

NIVELU²



JUMP TO THE NEXT LEVEL!

3

GAMES HARDWARE LIFESTYLE

LA
MULTI ANI,
SERIOUS
SAM!

SPECIAL

TOP 20 CELE
MAI ASTEPTATE
JOCURI DIN
2016

RETRO

STAR WARS
JEDI KNIGHT

GAMING GEAR

LENOVO
IDEAPAD Y700

HARDWARE

SISTEMUL
DE 1000\$
Lab501

FARCRY[®] PRIMAL

ASHES OF THE SINGULARITY DOOM THE DIVISION
GHOST IN THE SHELL FIRST ASSAULT SOMA FIREWATCH
LIFE IS STRANGE FALLOUT 4 BOMBSHELL

SAM-I-AM!



N umărul de față nu numai că este mai divers din punct de vedere al conținutului, dar vine să sărbătorească cei 15 ani de la apariția primului joc din seria Serious Sam. În primul rând, vă oferim în varianta completă jocul cu care a început totul, un clasic al genului în varianta sa remasterizată - Serious Sam HD The First Encounter. În al doilea rând, i-am dedicat evenimentului și un material special, un interviu exclusiv cu Croteam în care nu numai că veți afla mai multe despre felul în care a evoluat Sam, dar și câteva detalii noi despre următorul joc din serie - Serious Sam 4. Și, cine știe, poate că vom mai avea jocuri full din seria Serious Sam în viitorul nu foarte îndepărtat. Spor la gloanțe!

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 Aionită

Vlad "Chester" Maftei

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



JOC FULL

SERIOUS SAM HD
THE FIRST ENCOUNTER

Vechii egipteni aveau o vorbă: "Dacă vrei să iei taurul spațial-demonic Apis de coarne, atunci ai face bine să te asiguri că ai un lansator de rachete suficient de mare!". Nu ne crezi pe cuvânt de cercetaș? Acum ai ocazia să te convingi singur, fiindcă luna aceasta revista NIVELUL2 vine însotită de Serious Sam HD: The First Encounter, un joc full care nu are voie să-ți lipsească din colecție. Capre scheletice reanimate, un arsenal alimentat cu testosteron, glumele lui Sam și locații perfecte pentru săpături arheologice cu C4 – cum ai putea să-ți începi mai frumos primăvara?

Disponibil numai în varianta tipărită



Cuprins

#3 MARTIE 2016



SPECIAL

6 Top 20 Cele mai așteptate jocuri din 2016

FOCUS

14 Gameri disperați: Simulatorul de urși, PewDiePie și etica în jurnalism

CULTURĂ GAMERISTICĂ

16 Art By Game : Valiant Hearts: The Great War / Lumino City / Beyond Eyes

HANDS-ON

20 Ashes of the Singularity
22 Ghost in the Shell: First Assault
24 Tom Clancy's The Division

INTERVIU

26 LA MULȚI ANI, SERIOUS SAM!

PREVIEW

32 Doom

REVIEW

36 Far Cry Primal
42 Fallout 4
48 Firewatch
52 Deponia Doomsday
54 Life Is Strange

58 Soma

66 King's Quest Chapter II

68 Bombshell

70 Xenoblade Chronicles X (II)

74 The Hunter Primal

76 Not A Hero

77 Assassin's Creed Chronicles: Russia

RETRO

78 Star Wars: Jedi Knight

HOBBY

82 Pandemic

LIFESTYLE

86 Anime - Kill la Kill / Shimoneta
87 Film - Oscaruri

GAMING GEAR

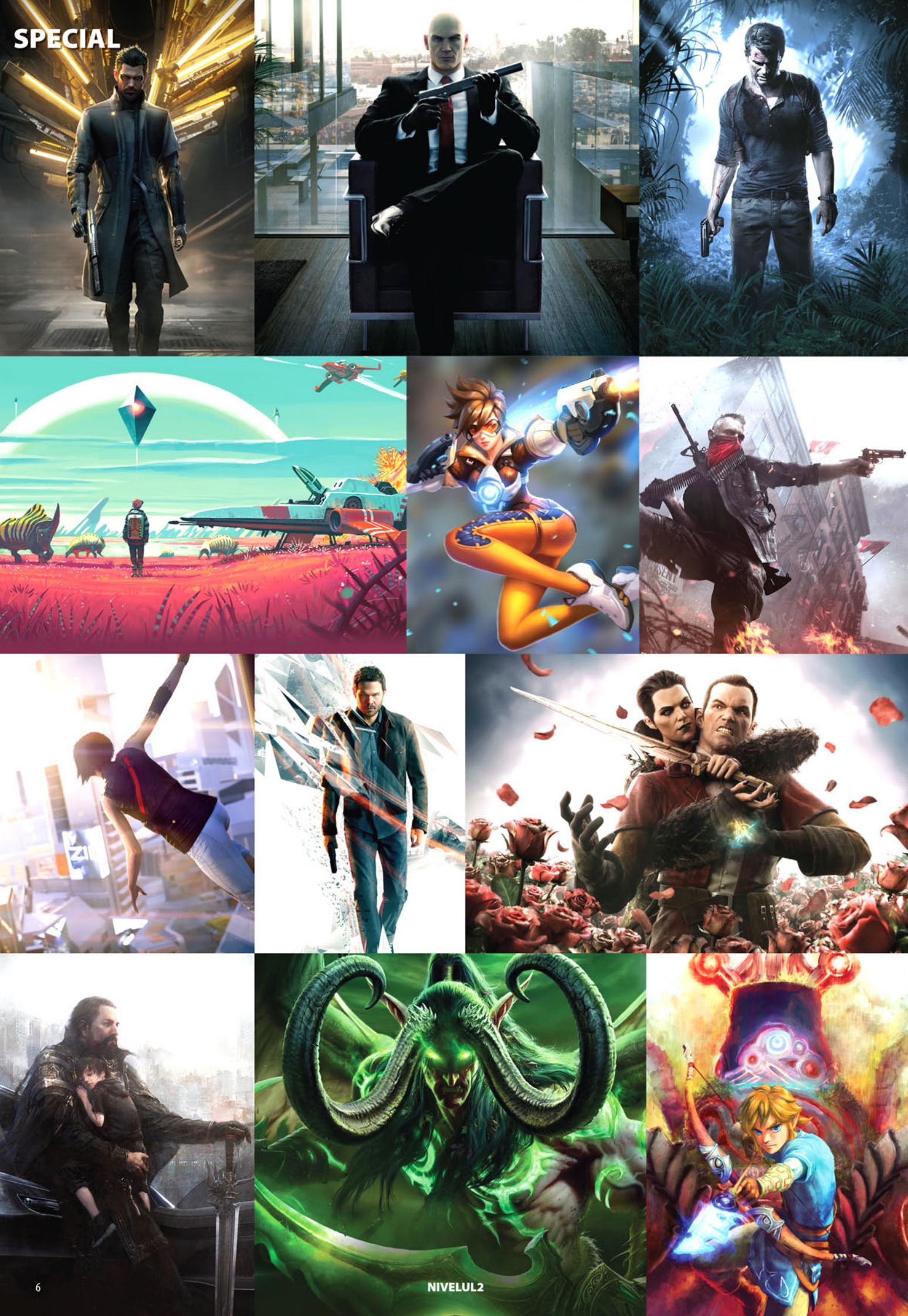
88 Lenovo IdeaPad Y700

HARDWARE

90 **SPECIAL:** Sistemul de 1000\$
96 AMD FX-8370 Wraith Edition
96 Enermax Thormax Giant
97 In Win 904 Plus
97 Klevv CRAS Red 16GB 3000MHz CL16



SPECIAL





TOP 20 CELE MAI ASTEPTATE JOCURI DIN 2016

2016 și-a intrat în drepturi de trei luni deja, așa că am considerat că a venit momentul să aruncăm o privire scurtă, dar cuprinzătoare, asupra titlurilor care urmează să ne poposească pe sisteme (PC, Xbox, PS4, Wii, fiecare cu ce are) în lunile ce vor urma. Vom avea parte de multe sequel-uri, reboot-uri cu același nume ca jocurile care le-au precedat, dar și câteva IP-uri noi care arată foarte promițător. 2016 se arată deci a fi un an foarte aglomerat și interesant în ceea ce privește gaming-ul, ceea nu poate decât să ne bucure. Hai, gata cu vorbăria. Îi dăm bice într-o ordine aleatoare, așa că așezați-vă comod pentru că avem o listă lungă.



Deus Ex: Mankind Divided

Producător: Eidos Montreal

Distribuitor: Square Enix

Fanii distopiilor cyberpunk își freacă deja mâinile bionice în aşteptarea lansării lui Deus Ex: Mankind Divided. Acesta este o continuare directă a lui Human Revolution și ne va pune din nou în bocanii hipertehnologizați ai lui Adam Jensen, nevoit să se confrunte cu grupări teroriste și corporații malefice. Acțiunea se petrece în anul 2029 în Praga. Prăpastia dintre oamenii normali și cei augmentați este mai adâncă și mai periculoasă ca niciodată, iar un conflict între cele două tabere este practic inevitabil. Mankind Divided va veni cu mecanici noi de joc și promite să acorde o atenție egală atât abordărilor bazate pe stealth, cât și a celor bazate pe arme și forță brută. Să sperăm că și povestea și dialogurile se vor ridica la înălțimea așteptărilor.

Hitman

Producător: IO Interactive

Distribuitor: Square Enix

S-au făcut atât de multe glume despre protagonistul spân al seriei Hitman, încât nici nu o să



mă mai obosesc. Chiar dacă filmul apărut vara trecută m-a lăsat neimpressionsat, Hitman Absolution, lansat în 2012, a fost o bijuterie de joc, așa că sunt destul de entuziasmat pentru titlul de față. Producătorii se laudă cu niveluri de până la 7 ori mai mari decât în Absolution și cu posibilitatea de a-ți duce la bun sfârșit asasinatele în tot felul de moduri diferite. Fie că vrei să ucizi un traficant de droguri împușcându-l mortal de la o fereastră îndepărtată, fie că vrei să te deghizezi în gunoier și să-l gâtui pe stradă, jocul

va oferi libertate totală de acțiune. S-a renunțat la sistemul de checkpoints, fiind posibil să salvezi oricând în timpul misiunilor, ceea ce pare să indice că jocul va fi mai ușor și mai permisiv, dar, dacă va fi măcar la fel de bun ca Absolution, eu mă voi declara mulțumit. De asemenea, cred că am un mic crush pentru Agentul 47. Damn, son!

Quantum Break

Producător: Remedy Entertainment

Distribuitor: Microsoft Studios

Quantum Break este un third-person action-adventure despre Jack Joyce, un individ dubios care dobândește puterea de a manipula timpul în fel și chip, în urma unui experiment științific deraiat. Astfel, Joyce poate să înghețe și să incetinească timpul, poate inversa direcția gloanțelor, se poate teleporta și are la dispoziție un întreg arsenal de abilități cu nume sugestive precum Time Blast sau Time Shield. Mai adăugați la asta și o corporație cu gânduri necurate și o antagonistă care poate vedea viitorul și aveți deja ingredientele unui action-adventure cu potențial. Singurul lucru care nu sună prea bine este partea de platforming, dar să sperăm că nu va diminua prea mult din placerea jocului. În paralel cu jocul va exista și un serial interactiv, care va avea ecou

în lumea din Quantum Break. Arată bine pe hârtie, rămâne de văzut cum vor reuși cei de la Remedy să și pună totul în practică.

Dark Souls 3

Producător: FromSoftware

Distribuitor: Bandai Namco Entertainment

Hidetaka Miyazaki revine la cârma Dark Souls pentru cea de-a treia și ultima parte a seriei și să mă trăznească toți sfintii dacă nu arată excelent. Estetica grotescului este dusă la superlativ în Dark Souls 3, ai cărui inamici și locații arată incredibil. Trailerele de până acum indică un joc la fel de atmosferic precum predecesorii săi, cu un stil grafic unic și un feeling apăsător și întunecat. Câteva mecanici noi de joc își vor face apariția, iar sistemul de combat pare a fi ceva mai fluid, însă esența jocului rămâne aceeași: poveste mai mult sugerată decât relatată, inamici care te vor morți cât mai repede cu putință, monștri uriași care te pot strivi dintr-o lovitură, dificultate ridicată, lacrimi, păr smuls din cap și biletele care îți indică să te arunci de pe pod, dar și satisfacția unei victorii obținută cu mare greutate. Abia aştept!



