placă de sunet, WiFi Intel 11ac 867 Mbps dual band + Bluetooth 4.2, conector USB 3.1 Type-C, doi conectori S-ATA Express și un conector M.2 PCIe Gen3 x4.

Pe lângă acestea găsim desigur și dotările uzuale – o ieșire video DVI, o ieșire video HDMI, 3 conectori USB 3, un conector USB 3.1, un conector PS/2, un conector USB 3.0 frontal (două porturi) etc. Mică din punct de vedere al dimensiunilor, GIGABYTE Z170N-Gaming 5 este ticsită de dotări, ca orice membru al familiei G1 Gaming.

Am folosit această placă de bază pentru a construi un sistem compact, dar puternic, alături de un procesor Intel Core i5 6400 și o placă video Radeon R9 Nano și putem spune că gaming-ul în format ITX este mult mai plăcut în zilele noastre, prin comparație cu ceea ce aveam la dispoziție în urmă cu 3-4 ani.

Practic, deși în cazul unui astfel de sistem vom fi limitați de spațiu, acest lucru nu mai implică și o limitare a performanței, ceea ce unii dintre noi așteptau de mult. Dacă nu dorești un sistem de mari dimensiuni sau dacă frecventezi des lan-party-uri, un astfel de sistem, bazat pe o placă de bază cum este GIGABYTE Z170N-Gaming 5, este ideal pentru tine.

GIGABYTE Z170N-Gaming 5 suportă procesoare din seria Skylake (socket LGA 1151), două memorii DDR4 (maxim 32GB / DDR4 3333), o placă video PCI-E 3.0 x16 și poate fi achiziționată pentru ~900 RON.



Spire SilentEagle

Deși nu a emis niciodată pretenții la coroana high-end, Spire are o oarecare vechime pe piața de carcase și surse. Subiectul nostru de astăzi este o sursă din seria SilentEagle cu o putere maximă de 750W și o eficiență de până la 87%, deși nu este certificată de nici un organism autorizat. Judecând după prețul de doar 340 RON pentru 750W, avem cel mai probabil de-a face cu o sursă ce atinge în cel mai bun caz specificațiile standardului 80PLUS Bronze, fiind bazată pe o topologie Group Regulated.

PCB-ul sursei are o dimensiune compactă, cantitatea de piese fiind redusă la minim pentru o eficiență economică maximă. Condensatorii din primar sunt certificați pentru o funcționare la 105 grade C fiind de proveniență taiwaneză (Teapo), în timp ce cei din secundar sunt de proveniență japoneză (Nippon Chemicon). Deși arhitectura dual-rail +12v suportă o încărcare maximă de 22A pe fiecare rail, în teste nu am putut atinge puterea nominală a sursei indiferent de metoda de testare. Mai mult, atunci când ne apropiam de 700W furnizați de către sursă, tensiunile de ieșire scădeau periculos de mult.

După teste putem spune că Spire SilentEagle 750W este o sursă decentă atâta timp cât este folosită la un maxim de 600-650 W, astfel încât tensiunile de ieșire și eficiența să fie menținute în limitele de siguranță. La aceeași bani putem cumpăra un Seasonic S12II 620W, venită de la un producător cu renume, un maxim de 48A pe rail-urile de +12v și eficiență 80PLUS Bronze certificată de 80plus.org. în aceste condiții recomandarea lui Spire SilentEagle 750W devine destul de dificilă, mai ales atunci când găsim pe piață, la aceeași bani, variante care pot susține în sarcină puterea scrisă pe etichetă.



Tp-link Archer C9 AC 1900

Preț ~640 RON







Deși din multe puncte de vedere, noi, românii, suntem bătuți de soartă, există și anumite lucruri la care excelăm. Unul dintre acestea este viteza de internet broadband, care a ajuns în ultimii ani la 1 Gbps, la prețuri care nu au crescut direct proporțional cu viteza. Drept urmare, tot mai mulți dintre noi, cu precădere cei care aveam Wi-Fi acasă sau la muncă, am fost nevoiți să înlocuim routerele, fiind limitați la 100 Mbps de către cele vechi. Alt lucru la care excelăm noi, românii, este pirateria, iar aici, cele două „calități" ale noastre se întrepătrund. O conexiune de 1 Gbps se traduce, teoretic, într-o viteză de download de 128 MB/s și practic, de până la 100 MB/s, ceea ce, momentan, reprezintă în mare parte un vis umed pentru vest-europeni.

Ei bine, dacă aveți un abonament de internet cu viteza de 500 Mbps sau mai mult, iar dispozitivele cu care vreți să vă conectați la internet prin Wi-Fi sunt numeroase, TP-Link Archer C9 este un model spre care ar trebui să vă îndreptați atenția. Modelul este potrivit atât pentru uz casnic, cât și pentru o firmă mică, oferind o sumedenie de funcții de care puteți sau nu să vă folosiți.