Uncharted 4: A Thief's End

Producător: Naughty Dog

Distribuitor: Sony Computer Entertainment

Ultimul capitol din povestea vânătorului de comori Nathan Drake va fi o aventură extraordinară, rezervată exclusiv posesorilor de console PS4. Nate se hotărăște să se facă om la casa lui, insurat și devreme acasă, dar minunea nu durează mult: fratele său mai mare, Sam, presupus a fi decedat, se întoarce în mod misterios și îi propune lui Nate să-l însoțească într-o călătorie fulminantă pe urmele unei comori a piraților. În fruntea echipei de producție se află Neil Druckmann și Bruce Straley, regizorii aclamatului joc The Last of Us, ceea ce este din start un semn bun. Uncharted 4 își propune să ofere seriei un final de neuitat, iar fanii action adventure cu un PS4 în oglindă nu au voie să-l rateze. Love the Drake!



Overwatch

Producător: Blizzard Entertainment

Distribuitor: Blizzard Entertainment

Blizzard și-a propus un atac frontal la Team Fortress 2 prin Overwatch, un shooter multiplayer în care două echipe de câte șase jucători își vor disputa supremația în diverse moduri competitive de joc. Cu o distribuție variată de personaje care mai de care mai caraghiioase, fiecare având roluri și abilități diferite, Overwatch își dorește să atragă fanii mai casual ai jocurilor, oferind în același timp mecanici solide de joc și încurajând cooperarea între membrii echipei. Cu siguranță mulți fani Blizzard își vor dori să-l încerce, însă rămâne de aflat dacă Overwatch își va adjudeca o bucată consistentă din piața dominată momentan de Team Fortress 2.

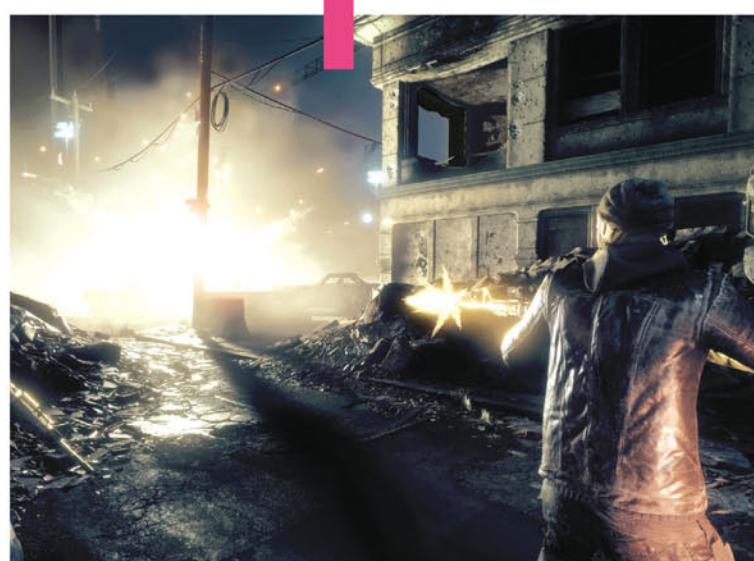


Homefront: The Revolution

Producător: Dambuster Studios

Distribuitor: Deep Silver

Urmașul lui Homefront (2011) ne va pune într-o situație neobișnuită: ce-ar fi dacă Statele Unite ar fi cotropite de Marea Republică Coreea? De multă vreme nu am mai văzut un shooter atât de puternic americanizat, ce pare să făcut pentru a stoarce o lacrimă patriotică din ochiul fiecărui redneck cu o cutie de Bud Light într-o mână și cu pușca în celaltă. Coreenii au transformat tărâmul libertății într-o dictatură opresivă și va fi treaba ta, un Tânăr membru al rezistenței underground, să recucerești cu forța armelor grele țărișoara și să salvezi hamburgerii din mâinile invadatorilor. Să facem America din nou grozavă!





Mirror's Edge: Catalyst

Producător: EA DICE

Distribuitor: Electronic Arts

Catalyst este reboot-ul simulatorului de parkour Mirror's Edge, care în 2008 ne punea să alergăm de bezmetici pe, prin și peste diverse obstacole într-o goană nebună de a dărâma un regim corporatist totalitar.

Spre deosebire de primul joc, de această dată EA au decis să renunțe complet la posibilitatea de a folosi arme de foc, astfel încât Faith va trebui să se bazeze exclusiv pe abilitățile ei atletice pentru a explora futuristul oraș numit Glass. Stilul vizual unic, bazat pe contraste cromatice puternice și materiale precum sticla și metalul, este și de această dată principală atracție a jocului, pe lângă mișările inspirate din parkour, văzute din perspectiva first person.

No Man's Sky

Producător: Hello Games

Distribuitor: Hello Games

Un joc de aventură și supraviețuire spațială în care jucătorii pot descoperi și explora un



număr nerezonabil de mare de planete unice situate într-un univers generat în mod procedural, interacționând unii cu alții, cu fauna fiecărei planete și cu funcțiunile din joc, având libertate totală de mișcare și înregistrându-și descoperirile într-un atlas digital universal? Sună aproape prea bine ca să fie adevărat. No Man's Sky face

numeroase promisiuni mari și cred că suntem cu toții măcar un pic sceptici în legătură cu întregul concept cu care se laudă, dar, dacă le iese treaba, ne vom putea bucura de un joc uimitor. Un lucru e sigur: arată absolut superb.

Dishonored 2

Producător: Arkane Studios

Distribuitor: Bethesda Softworks

Sunteți pregătiți să fiți aruncați încă o dată în universul steampunk din Dishonored? Al doilea joc al seriei va fi un action-adventure first person cu elemente RPG în care veți putea juca fie cu protagonistul anterior, Korvo Attano, fie cu Împărateasa Emily Kaldwin. Ne vom putea alege singuri stilul de joc, fie că avem o abordare stealth sau vom dori să profităm din plin de sistemul brutal de combat al lui Dishonored 2, combinând armele cu puterile supranaturale pentru a elimina toți inamicii care ne stau în cale. Acțiunea se va petrece în orașul numit Karnaca, iar producătorii ne asigură că toate acțiunile noastre vor avea un efect profund asupra lumii jocului.



World of Warcraft: Legion

Producător: Blizzard Entertainment

Distribuitor: Blizzard Entertainment

Legion este cea mai nouă încercare a lui Blizzard de a mai adăuga un suflu nou de viață în MMORPG-ul său colosal, World of Warcraft. Chiar dacă a mai pierdut din abonați, acesta încă este extrem de popular, aşa că n-ar trebui să surprindă pe nimeni că Blizzard mai lansează un expansion. Legion va ridica nivelul maxim al personajelor de la 100 la 110, va introduce o nouă clasă cu abilități speciale numită Demon Hunter, va oferi jucătorilor arme extrem de puternice numite Artefacte ce pot fi personalizate în fel și chip și va debloca o nouă zonă, Broken Isles. Povestea expansion-ului se concentrează pe invazia Burning Legion, căreia jucătorii vor trebui să îl țină piept, dacă vor să salveze tărâmul magic Azeroth.

Final Fantasy XV

Producător: Square Enix

Distribuitor: Square Enix

După o absență prelungită, Final Fantasy XV își va fermecă încă o dată fanii dedicați cu un open-world numai bun de explorat pe îndelete, personaje realiste, atrăgătoare și super stilatice ce par scoase din telenovelele asiatici de pe Euforia, fenomene meteorologice dinamice și un sistem de luptă complex și regândit complet, botezat Active Cross Battle System. Unele decizii de design nu sună foarte incitant, precum faptul că personajele vor fi obligate să doarmă și să se odihnească în jurul focului, dar dincolo de asta Final Fantasy XV arată fascinant, combinând o lume foarte asemănătoare cu cea în care trăim noi cu diverse elemente magice și fantastice.

Horizon Zero Dawn

Producător: Guerilla Games

Distribuitor: Sony Computer Entertainment

Cred că tuturor ne plac dinozaurii și roboții, aşa că un joc despre dinozauri-roboți sună super. Horizon Zero Dawn este un open-world

action-RPG ce se petrece într-un viitor postapocalitic în care Pământul este dominat de creațuri mecanizate nu foarte prietenoase, în timp ce omenirea s-a reorganizat în triburi de vânători-culegători. Jucătorii vor intra în pielea lui Aloy, o tipă cu dread-uri expertă în vânarea uriașilor roboți, și vor trebui, pe parcursul jocului, să supraviețuiască naturii dezlănțuite și să exploreze ruinele civilizației umane pentru a (re)descoperi tehnologiile demult uitate.

The Legend of Zelda

Producător: Nintendo EPD

Distribuitor: Nintendo

Un alt joc îndrăgit de fani și îndelung așteptat, The Legend of Zelda va poposi în casele posesorilor de console Wii U cândva anul acesta și promite că va fi o experiență memorabilă, lăudându-se cu o lume deschisă complet explorării, plină de locații interesante și inamici periculoși. Nu prea știm exact la ce să ne așteptăm momentan, dar simplul fapt că e un nou joc Zelda e suficient pentru a pune în mișcare trenul cu hype. Choo choo!



Battleborn

Producător: Gearbox Software

Distribuitor: 2K Games

Produs de echipa responsabilă de succesul numit Borderlands, Battleborn este un aşa-numit „hero shooter”, un FPS futurist cu elemente de multiplayer arena. Vom putea alege din 25 de eroi unici cu abilități și arme variate care pot crește în nivel pentru a debloca noi skill-uri și skin-uri. Battleborn va oferi o campanie care poate fi jucată în singleplayer sau în co-op, precum și multiplayer competitiv 5v5 cu trei moduri diferite de joc. Ceea ce va fi cu adevărat interesant, însă, va fi confruntarea dintre noul joc Gearbox Software și Overwatch, produs de Blizzard, fiindcă ambele par a fi aceleasi Mării cu pălării foarte diferite.



Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

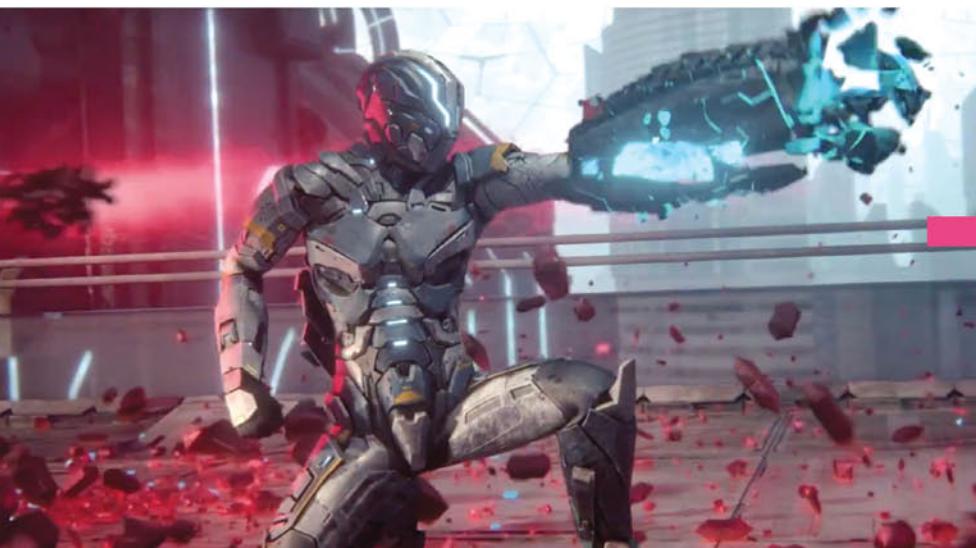
Producător: Ubisoft Paris

Distribuitor: Ubisoft

Cea de-a zecea intrare în seria Ghost Recon va fi un shooter tactic open-world în care jucătorii controlează o unitate specială de elită a

armatei americane, a cărei misiune este de a anihila un cartel de droguri extrem de puternic din Bolivia. Wildlands își propune să ofere o căt mai mare libertate de mișcare și de acțiune, astfel că jocul va beneficia de medii de joc vaste și variate (munți, deșerturi, orașele mici și prăfuite) și va permite abordarea misiunilor în

moduri diferite, în funcție de preferințele fiecărui și de armele, gadget-urile și vehiculele disponibile. Atunci când nu ne luăm la trântă cu traficanții de droguri, vom putea admira peisaje superbe, ne vom putea ocupa de misiuni secundare și vom putea stabili relații de cooperare cu NPC-urile și facțiunile din joc, influențând desfășurarea ulterioară a jocului. Am menționat că vom avea parte și de co-op multiplayer?



Matterfall

Producător: Housemarque

Distribuitor: Sony Computer Entertainment

Finlandezii indie de la Housemarque au în derulare un proiect care merită totă atenția. Matterfall este un action sci-fi în care vom controla un cyborg în luptă să împotriva unui organism extraterestru cunoscut drept „Smart Matter”, ce amenință să anihileze întreaga rasă umană. Producătorii preferă să mențină un aer de mister asupra întregului proiect, deci nu ne rămâne decât să așteptăm mai multe detalii, când se vor îndura să ni le dea.

Tekken 7

Producător: Bandai Namco Entertainment

Distribuitor: Bandai Namco Entertainment

Fanii celebrei serii de jocuri fighter arcade au motive serioase de bucurie anul acesta, căci Tekken 7 își va face apariția magistrală pe Playstation 4 (și posibil și pe alte platforme, un anunț în acest sens încă nu a fost făcut). Din spusele de până acum ale producătorilor, Tekken 7 se va concentra pe luptele 1 la 1, va introduce noi mișcări și combo-uri, iar povestea va lua o turnură intunecată. Dacă vă place bătaia cu pumnii și cu picioarele, Tekken 7 e titlul de urmărit în 2016.



Detroit: Become Human

Producător: Quantic Dream

Distribuitor: Sony Computer Entertainment

Detroit: Become Human este un joc sci-fi ce-și propune să exploreze teme legate de umanitate, voință, liber-arbitru și conștiință prin

intermediul lui Kara, o androidă sexy proaspăt ieșită de pe banda de producție a fabricii. Kara dobândește conștiință și încearcă să-și ducă viața în orașul Detroit, locuit atât de oameni, cât și de alți androizi lipsiți de conștiință, care sunt practic doar niște sclavi-unelte cu unicul rol de a ușura viața oamenilor. De aici încolo, povestea o poate

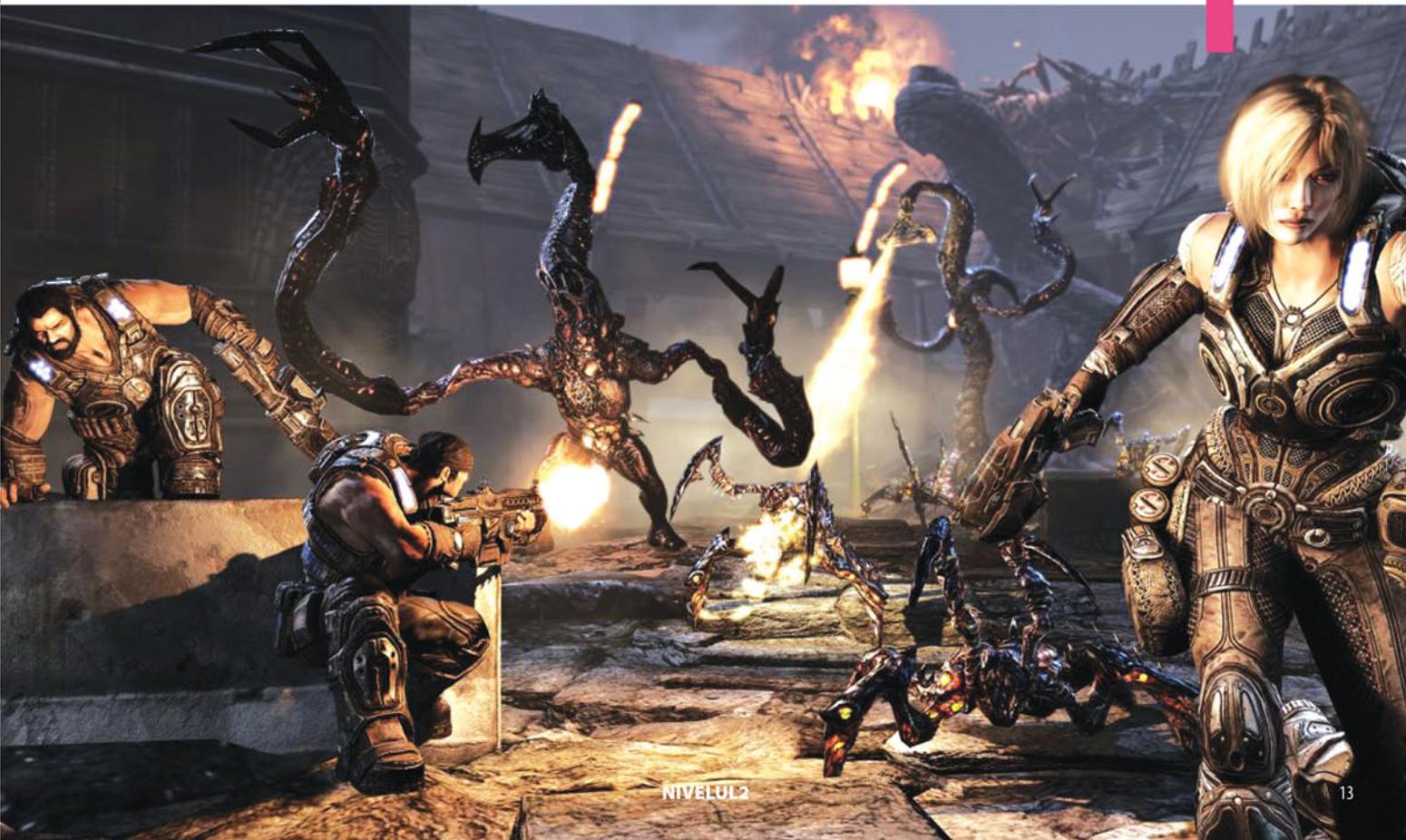
lua pe multe drumuri, iar setting-ul cyberpunk deja îmi provoacă palpității ca atunci când citesc Philip K. Dick. Să vină mai repede!

Gears of War 4

Producător: The Coalition

Distribuitor: Microsoft Studios

Jocul care a popularizat drujba ca atașament indispensabil al mitralierelor de asalt revine pe Xbox One în toamna acestui an, avându-l drept protagonist pe fiul lui Marcus Fenix, JD. Povestea se va desfășura pe Sera la 25 de ani după evenimentele din Gears of War 3, pe parcursul a doar 24 de ore, și ne va pune față în față cu inamici, personaje și facțiuni noi. Se știe deja că modul cooperativ va putea fi jucat doar de către două persoane și, deși asta sună ca o limitare, cred că are potențialul de a face jocul mult mai înfricoșător și mai incitant. Ne vom putea convinge în beta test-ul ce va începe cândva la primăvară. Chester



GAMERI DISPERAȚI

Simulatorul de urși, PewDiePie și etica în jurnalism

Demult, tare demult, pe vremea când Neveste Disperate era încă vizionabil, soția, văzându-mă absorbit de paginile și comentariile unui site de specialitate m-a întrebat: „ce mai spun gamerii disperați?” Cu cât serialul se transforma într-o telenovelă penibilă, spiritul-i dulce-acrișor fiindu-i înlocuit cu ură, răutate gratuită și nonsens, cu atât devenea mai clar că vorba de mai sus a fost una de duh. De atunci, mai mereu am ținut să-i povestesc despre dramele industriei și nebunia dezvoltată de fani în jurul lor. Ceea ce m-a făcut să realizez că incidentele de gen nu sunt tocmai rare sau lipsite de importanță. Îmi place să le urmăresc și să le disec de fiecare dată când apar și aş vrea să înființez o nouă rubrică, numită Gameri Disperați, în care să le prezint și să le intorc pe toate fețele. Tot am văzut pe forum că mulți dintre voi se plâng de lipsa stîrșilor în revistă în timp ce alții contrazic primul grup (vedeți? Dramă!), poate așa împac pe toată lumea.

Pe 26 februarie, fără surse și trămbițe, pe Steam, a fost lansat un joc numit Bear Simulator. Cei interesați de simulatoare de urși au cumpărat jocul și s-au declarat distrași și mulțumiți. În câteva zile aproximativ 80% din review-uri recomandau titlul, ceea ce a atras atenția mastodontului youtubian numit PewDiePie, care l-a încercat și a dat cu el de pământ. Felix a plecat de la ideea, greșită, cum că titlul este o clonă de Goat Simulator care încearcă să ne ia banii și a continuat în stilul caracteristic să arunce cu mișouri, zgome-te nerecomandate și engleză vulgară (limba lui maternă nu e engleză și nu

realizează astfel cât de spurcată-i gura, sunt convins că pe limba lui situația ar sta cu totul altfel, cuvintele ar avea altă greutate). A realizat că ceva e în neregulă, că ceva îi scapă, așa că a început să sape și a descoperit că titlul s-a născut în urma unui Kickstarter care a fost finanțat cu peste 100 de mii de dolari. Ceea ce i-a urcat temperatura și mai mult și a cerut o rambursare a banilor. Nu a funcționat și a încheiat prin a arăta degetul mijlociu producătorilor.

Acum nu mă înțelegeți greșit, nu am nimic împotriva lui PewDiePie, nu-l urmăresc, dar nici nu mă deranjează, ba chiar, de fiecare dată când l-am văzut vorbind serios, l-am apreciat, pare o persoană cultă, respectuoasă, care spune lucruri interesante. În plus, mai mereu găsește și încearcă jocuri la care nu s-ar uita nimeni, obscure, indie. Unora le dă aripi, altora le rupe, dar mereu atrage atenția asupra lor. Aici însă, nu a găsit tot adevarul și parcă a dus și „gluma” prea departe. În plus, dacă faci pe măscăriu și devii

regele lor, ar trebui să ții cont (oare?) de faptul că alții cătine o să înceapă să-ți dea târcoale. Unii dintre ei sunt, sau o să ajungă, adeverăți bufoni, plăcuți la orice curte, care realizează că tot ce faci este pentru show. Alții, cu mai puțin talent, o să devi-



nă troli, împinși de la spate de felul tău de-a fi. Cățiva însă sunt deja jokeri, asemănători cu cei din Batman, sociopați, psihopați, nebuni, cărora le place compania și ajung să facă orice pentru tine.

Lui Felix i-a scăpat faptul că jocul a fost creat de un singur om, care nu dezvoltase alte titluri înainte și care a și recunoscut acest lucru. John Farjay s-a bucurat de lansare doar pentru câteva zile, până când hoarda de nebuni l-a găsit și a început să-l hărțuiască. Ca orice om normal, sunt convins că a încercat să o scoată la capăt, să promită îmbunătățiri, poate chiar și restituiri monetare celor care le doreau, dar nu cred că a înțeles că cei care-i băteau la poarta căsuței de email și în tocul celoralte ferestre de socializare au apărut acolo din cu totul alte motive. Nu ai ce discuta cu astfel de oameni, pentru că nu au venit să te-țelegeagă, au venit să te mânjească și să râdă de tine. Să-și servească stăpânul închipuit. Sub această presiune, cu care nu era



100,000\$



obișnuit, John a cedat și a declarat că o să se retragă din a produce jocuri sau din a updata mai departe Bear Simulator: „... nu vreau să mai am de-a face cu această dramă. Nu o pot ignora, pentru că devine mai mare, nu pot să fac nimic în privința ei, pentru că devine mai mare.” „Probabil că fac chestia asta cu dezvoltatul de jocuri pe PC greșit, pentru că a devenit prea greu să rămân fericit și productiv.”

Dacă dați o tură pe interneți, o să observați că majoritatea site-urilor de specialitate care au acoperit subiectul s-au ferit din a da vina pe cineva, nici măcar producătorul jocului nu a dat nume, mie însă îmi e clar că vina este a acestor fani-fanatici/troi fără pic de bun simț sau empatie. Lucru pe care PewDiePie nu-l poate recunoaște, pentru că fanii sunt cei care-i dau să mănușe. Mulți dintre voi și arunca probabil vina și pe PewDP, sau măcar l-ați împovăra cu responsabilitatea turmei ce-l urmează. Sincer, și eu mă lupt cu acest gând, dar... am rămas fără vorbe de duh... e complicat. În momentul în care pui un produs la vânzare oricine are dreptul să-l critique, oricât de dur dorește. Mai mult decât atât, Felix nu s-a prezentat niciodată ca un recenzor serios, dintotdeauna a fost un entertainer, un comedian, care, fără voință lui, a ajuns să influențeze milioane de oameni. Acum... oare putem spune că odată cu această putere primești și responsabilități? S-ar bate cap în cap cu libertatea de exprimare.

Tot ce s-a întâmplat ridică mai departe întrebări interesante și pentru noi, review-eri cu pretenții. Din ce am înțeles și citit, majoritatea patronilor jocului sunt mulțumiți cu ce a ieșit. Tot ce se creează pe Kickstarter, sau orice alt serviciu asemănător, se adresează în principal unei nișe.