În ceea ce privește conectivitatea, Archer C9 dispune de patru porturi LAN și unul WAN, toate de 1Gbps, un port USB 2.0 și unul 3.0. La capitolul Wi-Fi, routerul oferă conexiuni simultane la viteze de 600 Mbps pe 2,4 GHz și de 1300 Mbps la 5 GHz prin intermediul a trei antene dual-band detașabile. După cum spuneam mai sus, Archer C9 poate „găzdui" numeroase dispozitive, beneficiind atât de gestiunea automată (sau personalizată de către utilizator) a lățimii de bandă cât și de tehnologie beamforming, menită să îmbunătățească vitezele de transfer în cazul conexiunilor wireless.

TP-Link Archer C9 excelează și la management, oferindu-ne un meniu intuitiv și funcții precum controlul accesului (deosebit de util în cazul in care nu doriți ca angajații să intre pe anumite site-uri web), filtrare după adresa MAC, rezervare de IP după adresa MAC, firewall și altele.

Porturile USB pot fi folosite atât pentru imprimante, cât și pentru hard disk-uri portabile, routerul comportându-se ca un NAS în această situație.

Vitezele de transfer se vor apropia de 1 Gbps pe cablu, iar, în cazul în care și dispozitivele wireless suportă aceleași standarde ca și routerul, viteze de 300 Mbps pot fi depășite cu ușurință.

Așadar și prin urmare, la un preț ce orbitează în jurul sumei de 600 de lei, TP-Link Archer C9 se potrivește nevoilor chiar și celor mai pretențioși utilizatori, fie că e vorba de uz casnic sau profesional în cadrul unei companii mici.

MMX

DISPONIBIL ACUM
PE
WWW.LEXSHOP.RO



DEADPOOL
OMOARĂ
UNIVERSUL MARVEL

DEADPOOL ÎL OMOARĂ PE DEADPOOL



DISPONIBIL
DIN 25 MARTIE
ÎN LIBRĂRII
SAU PE
WWW.LEXSHOP.RO

MARVEL
marvel.com
©2016 MARVEL
LEX Comics

NEXT ISSUE



WWW.NIVELUL2.RO



JUMP

TO THE NEXT LEVEL

AMD



MISIUNE ÎNDEPLINITĂ.
VIAȚA CONTINUĂ.

Primiți un cod gratuit pentru jocul Hitman™ dacă achiziționați o placă grafică eligibilă din seria AMD Radeon™ R9 390 sau un procesor AMD FX™ eligibil.*

Includeți AMD în arsenalul de joc.

HITMAN™ SQUARE ENIX. Io-Interactive.

****SE APLICĂ TERMENI ȘI CONDIȚII. VEDEȚI MAI MULTE LA ADRESA AMD.COM/AMDREWARDS.***

** oferta disponibila numai la partenerii din promotie

Perioada promoției începe pe 16 februarie 2016 și se încheie pe 30 aprilie 2016 sau până la epuizarea stocului de coduri cheie, în funcție de care dintre aceste evenimente survine primul. Data de lansare anticipată a jocului „Hitman" este 11 martie 2016 (data efectivă a lansării va varia în funcție de țară); cu toate acestea, lansările jocului pot fi decalate din motive care nu pot fi controlate de compania AMD. Pentru mai multe informații, vizitați https://hitman.com. Produsul AMD eligibil trebuie achiziționat în decursul perioadei campaniei. ID-ul unic AMD trebuie valorificat până pe 30 iunie 2016 pentru a obține descărcări de aplicații, după care ID-ul unic AMD devine nul. Pentru a citi integral termenii și condițiile, accesați www.amd.com/amdrewards.

Hitman © 2016 Io-Interactive A/S. Toate drepturile rezervate. IO-INTERACTIVE și sigla IO sunt mărci comerciale ale Io-Interactive A/S. HITMAN și sigla HITMAN logo sunt mărci comerciale ale Square Enix Limited. SQUARE ENIX și sigla SQUARE ENIX sunt mărci comerciale înregistrate sau mărci comerciale ale Square Enix Co. Holdings Ltd.

© 2016 Advanced Micro Devices, Inc. Toate drepturile rezervate. AMD, Radeon, FX, sigla cu săgeata AMD și combinațiile acestora sunt mărci comerciale ale Advanced Micro Devices, Inc. în Statele Unite și/sau în alte jurisdicții. Toate celelalte denumiri de produse au rol strict informativ și pot fi mărci comerciale ale deținătorilor respectivi.