Oare e corect să recenzăm în stil clasic aceste titluri, dacă nu ne atrag? Poate pe unele dintre ele nici nu le înțelegem. Poate ar fi mai bine să le prezintăm și atât. Extrapolând, revin la întrebările pe care le-am mai aruncat din când în când pe foaie. Oare cum e mai corect pentru cititorii și implicit pentru clienții noștri(?) să lăsăm un redactor, fan al seriei sau genului, să facă recenzie, sau să desemnăm pe cineva mai echilibrat, care nu are sentimente atât de puternice față de material?

Reacția comunității a fost, așa cum vă și imaginați, zdrobitoare, sunt la fel de mulți cei care d-abia aşteaptă să-i dea în cap și PewDiePie a retras filmulețul. Sunt convins că știe foarte bine cât de grele și de dure pot fi vorbele aruncate pe internet. În trecut a încercat atât să blocheze toate comentariile de sub conținutul pe care-l crea, cât și să formeze un forum separat pe care să-l poată modera și unde să vorbească cu fanii mai normali, cărora chiar le pasă de el. La fel ca și John, de multe ori s-a întrebat dacă merită să continue,

sau dacă ce a ajuns să facă, face pentru el sau doar pentru fani – și pentru care dintre acești fani. Are atât de mulți, încât a devenit imposibil să-i mai mulțumească pe toți. După câteva zile a reactivat filmulețul și a ținut să sublinieze sub el că, inițial, în momentul în care a aflat că producătorul a fost descurajat de criticele aduse, l-a dezactivat, dar apoi s-a răzgândit, pentru că nu e normal să renunță la a mai produce jocuri în urma unui singur clip negativ. Și el a fost lovit de criticism și știe că poate fi foarte greu să te ridici de jos. Dar poți să și înveți din aceste lovitură și să crești. Speră ca producătorul să se răzgândească. Și subliniază că filmuletele lui trebuie întotdeauna private cu scepticism. Am parafrat și tradus liber cu nesimțire. Dacă vrei să citi exact ce a spus și/sau să vezi „review-ul” cu care v-am tot înnebunit, căutați pe YouTube după „PewDiePie Bear Simulator”.

Cred că decizia lui Felix de a reactiva clipul a fost una corectă. La sfârșitul zilei publicitatea e publicitate, alți youtubieni au sărit în tren și l-au încercat, foarte mulți oameni au ajuns să știe ce

este Bear Simulator, poate măcar 1% din ei o să-l și cumpere – chiar dacă nu merită.

Majoritatea celor care au finanțat proiectul, dar și a celor care au cumpărat jocul pe Steam, au reacționat foarte frumos și l-au îmbărbătat pe John, „nota” nu a fost atât de grav afectată.

La sfârșitul zilei, e greu de spus dacă producătorul a avut de pierdut sau de câștigat în urma acestui scandal.

ncv





Am creat primul special Art By Game în 2011, într-o perioadă în care mulți încă huleau jocurile și spuneau că nu pot fi considerate artă. Contracaram atunci cu 3 titluri în care gameplay-ul se contopea cu expresionismul abstract, Bauhaus, arta fotografică și narrativ sau schița – Proun, Trauma și The Bridge. Spre bucuria mea, atât numele (Art By Game) cât și dorința de a dezvolta subiectul a prins, și pe site am ținut să prezint mai pe larg alte laturi ale industriei care produc, incontestabil, artă. De la departamentele de design, animație și film și până la ricoșeuri neașteptate ca Deadendthrills, unde Duncan Harris tot adaugă capturi impresionante, neretușate, care se bat de la egal la egal cu orice

Art By Game

Valiant Hearts: The Great War / Lumino City / Beyond Eyes

alte fotografii de renume. În 5 ani situația s-a schimbat mult în bine și discuțiile pe această temă aproape au dispărut. Nimeni nu prea mai dispută faptul că jocurile, dacă vor, pot fi artă, sau artistice, în timp ce fiecare titlu greu



produce, până la lansare, asset-uri - artwork-uri, trailer-e, CGI, cosplay etc. – cât să umple o galerie. Pentru o bună bucată de timp am crezut un astfel de special nu-și mai are rostul. Titluri ca Limbo, To The Moon sau Journey, ca să dau doar câteva exemple, în care artisticul, contemplativ și povestea se combină foarte bine cu gameplay-ul, au fost nu doar acceptate, ci, de-a dreptul, îmbrățișate. Odată cu explozia indie am re-descoperit însă o nișă în nișă, câteva jocuri în care producătorii au pus mai mult preț pe artă decât pe gameplay – așa numitele arthouse games. Experimente, care de multe ori sunt trecute cu vederea, sau sunt doar frugal prezентate, pentru că (poate) nu permit acordarea unei note sau a unei concluzii clasice. Poate ar trebui să încetăm să le mai numim jocuri, poate ar trebui să le numim experiențe interactive.



Valiant Hearts: The Great War

În 2010, când cei de la Ubisoft Montpellier încercau să readucă la viață seria Rayman, au realizat repede că au nevoie de o interfață lesne de folosit de către artiștii grafici și de nivel. Ce a ieșit din mâinile programatorilor cred că i-a uimit pe toți. Ușurința cu care UbiArt Framework manipulează imagini de rezoluții mari și le transformă în planșe de joc a permis celorlalte departamente și sediile să creeze unul din cele mai mirobolante platformer-e 2D din ultima perioadă. Atât Rayman Origins cât și Legends sunt vizual și auditiv încântătoare, jocuri, dacă mi aduc aminte bine, care rulează pe mai toate platformele în 1080p cu 60 frame-uri pe secundă. Cum Ubisoft are subsidiare peste tot în lume, presupun că multe dintre ele au devenit rapid interesante de noul motor grafic. O parte din creatorii lui Far Cry 3 (Ubisoft Montreal) au decis să ia o pauză de la jocurile AAA și să pună de-un titlu mic venit din suflet. În 2014 au lansat Child of Light, căruia i-am și facut review pe site. Din nou, grafica a lovit în punctele sensibile și, chiar dacă poezia (tot jocul este vorbit în versuri) mi-a părut din loc în loc forțată, am învățat să apreciez că există. Era clar că Ubi se bucura de notele mari și de atenția comunității și a și-a împins casele de producție să ducă titlurile mici și artistice mai departe.



Tot în 2014, Ubisoft Montpellier a lansat Valiant Hearts, un titlu care urlă din toate imaginile și trailerle prezentate: „Artă!”. Inspirat din scrisorile expediate de oamenii implicați în Primul Război Mondial, promitea să urmărească dramele a 4 personaje. Un bunic, aruncat în mijlocul tranșeeelor, un neamț, care încearcă să-și regăsească familia lăsată în urmă, în Franța, un american care s-a oferit voluntar și o studentă la medicină care dorește să-și salveze tatăl, om de știință, forțat să lucreze de și cu armata germană. Cred că deja v-am convins. Jocul pleacă însă la drum șchiopătând și reușește în doar 5 minute să strice toată impresia bună lăsată de materialele de marketing. În lipsa unui gamepad Xbox 360 (cu care este perfect compatibil) o să descoperiți cu durere, dacă sunteți ca mine, că butoanele sunt ciudat asignate iar mausul nu este folosit. Sigur e adventure?! Noroc că ne lasă să le modificăm după cum ne place. Apoi, achievement-urile Ubisoft apar peste imaginile frumoase și strică imersiunea, în timp ce butoanele Facebook și Tweeter și-au făcut loc în meniu și te aruncă în browser dacă le apeși. Serios Ubi? Serios! Creezi un joc sumbru despre condiția umană pe timp de război și decizi să strici toată atmosfera cu rahaturi?!

Inițial grafica pare sub cea prezentă în

primele două titluri UbiArt și chiar și umorul și sevențele calde mi-au părut nelalocul lor. După 20-30 de minute ceva se schimbă, uîți de problemele de la început, imaginile crude capătă sens și devin din ce în ce mai complexe și începi să înțelegi ce e de fapt VH:TGW. O dramă în contrapié în stilul celor făcute de Chaplin sau, mai nou, La Vita e Bella, în care momentele vesele contrastea ză cu cele grave și reușesc să impresioneze chiar mai mult. Îmi place că jocul prezintă întâmplările unor personaje atipice și completează astfel frontul de război. Eroismul și acțiunea pe care o tot vedem în alte titluri este oarecum pusă deoparte. Îmi plac paginile adevărate de ziar și descrierile obiectelor simple, care au schimbat, cu de la ele putere, frontul. Ca un pieptene de purici sau ca scrisorile, expediate gratuit cu miliardele în timp de război, cu rol important în menținerea moralului. Sute de mii erau cenzurate săptămânal... nici nu vreau să-mi imaginez cât de mare era mașinațuna din spatele oficiilor poștale la acea vreme. Îmi plac jurnalele ținute de cele patru personaje și felul în care viețile lor se întrepătrund, îmi place muzica, atât cea clasică sau specifică vremurilor, cât și cea special compusă pentru joc, dar și felul în care se contopește cu acțiunea. Îmi place direcția vizuală și respectul impus de imaginile create. Îmi place tot, până și gameplay-ul.



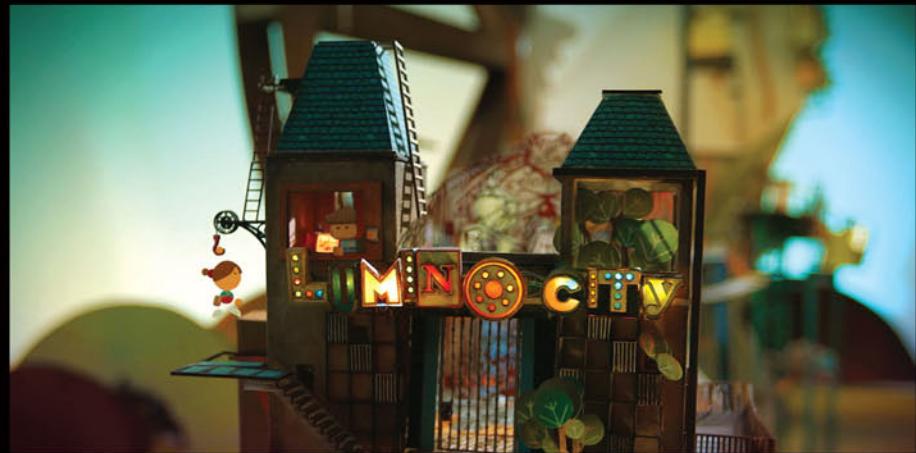
Gameplay care, de obicei, în cadrul jocurilor cu pretenții artistice, este defavorizat sau slab implementat. Aici nu e cazul, puzzle-urile specifice genului adventure ne respectă inteligența și sunt și variate, de la clasicele obiecte ce trebuie folosite în alte locații și până la rezolvări mecanice sau de dialog. Titlul nu este însă doar un simplu adventure, de multe ori acțiunea se apropie de cea din mai vechile Commandos, unele secvențe aducând chiar și cu primele Medal of Honor. Ceea ce e foarte, foarte, bine. Valiant Hearts m-a surprins din toate punctele de vedere, mi-a dat de gândit, m-a educat, mi-a oferit joacă de calitate. Este cel mai bun și mai complet titlu artistic pe care l-am încercat până acum.



Lumino City

Nu ștui câți dintre voi își mai aduc aminte un titlu mic, numit Lume, prezentat succint acum 3-4 ani în revista Level. Mi-a atras atenția pentru că tot universul prezentat exista și în realitate. Producătorii au construit o machetă și au filmat-o cu ajutorul unui DSLR și a câtorva lentile macro. Personajul jocului fiind creat, suprapus și animat la nivel digital. A ieșit un adventure scurtut, plin de farmec, în care producătorii s-au jucat cu efectele – treceri de la un plan la altul, umbre și iluminare, blur-uri și focusuri – dar și cu niște puzzle-uri criptice care mi-au scos peri albi.

Lume, a fost pentru noi, cei care l-am încercat, ca o pastilă, dar pentru producători se pare că a avut rol de experiment. Doreau să vadă dacă pot avea succes cu un astfel de proiect, dar, mai ales, să înțeleagă ce și cât pot face, unde sunt limitele tehnologice, monetare, fizice. S-au pus pe treabă din nou și ce a ieșit este Lumino City, un adventure de proporții, care se bate de la egal la egal cu tot ce a apărut în ultima perioadă. De data aceasta au folosit lângă DSLR-uri, camere de filmat profesionale și machete de dimensiuni mult mai mari, care au permis atât schimbări în luminositate și mișcări ale obiectivelor, cât și crearea de detalii fine. De cele mai multe ori nici nu mai realizezi că imaginile peste care joci există undeva în realitate, ceea ce nu e neapărat bine. O mare parte

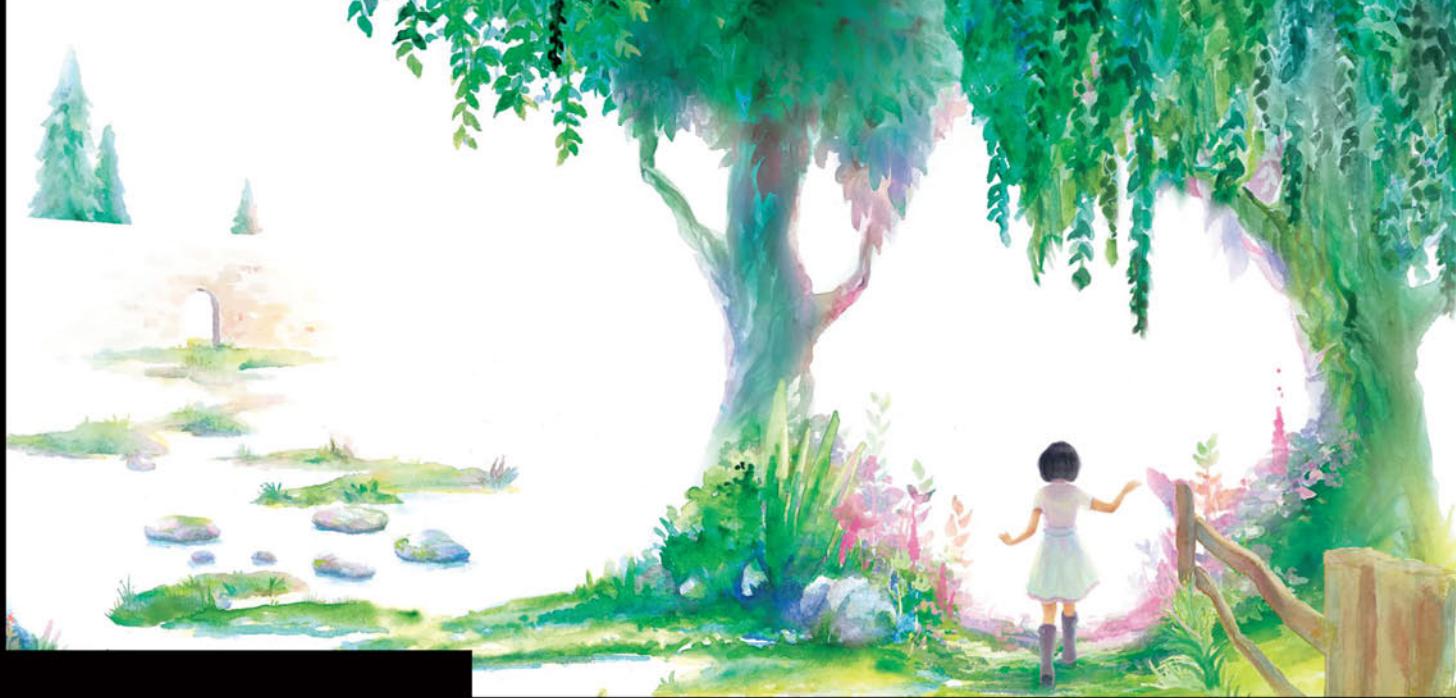


din farmecul jocului inițial fiind faptul că înțelegem imediat că privim printr-un macro la ceva foarte mic. Cu bokeh-ul și claritatea specifică unei astfel de lentile. Acum, totul este mult mai elegant, calitatea hărtilor și cartoanelor folosite ținând loc până și de filtru sepia sau efect granulativ. Animațiile sunt și ele mult mai bune și se îmbină perfect cu mediul inconjurător. Incredibil, dar a devenit prea artistic pentru binele lui.

Ce nu am realizat inițial a fost faptul că producătorii au dorit să construiască cât mai mult din joc în realitate, inclusiv aici mecanisme, neoanele și sursele de lumină sau trecerile de la o planșă la alta. Până și interioarele au fost minuțios create și asamblate. După ce am văzut filmulețul numit „Lumino City - making of” pe

Youtube, pe care vi-l și recomand, mi-am dat seamă că nu am știut să apreciez pe deplin munca depusă și am mai traversat o dată jocul, de data aceasta cu mintea eliberată de întrebările ridicate de puzzle-uri. Nebunie! Separat, am realizat că la fel ca și în Valiant Hearts și diferit de primul titlu al seriei, gameplay-ul este și el surprinzător de bun. Lumino City nu vine cu varietatea lui VH, dar ca și adventure point 'n click clasic este excelent. Cu ghicitori inteligente – nu de puține ori am crezut că am dat de un bug și că nu am cum să trec mai departe, cu rezolvări surprinzătoare, cu atmosferă, personaje, poveste și mecanisme care mi-au adus aminte atât de Machinarium cât și de Syberia, ceea ce spune numai de bine despre Lumino City.





Beyond Eyes

Este povestea unei fetițe oarbe care pleacă (de nebună) în căutarea pisoiului care nu s-a mai întors acasă de câteva zile. Ideea jocului find legată de faptul că tot ce „vedem” pe ecran este imaginat de ce auzim sau simțim. Plecăm astfel din fața verandei într-un infinit alb pe care începem să-l umplem încet, încet, cu obiecte și locații. Jocul arată ca o pânză goală pe care pictăm explorând. Grafic, titlul dezvoltă tablouri peste tablouri, pastel și acuarelă. Mi-a plăcut atât de mult ideea, încât inițial am refuzat să plec din curte până nu am colorat tot. Până și efectele impresionează, un copac plin cu păsări creionându-se mai rapid, chiar dacă e mai departe, decât gardul liniștit de lângă cărarea pe care avansăm.

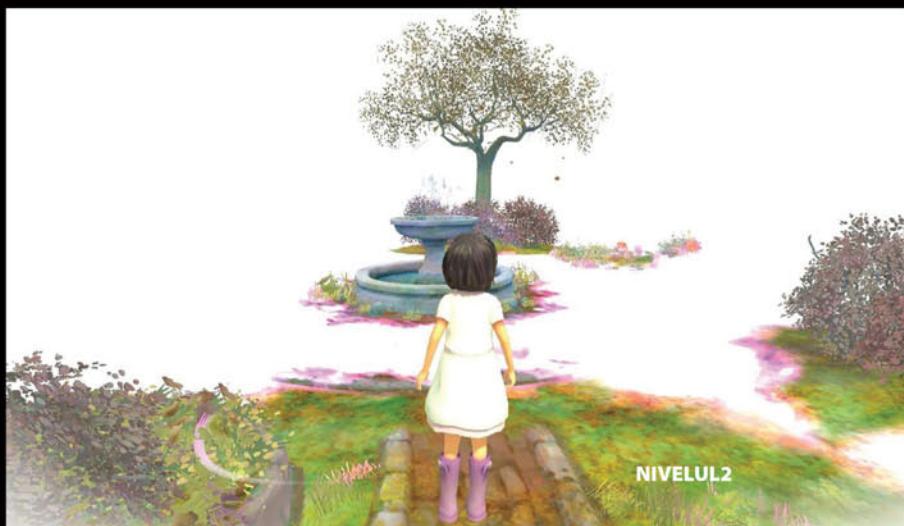
Gameplay-ul e molcom și te lasă să contempli viața, locațiile, situația și aşa mai departe. Mi-au plăcut miclele artificii: ca mașina de tuns iarba pe care fetița a crezut-o inițial motocicletă, și felul în care imaginea să schimbe în momentul în care și-a realizat greșeala. Mi-au plăcut și locațiile prin care jocul te poartă și felul în care culorile își schimbă tonul în momentul în care este speriată, dar, încet, încet, mi-am plăcuit. Nu poți merge mai repede, ceea ce pe de altă parte e normal pentru o persoană cu astfel de dezabilități, nu



există puzzle-uri, nu interacționezi cu aproape nimic, până și povestea îmi pare subredă, prea puțin puternică pentru a se potrivi cu circumstanțele și peisajul dezvoltat de grafică. Începi să realizezi că ce împing producătorii nu are legătură cu realitatea. Oamenii nu pot simți și proiecta mediul înconjurător aşa cum o fac liliecii. Chiar dacă auzul este mult amplificat de creier în momentul în care nu mai vedem și, în timp, o să ne vină mult mai ușor să recunoaștem și să plasăm în spațiu sunetele, asta nu înseamnă că nu o să ne împiedicăm de un

gărduleț micuț de care nu știam până atunci, sau că o să putem ghici la ce distanță se află următoarea piatră pe care trebuie să sărim.

Beyond Eyes, este mai mult o experiență decât un joc, care, pentru că durează prea mult, iar povestea este prea fadă, începe să sufere. Cu toate astea m-a făcut să discut despre subiect, să-i gândesc metaforele și să simt, nu asta înseamnă artă? Ceva din el a rămas cu mine. Recomand tuturor celor care vor să încearcă altceva, cărora nu le e frică să empatizeze și să se piardă, timp de două ore, prin propriile gânduri. ncv



NIVELUL 2





GEN RTS
DISPONIBIL PE PC
TESTAT PE PC
PRODUCĂTOR Oxide, Stardock
DISTRIBUITOR Stardock
ONLINE ashesofthesingularity.com



— ASHES OF THE — **SINGULARITY™**

Strategie Masivă Transcendentă

Stardock. Galactic Civilizations. Elemental: War of Magic. Sins of a Solar Empire. Oamenii din Michigan au viziune și ambiție când vine vorba de jocuri, chiar dacă nu toate creațiile lor au atins cotele meritate de popularitate și succes. Pe de altă parte, Stardock este un studio care și-a creat un nume în industrie, cu un anumit statut de "cult following", în special pe ramura 4X. Strategia la scară largă pare să fie specialitatea casei, iar Ashes of the Singularity, cel mai nou proiect al lor, își propune să transforme

ideea de RTS în ceva cu adevărat impunător. Despre AotS nu este prima oară când scriu, fiindcă am avut ocazia să urmăresc evoluția jocului după știrea publicată pe site (www.nivelul2.ro). Eram puținel mai activ atunci în branșă – treceam prin fază revizitarării unor titluri clasice preferate, printre care se numără în continuare KKND, Myth și Ground Control. Însă mi-au trebuit numai 15 minute într-un skirmish din Ashes pentru a rămâne cu gura căscată până la urechi, extatic, în fața celui mai frumos baraj de rachete balistice. Wow.

Ce este o singularitate și de ce s-a făcut cenușă?

Teoria mea diferă de explicația oficială oferită de Stardock. Eu cred că Ashes of the Singularity este Cenușăreasa RTS-urilor moderne, prințesa care a stat ascunsă până de curând și a îmbrățișat cu căldură mantra "dacă pantoful se potrivește, atunci poartă-l." Oficial, AotS urmărește povestea evoluției umane, transcendenta speciei la alte niveluri și răspândirea civilizației în galaxie prin utilizarea puterii de calcul ca resursă principală. Conceptul de singularitate se identifică cu o inteligență artificială supremă și benevolentă, în timp ce materialul fictiv Turinium a favorizat trecerea individului de la starea biologică la cea augmentată tehnologic, ori chiar la integrarea completă într-un sistem prezent în substanța Metaversului – așa cumi Post-Oameni, sprinjiniți de Substratul compus din entități virtuale sintetice. Cum era de așteptat, situația a degenerat pe parcurs, strivită de propria greutate. Povestea pare suficient de interesantă încât să pună fanii SF-ului hardcore





pe jar, dar varianta early-access nu merge atât de departe și se rezumă la modurile Skirmish și Multiplayer, disputate între PHC (Post-Human Coalition) și Substrate pe 25 de hărți. Cine nu are răbdare până în 31.03.2016 – sau până când vom avea un review –, se poate delecta la adresa ashesofthesingularity.game-pedia.com/History cu un istoric rezumat al conflictului. Eu aş vrea un roman în trei volume, că parcă mi-au cam ajuns Dune și Neuromancer.

Război la lumina artificiilor

Ashes of the Singularity a preluat formula C&C acumulează resurse-construiește o bază-copleșește inamicul și a ridicat-o la dimensiuni colosale. Unele hărți sunt de-a dreptul uriașe, profitând din plin de puterea motorului Nitrous, dezvoltat de Oxide Games cu gândul la DX12. Nivelul zoom-ului variază de la foarte aproape la vedere din satelit și îți oferă o perspectivă amplă asupra câmpului de luptă – orice tactică suplimentară are nevoie de accesul la Harta Strategică. Eu am preferat facțiunea PHC, încercând să găsesc o modalitate de optimizare a



grupurilor de fregate susținute de bombardiere. Majoritatea unităților se deplasează lent și trebuie să acopere distanțe masive, chiar dacă pot ataca cu rachete și lasere cu rază lungă de acțiune. Momentan, diversificarea trupelor acoperă trei roluri principale: soc, control și acțiuni speciale. Am observat că o navă capitală poate ține sub control un grup de tinte doar cât îți permite micromanagementul celorlalte armate (formate la rândul lor din zeci de vehicule). Jongleria atac-apărare te poartă pe întreaga suprafață a mapei, oricără ai încerca să reduci arealul incleștărilor ajutându-te de abilitățile or-

bitale. Așadar, cu cât este mai mare arma, cu atât trebuie jucată mai inteligent, căci fabricarea oricărui colos implică costuri mari. Pe de altă parte, structurile îndeplinește funcții standard de producție, defensivă, exploatare și cazare (aka Quantum Entanglement). Cum acumularea metalelor și mineralelor radioactive – ca să nu vorbesc de Turinium – stă la baza economiei, Stardock s-a gândit să facă din acestea cheia strategiei: pentru a extrage constant materiale, "puturile" captureate trebuie conectate la o rețea cu finalitate în inima bazei. Mecanica funcționează perfect și justifică anumite particularități ale gameplay-ului, pe care aş prefera să le discut pe larg după câteva ore petrecute în compania variantei finale.

Muzica din urma omenirii

Tehnic, Ashes of the Singularity se prezintă excelent, mizând pe o grafică atentă la detaliu, susținută de direcția artistică splendidă, și efecte sonore puternice, adânci, menite să reflecte dimensiunile bătăliilor. Engine-ul Nitrous nu prea dă greș, deși texturile par șterse pe alocuri, la rezoluții mari (eu l-am testat la 2560x1080). Dar punctul de rezistență este, fără doar și poate, muzica. AotS are una dintre cele mai frumoase și intense coloane sonore cu care umilele mele urechi au avut vreodată ocazia să-și delecteze timpanele. Profundă, magistrală și curajoasă, muzica jocului este interpretarea în note a privirii din ochii unui explorator, a cadenței pașilor oricărui temerar. În fond, înregistrările noastre audio încă vor mai străbate spațiul cosmic atunci când cenușa ultimului om se va împrăștia peste miezul AI-ului căruia i-am spus Novus Dei.

Aidan



GEN Online Tactical FPS
DISPONIBIL PE PC
TESTAT PE PC
PRODUCĂTOR People
DISTRIBUITOR Neon
ONLINE firstassault.neon.net



HOST IN THE SHELL FIRST ASSAULT

STAND ALONE COMPLEX ONLINE

Cyber-cyber-cyberpunk!

Încă din fragedă copilărie am înțeles că rolul meu pe această planetă este acela de a conduce omenirea spre cele mai înalte culmi ale iubirii pentru cultura pop. Mi-am dezvoltat pasiunea și cunoștințele din vastul domeniu al creației umane prin asimilarea unor cantități uriașe de filme, cărți, benzi desenate, albume muzicale, animații și show-uri televizate, până când am reușit să fac un salt evolutiv complet, evitând astfel cea de-a șasea extincție – pentru mine și semenii mei, desigur. Acum că mi-am pictat tabloul mesianic, vreau să îmi aloc câteva momente de reflecție, căci înainte de a

trata subiectul Ghost in the Shell: First Assault – Stand Alone Complex, un FPS online dezvoltat de Neon, trebuie să poposesc pe tărâmul genului cyberpunk, unde trei creații mi-au atras imediat atenția: Snow Crash, romanul lui Neal Stephenson, urmat de fenomenul Blade Runner, din care am învățat importanța artei origami, și originalul anime Ghost in the Shell, producție ce a stat la baza filmelor Matrix mai mult decât era confortabil pentru cunoscători. Prezența celor trei stâlpă (nu neapărat principali), dar sunt cel puțin esențiali) ai cyberpunk-ului în gândurile cititorului este imperativă dacă

hands-on-ul vrea să își atingă ținta și să transmită cât mai mult din atmosfera jocului. Recomandarea mea este să parcurgeți filmul, animația și cartea, apoi să încercați FA-SACO în programul Beta prin Steam. Chiar și în fază incompletă, potențialul proiectului Neon mi-a trimis fiori pe șirea spinării – în cel mai plăcut mod cu putință.

Împarte și câștigă!

Ghost in the Shell: FA-SACO este, prin definiție, un FPS online squad-based care a înțeles aproape perfect ce înseamnă mecanice bazate pe colaborare. Dincolo de subiectul abordat, cel al luptei împotriva terorismului în Japonia viitorului, First Assault reușește să funcționeze în parametri optimi pe fiecare hartă, în fiecare mod multiplayer plus la dispoziție. Probabil că cei familiarizați cu tacticile co-op din titlurile online similare din punct de vedere al fundamentelor gameplay-ului se vor adapta imediat, însă chintesația meciurilor se poate rezuma la sincronizarea tactică dintre jucători, aceștia putând împărtășa abilitățile speciale cu restul echipei odată ce acumulează suficiente puncte de acțiune. Imaginea-vă un fel de Global





Offensive mult mai furios, în care trupurile firave de terorist și antitero sunt augmentate cu cele mai futuriste implanturi cibernetice. Or, în noul Ghost in the Shell, utilizarea abilităților membrilor Section 9 este poezie în mișcare, fiecare acțiune fiind acompaniată de animații dementiale și efecte sonore grozave. Super-cyberpunk, dacă îmi permiti entuziasmul, cu voice acting livrat de actorii principali ai serialului Stand Alone Complex – exact, Kusanagi, Batou și Togusa aşa cum îi știam. În primă fază am găsit cu greu

parteneri pe serverele europene, deși alternativa americană cu ping mai mare s-a dovedit perfectă, căci acolo sunt activi câțiva testeri beta implicați în proiect de la început, ba chiar și niște oameni din echipa de

dezvoltare. Nebunie curată, facilitată de hărțile inteligent gândite, care răsplătesc atât gândirea strategică ofensivă cu atacuri furioase, în viteză – inclusiv un baraj de micro-rachete capabile să eliminate instantaneu un adversar –, cât și calmul defensiv bazat pe arme cu rază lungă de acțiune sau abilități menite să protejeze (camuflajul termoptic). E incredibil de satisfăcător să-ți sincronizezi cover-ul holografic cu un alt cyborg, apoi să luptă din spatele ecranului translucid în timp ce visezi la oi electrice...

Investește în tehnologia viitorului!

Bineînțeles că nu lipsește sistemul de tranzacții in-game, deși acesta afectează în proporție de 90% elementele cosmetice și prea puțin evoluția personajului. Experiența



distribuită către fiecare armă mi-a părut de departe cea mai importantă, deoarece îți permite deblocarea unor accesorii puternice, utile în mijlocul frenzei android vs. android. Vedeți, de când am început să scriu pentru LEVEL, continuând cu NIVELUL 2, am încercat o mulțime de jocuri online curajoase (Arctic Combat, Special Forces Tems X, Ravaged, War of the Roses și.m.d.), dar First Assault a devenit echivalentul futurist al lui Nosgoth, un alt titlu excelent realizat. Problema acestor jocuri constă în piața saturată și pretențioasă, cuplată cu campaniile slabe de promovare inițiate de producători. Indiferent că de cool este Ghost in the Shell acum, peste doi ani există posibilitatea reală să nu mai știe nimeni de el, cu excepția unei comunități hardcore. Cazul Hawken este la fel de clar, fiindcă rareori industria jocurilor a avut parte de un titlu atât de bun și tot atât de ignorat. Hawken împărtășește cu FA-SACO calitatea direcției artistice. Dacă roboții din primul erau demonstrații supreme de design industrial funcțional, personajele din First Assault atrag prin calitățile manga temperate, fără exagerări inutile. Armele arată fantastic, decorurile îți fură privirea – un spectacol cyberpunk unic, inundat de lumină naturală, diferit de ce vom putea vedea în viitorul RPG CD Projekt Red, sper eu.

Prima doză

Dar Aidan, veți întreba, merită să îmi investesc banii muncii cu sudoarea frunții într-un joc Nexon în loc să cumpăr acțiuni la compania de autostrăzi? Nu știu dacă Ghost in the Shell mi-a demonstrat că știu sigur ce ar trebui să știu în raport cu dilema gamer-ului chibzuit. Personal, m-aș arunca o dată la două ore în câteva meciuri de First Assault, însă motivația mea are, parțial, baza în nostalgie. "If a technological feat is possible, man will do it. Almost as if it's wired into the core of our being", spunea Kusanagi. Adică, să fiu al dracului că de tare poate fi inserția digitală în fiecare nivel! Totuși, nu cred că mă înșel atunci când apreciez pozitiv jocul. Multe dintre problemele legate de stabilitatea serverelor se vor corecta, grafica are toate şansele să evolueze, iar conținutul (deja bogat) crește cu fiecare patch. În plus, fanii animației vor judea, în același timp, cu blândețe și asprime calitățile și defectele. Urmăriți câteva meciuri pe Youtube și decideți singuri, pentru că nimeni nu-și poate vedea vreodată creierul cu ochii altuia. Aidan



Magical Season



TOM CLANCY'S THE DIVISION™

GEN Online Shooter/Action-RPG
PLATFORME PC, PS4, XONE
TESTAT PE PC
PRODUCĂTOR Ubisoft Massive
DISTRIBUITOR Ubisoft
ONLINE tomclancy-thedivision.ubi.com



A cam răcit entuziasmul...

Din decembrie 2015 și până în prezent am răcit și m-am însănoșit, doar ca să răcesc iarăși, de vreo cinci ori. Am fost blocat într-o cursă infecțioasă pe un montagne russe al pestenței. Aspirina și ceaiul de ghimbir au stat la capătul patului, ținându-mă de mâna uscată și neputincioasă. Mi-au luat febra cu pupături pe frunte și mi-au restabilit parametri optimi de funcționare, dar groaznica răceală comună și-a arătat adeverata formă satanică abia atunci când a hotărât să-și stabilească tabăra în sinusuri. Auzeam ca prin vis, stând la biroul din redacție, lucruri despre un third person shooter online cu valențe action-RPG pe care Ubisoft Massive intenționa să-l publice. Auzeam și mă minunam, în paralel străduindu-mă să nu mor cu capul pe tastatură. Când sănătatea a fost ceva mai permisivă, am inceput să-mi bag nasul în ciorba atent condimentată a masivei campanii de marketing pre-lansare: Tom Clancy, portocaliu și negru, agenți secrete (fără secrete) activați cu ceasuri smart, epidemiei globale, Manhattan sub asediul – aproape că mi-a tremurat sinuzita de frică...

Ultima soluție anti-gripală

...apoia l-am jucat și entuziasmul meu a prins la rândul lui o răceală serioasă. Ceva nu reușea să percutese în cerebel, încât să-mi găsesc punctul



de echilibru. Mulți au spus că The Division este răspunsul Ubisoft la succesul înregistrat de Destiny, dar mi-e greu să cred că un joc online lansat astăzi ar putea fi spre o formulă atât de repetitivă și puțin memorabilă. Totuși, mă aflu acum răcit din nou, departe de Uplay, redactând un articol hands-on de pe un PC care nu îmi aparține. Am reținut tonul serios din campanie, gândindu-mă dacă nu cumva și eu aş putea intra vreodată în bocancii pacientului zero. Poate sunt purtătorul unui virus nou, cu o patologie neînțeleasă. Oare căți oameni să infecta, căte vieți să afecta iremediabil? Suficiente încât societatea să intre în colaps, iar statul să activeze o divizie de



agenți infiltrati în rândul populației civile? Premisa din The Division ne prezintă un atac biologic inteligent, unde bancnotele au jucat rolul de vector purtător -- deși în Statele Unite plasticul cardurilor de credit este de ceva vreme garantul sănătății populației zombificate financiar. Ei, în ciuda poveștii exagerate, tu ești un astfel de agent, însărcinat cu restabilirea ordinii din mijlocul anarhiei provocate de izolarea orașului. Cum? Cu arma, bineînțeles.



Repetiția este mama infectării

Sigur că am o problemă cu gameplay-ul din The Division. Nici nu văd cum aș putea rămâne optimist în fața unui joc care mă aruncă în tocul unei locații absolut splendide -- un Manhattan cum niciodată nu mi-a fost dat să văd într-un alt joc video --, dar se mulțumește cu cel mai generic sistem de third person shooting imaginabil, cuplat cu niște mecanici RPG mai simple decât rețeta de mămăligă. Obiectivele din primele două ore se rezumă la eliminarea unor găști de anarhiști pentru a elibera puncte cheie. Am împușcat zeci de cetăteni americani în cap, mirat de rezistența țesăturilor Fubu: de multe ori a trebuit să golesc jumătate de rezervor în freza unui puști de 20 și ceva de ani cu gluga trăsa pe ochi -- un puști ofuscat pe lipsa de eficiență a autorităților, un puști pe care îl înțelegeam perfect -- pentru a-l culca la pământ, mort. După nici 10 minute mi-a fost clar că întreg pac-pac-ul este defect. Or, The Division îți lasă senzația că ești un călău, o brută, nu un slujitor al populației. Când acționezi la ordine confuze fără să judeci și fără să încerci să comunică, deschizând pur și simplu

focul în oricine are o agenda diferită, păi asta nu sună a crimă de război (presupun că epidemia a dus la un soi de război civil în zona de carantină)? Misiunile de acest gen se repetă și se repetă, solo sau alături de un grup, până ce devin insuportabil de previzibile. Loot-ul sărăcăios, incomparabil cu orice oferea Borderlands, de exemplu, nu salvează acțiunea, mai ales că majoritatea elementelor cosmetice sunt lăsate în voia micro-tranșărilor. Pe de altă parte, componenta "role-playing" îți oferă trei ramuri ofilite cu abilități, unde îți poți extinde arsenalul defensiv, tactic și medical. Dacă mă gândesc bine, The Crew era incontestabil mai complex.



Furtuna din paharul cu apă

Acest text nu este un review, ci un hands-on formulat sub efectul unui cocktail de medicamente, spray nazal, febră și dezamăgire. Voi am ceva special de la The Division, însă presimt că opinia mea se poate modifica ușor odată ce îl voi juca suficient pentru a putea produce un review. Nu mult, doar ușor, ca o briză caldă purtătoare de gripă. Voi lăuda realizările tehnice, grafica extraordinară și optimizarea engine-ului. A, mi-a plăcut și mecanica de cover, care beneficiază de un control intuitiv și o poziționare dinamică a camerei. Trebuie doar să revin la stadiul de om sănătos și voi investi vreo 10-20 de ore în The Division. Până atunci, mărturisesc că nu l-am găsit tocmai savuros. Hapciu! Aidan



LA MULTI ANI, SERIOUS SAM!

Cu 15 ani în urmă, pe 21 martie 2001, ca din senin, apărea un first person shooter care a luat lumea prin surprindere, iar surpriza a fost una căt se poate de plăcută, încât jocul s-a transformat pe loc într-un clasic. Despre Serious Sam The First Encounter am aflat din revista LEVEL, într-un moment în care nici prin gând nu-mi trecea că voi face vreodată parte din redacție. Fan al genului erau deja, căci nu degeaba rupeam tot ce mișcă prin sălile de jocuri la Unreal Tournament, aşa că nu aveam cum să ratez versiunea mai rafinată și viu colorată a lui Duke Nukem. Spații deschise, aer curat, cer albastru, cer înstelat, dune de nisip, grădini minunate, piramide, catacombe întortocheate, o mulțime de obiective turistice și secrete, toate aflate în Egiptul înfloritor de acum câteva mii de ani. Dar mai presus de toate, un erou care este pe deplin conștient de faptul că trebuie să ucidă de unul singur milioane de lighioane pentru a salva Pământul, însă o face cu zâmbetul pe buze și

replici amuzante, de parcă ar fi ieșit la o banală plimbare prin parc. În plus, a fost și jocul cu cei mai mulți inamici de căsăpit la un moment dat, un motiv în plus ca să nu refuz oferta. I mean, eram deja ninja în Unreal Tournament!

The Second Encounter a venit cu și mai multe arme, noi inamici și mecanici de joc, care nu au făcut decât să-i confirme statutul de joc cult. A urmat Serious Sam 2, cu care s-au îndepărtat de tema vizuală inițială, în ideea că va fi și mai distractiv - lumi ciudate, clovnii sonați, extratereștri burtoși, orci jucători de fotbal american, arme futuriste, vehicule și chiar un dinozaur de călărit pentru Sam! Iar bossul final a fost o... instituție. The Mental Institution, mai exact. Fanii hardcore nu au fost de aceeași părere, deși jocul nu a fost deloc unul prost. Drept pentru care, în Serious Sam 3 BFE, croații ne-au adus înapoi în Egipt. Esența a rămas aceeași, dar avem de a face cu un Egipt căt se poate de actual și, din nou, fanii hardcore au avut ceva de zis. Din

punct de vedere vizual, este mai monoton decât oricare dintre celelalte jocuri ale seriei. Decorul ancorat în realitate, ca și o bună parte dintre arme, te fac să te simți la un moment dat ca într-un shooter militar. Odată ce ai trecut de această senzație însă, ești din nou acolo. Sam este mai vorbăreț de această dată, iar monștri sunt căt se poate de satanici.

La ceas aniversar, cei de la Croteam au marcat evenimentul cu lansarea unui pachet de 16 cărți de schimb Steam pentru Serious Sam HD The First Encounter și continuarea acestuia, Second Encounter, dar mai ales cu un joc full în numărul 3 al revistei NIVELUL2. Versiunile HD sunt remake-uri ale jocurilor originale, cu grafică adusă la zi și performanțe mult îmbunătățite, așa că nu veți fi dezamăgiți.

Tot cu această ocazie, bunul nostru prieten Damjan Mravunac, CTO Croteam, compozitor și muzician, a fost mai mult decât încântat să discute cu noi, pentru voi, despre un clasic în viață.



NIVELUL2: Salut, Damjan, și mulțumesc în numele cititorilor noștri pentru ocazia unică de a le împărtăși chestii serioase din ograda Croteam.

Te cunosc în primul rând ca prieten și apoi drept cel care a realizat unele dintre cele mai faine coloane sonore pentru jocuri din toate timpurile. Și prefer First Person Shooter-ele! Pur și simplu ador sunetul unei mitraliere la prima oră a dimineții, spulberând hoarde infinite de monștri respinși la preselecțiile pentru filme de categorie B în milioane de bucătele, în timp ce acordurile celui mai hipnotic cântec oriental din lume, combinat cu cantitatea potrivită de chitară bas, îmi mânăgâie timpanele. A juca Serious Sam seamănă mai mult cu o vacanță decât cu o baie de sânge în care joci rolul principal. Tu ești cel care a compus muzica pentru seria Serious Sam și mult mai recentul, foarte premiatul The Talos Principle, un puzzle filozofic științifico-fantastic la persoana întâi ce nu are aproape nicio legătură cu acțiunea dementă din jocurile pe care ne așteptăm să le primim de la Croteam. Acestea fiind zise, sunt sigur că cititorii noștri vor să afle acum mai multe despre rolul tău în companie și hobby-urile care te țin în priză.



De la sânga la dreapta: Damjan, Aidan și mandea. Fumatul poate dăuna grav sănătății.

DAMJAN MRAVUNAK: Hehe, KiMO, după o introducere atât de minunată, pot doar să mă înclin în fața voastră și să încerc să rămân cât mai umil cu putință. Sunt la cărma departamentului audio din Croteam de 16 ani, compunând toate piesele pe care ați avut șansa să le ascultați în jocurile noastre. Dar cum proiectele noastre se întind pe doi sau mai mulți ani, iar muzica este ceva ce dai gata în câteva luni, am fost (promovat? retrogradat?) pus în postura de a mă ocupa cu diverse activități de marketing care, după cum vezi, implică și interviuri.

N2: Presupun că ai fost acolo. Momentul în care Sam "Serious" Stone s-a născut. A fost un moment serios? Cine a venit cu idea unui erou fără minte care se dovedește



SS HD The First Encounter. Comitetul de primire din catacombe ne întâmpină cu căldură.

a fi, în cele din urmă, ultima speranță a omenirii? Ce anume a inspirat povestea unuia dintre cele mai de succes și brutal de distractive FPS-uri din toate timpurile?

DM: Când m-am alăturat echipei Croteam, numele Serious Sam era deja acolo. Iar când l-am auzit pentru prima dată, m-am gândit - Doamne, trebuie să-l schimbăm imediat! Adică, cine ar cumpăra un joc cu un asemenea nume?! M-au convins să o las mai moale timp de câteva luni, timp în care a ajuns să-mi intre în sistem. Mai târziu, aveam să aflu că în clipa în care CEO-ul nostru, Roman, a venit pentru prima data cu numele asta, numărui nu i-a plăcut și nimeni nu a crezut în el. Roman a fost însă atât de încrezător, încât nu am avut de ales decât să îl acceptăm cu toții până la urmă. Slavă Domnului!

N2: Sam "Serious" Stone este acum unul dintre cele mai emblematici personaje din istoria jocurilor video. Aș spune chiar că este cel mai bun lucru pe care Croația l-a dat României ... am vrut să zic lumii. Cum este să faci parte dintr-o rea-lizare atât de mare? Gagile aleargă după tine?

DM: Probabil că cel mai bun lucru pe care Croația l-a dat României este golul lui Suker din șaisprăzecele de finală ale Campionatului Mondial de Fotbal din 1998. Dar să lăsăm gluma deoparte și să vorbim mai mult despre Sam.

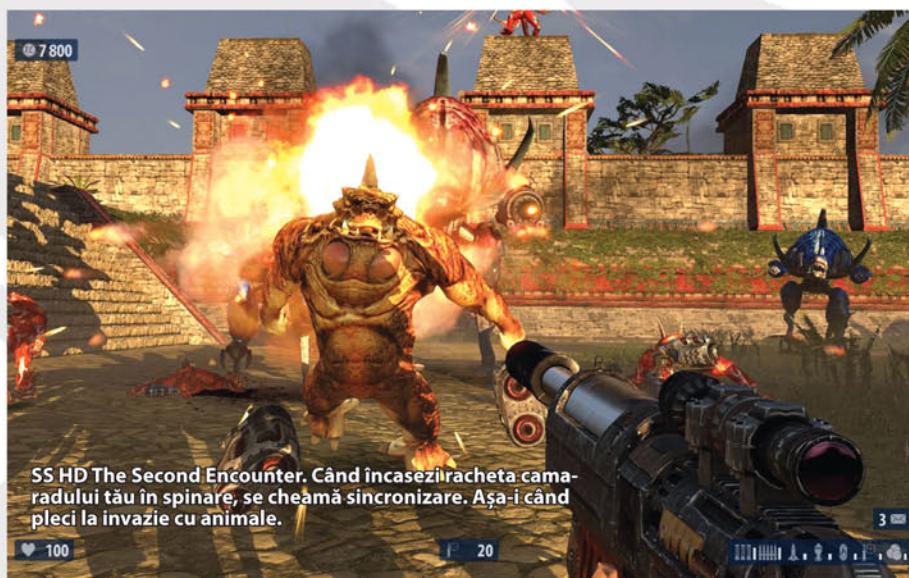
Diferența este că se poate de evidență. În partea de sus a imaginii avem varianta clasică, iar în cea de jos se vede remake-ul, versiunea HD a lui Serious Sam The First Encounter.



Da, sigur că suntem mândri de succesul pe care l-a cunoscut franciza noastră. Dar în Croația suntem încă relativ necunoscuți. Adică, au existat ceva știri pe la noi atunci când a apărut Sam pentru prima dată, de genul "Primul joc croat, bla-bla" și cam asta a fost tot. Așa că imaginează-ți surpriza pe care am avut-o când am început, în cele din urmă, să participăm și noi la show-urile de gaming, prin 2014... Oameni venind la standul nostru (in-



SS HD The First Encounter. Urgh-Zan III este răsplătit cu ghiulele.



clusiv gagici, yeah!), cerând autografe, să facă poze cu noi... S-a dovedit că eram foarte cunoscuți în comunitatea de gaming. Din acel moment au început să se schimbe lucrurile și la noi în țară. A urmat înflorirea imediată a scenei gamedev din Croația, recunoașterea din alte rămuri, articole în presă... așa că am ajuns la un statut ce în sfârșit reflectă 23 de ani de muncă asiduă. O dată am primit chiar și bere gratis. O dată.



N2: Serious Sam 2 a fost puțin mai sărit de pe fix decât primele două întâlniri ale lui Sam cu hoardele lui Mental și care au alcătuit primul volum din saga lui Sam - The First Encounter și The Second Encounter. Decorurile, chiar și monștri sunt cu totul altceva, totul este mai absurd și aduce a caricatură. Acțiunea este în continuare alertă și distractivă, dar arată ca un desen animat în comparație cu celelalte. Nu v-ați temut că cei



mai mari fani ai lui Sam vor dezaproba aceste schimbări? Ce anume v-a făcut să luă o direcție artistică atât de diferită?

DM: Da, am luat-o cam tare pe câmpii cu ăla, nu-i aşa? Succesul pe care l-au avut The First și The Second Encounter ne-a făcut să credem că putem realiza un FPS și mai dement, amuzant și absurd decât înainte. Iar într-un fel, exact asta a ajuns să fie Serious Sam 2 în cele din urmă. Ne-a plăcut, a fost foarte distractiv să-l jucăm, amuzant, revoluționar, dar mulți jucători și-l doreau pe vechiul Sam, așa că s-au simțit trădați. Eu cred că pur și simplu nu venise încă vremea lui. Adică, avea extraterestrii vărgați de culoare albastră înarmați cu arme primitive și niveluri cu insule plutitoare (citești asta domnule Cameron?), iar asta doar ca să enumăr câteva [inovații n.r.]. Cred că dacă l-am fi lansat acum, Serious Sam 2 ar fi avut parte de un succes imens. Desigur, cu condiția să-i fi schimbat grafica aia aiură de desen animat, pentru care nu avem absolut nici un fel de scuză.

N2: Serious Sam 3 BFE. Ca să fie clar, BFE înseamnă Before First Encounter, nicidcum Boobies For Everyone, așa-i? Dar astă arată serios. Ne-am întors în Egipt, dar nu este tocmai cel la care ne-am fi așteptat, ci unul răvășit de război, în plin secol XXII. Suntem în zilele noastre și dintr-o dată nu mai pare la fel de distractiv, ba chiar ai impresia că ai aterizat într-un joc din seria Call of Duty la primul contact cu el. Dar imediat te atacă un monstru cu un singur ochi, pe care l-scoți din orbită cu mâinile goale, apoi îi dai cu el în cap și respiri ușurat. E Serious Sam, iar atacurile melee sunt o desfășurare! Totuși, poate că mi se pare, dar nu cumva este mai provocator decât celelalte jocuri din serie?

DM: Nu, BFE este de fapt ultimul ghiont pe care îl dăm fanilor echipei României de fotbal și reflectă anul 1988. Este diferit de TFE și TSE, dar nu atât de mult. Încă are aerul ăla vechi de SS. Singura problemă e că aerul ăla vine după ce ai terminat al cincilea nivel. Cred că am fi putut să lucrăm mai mult la viteza de desfășurare a evenimentelor din joc, căci da, la început arată și



se joacă precum un CoD (de unde, probabil, și senzația de dificultate mai mare). Dar dacă ne gândim la presiunea sub care am fost ținuți ca să-l terminăm cât mai repede, eu zic că ieșit foarte bine. O să păstrăm atacurile cu mâinile goale, căci le găsim la fel de distractive - bănuiesc că va trebui să facem mai multe variații!

N2: Secretele și așa-zisele Easter Eggs sunt o parte importantă din orice joc Serious Sam, în mare parte pentru că nu se ia el însuși în serios. Le-am găsit pe toate?

DM: Cine știe... De obicei, partea echipei care se ocupă de Easter Eggs se separă de noi ceilalți atunci când vine timpul să le implementeze, crează unele diabolice, iar apoi restul echipei trebuie să caute afurisitele alea de Easter Eggs cu săptămâniile... În cele din urmă, îl legăm și îl snoștim în bătaie pe unul dintre tipii care lucrează la ele, până când ne zice unde se găsesc toate, iar apoi putem dormi liniștiți.

N2: De unde ati venit cu nume precum Gnaar, Cucurbito, Urgh-Zan IV sau Zumb'ul pentru monștri? Este un efort de echipă? Favoritul meu este Count Kleerofsky.

DM: Într-addevăr, ăsta este un efort de echipă. Uneori luăm cuvinte din limba croată, ce sună destul de extraterestru pentru un vorbitor de limbă engleză care se lovește de ele pentru prima



dată. Cum ar fi drujba P-lah, care se citește Peelah sau "Pila" în croată. Caută pe Google și află ce înseamnă fiecare, iar dacă tot ești acolo, vezi ce înseamnă și Zumbull!! De fapt, caută după toate numeroasele ciudate, probabil că o să râzi în hohote.

N2: Coloana sonoră se mulează surprinzător de bine pe gameplay-ul din orice joc Serious Sam. Ii dă ritm și te împinge mai departe atunci când se împute treaba și ai nevoie de acel efort suplimentar. De de ce are nevoie o coloană sonoră pentru a fi excelentă într-un joc?

DM: E nevoie de un bărbos în spatele ei. și multă, multă muncă, ascultând, încercând diver-



se lucruri, schimbând tempo-uri, instrumentația, experimentând cu diverse genuri muzicale, dar în primul rând pasiune. Nu există coloană sonoră sau joc grozav fără pasiunea care te împinge mai departe.

N2: Sam este faimos pentru replicile sale macho adesea cretine, dar sincere și amuzante. Întreaga serie este plină de clișee delicioase. Cine este responsabil pentru ele? Ai vreuna nouă?

DM: Am crescut cu filmele de acțiune ale anilor '80 și '90, în care pur și simplu nu puteai evita one-liner-ele. și, bineînțeles, am vrut să-i dăm lui Sam un pic de personalitate. Uite, pentru



10 LUCRURI PE CARE LE ȘTIM DESPRE SERIOUS SAM 4

- The Talos Principle este fundația pe care este clădit noul Serious Sam.
- Procesul de producție include utilizarea tehnologiei motion capture pentru animații ale corpului și feței.
- Fotogrametria, un procedeu care transformă fotografii ale unor monumente și clădiri în modele 3D cu ajutorul programului 123D Catch, promite să scurteze mult timpul de producție. Tehnologia a fost folosită cu succes în The Talos Principle.
- Jonas și Verena Kyratzes (The Talos Principle) sunt responsabili de scenariu.
- Acțiunea se petrece cu mult timp înaintea evenimentelor din Serious Sam 3 BFE.
- Va include caracteristici nemaivăzute până acum și la care nimeni nu se așteaptă.
- Pentru a preveni piratarea jocului, Croteam va folosi un sistem de protecție asemănător celui din SS3, unde un scorpion invincibil împiedică jucătorul să treacă de un anumit nivel. În The Talos Principle, jucătorul rămâne blocat într-un lift și nu mai poate ieși de acolo.
- SS4 vrea să recăstige trofeul pentru cei mai mulți inimici de înfruntat la un moment dat și cele mai mari hărți.
- Din punct de vedere vizual, se va îndepărta de SS3, care a fost monoton și întunecat din punct de vedere estetic. Va fi mai realist, dar în ton cu ceea ce așteptăm de la Croteam - culori frumoase și o design apropiat de cel din The First și Second Encounter.
- Va fi mai mare decât The First și Second Encounter la un loc.

Doom ai un pușcaș marin, care joacă într-un joc demențial, dar poartă tot timpul o cască, nu are nume și e foarte tăcut. Noi am vrut să mergem în cealaltă direcție, să resuscităm senzația dată de Ash în Evil Dead și care a lipsit în anii dinaintea lansării lui Serious Sam The First Encounter. Așa că am scris chiar noi o bună parte dintre replici și am cerut comunității să ne ajute cu altele, sub forma unui concurs. Sincer, am păstrat cam 20 de pagini din forumul acela, ca să ne ajute pe viitor, și chiar ne întoarcem la ele o dată la câțiva ani. Dar știi ceva... Mai avem exact cinci secunde ca să terminăm interviul, iar două secunde tocmai au trecut.

N2: Cum este să sari de la un gen la altul? A fost o provocare să realizezi o coloană sonoră diferită de cele cu care ne-a obișnuit Sam, pentru un joc la fel de diferit precum The Talos Principle?

DM: În cazul meu, începe cu un blocaj creativ total, întotdeauna. "Nu pot să fac, trebuie să găsească un compozitor adevarat"... Apoi cânt, și



cânt, salivez pe pian, apoi cânt iar... și apoi, la un moment dat, dau peste ceva ce sună cum trebuie. Atunci explodează, îmi leg bandana lui Rambo pe cap și termin restul cântecului într-o suflare. Apoi îl duc la amici mei din Croteam, iar ei zic "Nici pă dracu". Așa că mă întorc la pian, iar salivez, iar cânt, iar îmi leg bandana, și în cele din urmă iese ce trebuie. Care "trebuie" ajunge apoi în joc și în general oamenilor le place. În general. (ha, uite încă o referință la cultura pop!)

N2: Serious Sam 4. Nu citește prea multă lume revista în afara României și, oricum, nimenei nu ne va crede, aşa că simte-te liber să ne împărtășești tot ce știi despre joc. De exemplu, unde și când în linia temporală a seriei se desfășoară acțiunea? În ce stadiu de dezvoltare se află? Ne poți spune care sunt câteva dintre caracteristicile noii ale jocului?

DM: Nu vă pot dezvăluia prea multe pentru că sunt în joc ouăle mele. și îmi plac ouăle mele. Așa că o voi lua mai pe ocolite. Ați avut ocazia să întâlniți personaje destul de interesante în Serious Sam 3, însă unele dintre ele au avut viață scurtă pe ecran, ceea ce e păcat, pentru că erau o adunătură destul de interesantă. Așa că am decis să vă ducem înapoi în timp și să vă arătăm cum a întâlnit Sam toți băieții și fetele astea, și cine sunt ei în persoană. [la sfârșitul lui Serious Sam 3 BFE, Sam se teleportează în anul 3000 B.C. ca să-i arate degetul lui Mental n.r.]

Uitându-ne la ce a însemnat The Second Encounter pentru The First, este exact ceea ce Serious Sam 4 va fi pentru Serious Sam 3 (cu excepția liniei temporale care, cum spuneam, ne duce mult în trecut). Dar mai țineți minte că de multe medii de joc diferite existau în SS TSE, comparativ cu TFE? Ei bine, nu trebuie să fi un geniu ca să aduni 2 cu 2 și să realizezi ce va aduce SS4 francizei. [seria este recunoscută pentru numărul de inimici aflați în același timp pe ecran la un moment dat, precum și pentru nivelurile imense].

Mulțumită scenariștilor noștri, Jonas și Verena Kyratzes, am avut ocazia să citesc prima variantă a scenariului și vă pot asigura că va fi cel mai bun joc din seria Serious Sam din toate timpurile! Se întâmplă atât de multe și totul este atât de bine gândit, încât cred că fanii nu vor fi dezamăgiți după o aşteptare atât de lungă. Mai mult, cred că dacă ar reuși să pună mâna pe scenariu, ar spune "nu-nu, nu vă grăbiți, mai lucrați la el, lucrați la el cât aveți nevoie, jocul asta va fi DEMENȚIAL!"

Nu îl vom grăbi, nu o vom da în bară, vom lucra la el atât cât este nevoie și va merita. Vă promitem.

N2: Îți mulțumim pentru timpul acordat, Damjan, și La mulți ani, Serious Sam! Viață lungă și prosperitate!

DM: Mulțumesc, KiMO, forță fie cu tine și cititorii tăi!



GEN FPS
PRODUCĂTOR id Software
DISTRIBUITOR Bethesda Softworks
LANSARE 13.05.2016
PLATFORME PC, Xbox One, PS4
ONLINE doom.com

DOOM

Ia-mă, DOOaMne, și du-mă tare!



Pare greu de crezut că ultima dată când un joc numit Doom ne-a poposit pe sisteme a fost în 2004, atunci când Doom 3 s-a lansat cu mare fast, lăsând în urma sa mai degrabă un „meh” dezamăgit în loc de zbieztere încântate și urale. Venerabilul bunic Doom a fost un joc revoluționar la vremea lui și este în continuare considerat unul dintre cei mai de seamă expoziți ai genului FPS, așa că a fost foarte păcat că Doom 3 nu a reușit să îl facă cînste până la capăt. Din fericire, 2016 este anul în care cred cu tările că vom avea parte de un succesor care să își merite cu adevărat titlul de DOOM. De ce? Păi...

Bun venit în lad! Populație: Tu

DOOM (vă rog să mă iertați dacă vă deranjează majusculele, însă așa este stilizat titlul jocului și mi se pare că se potrivește de minune) își propune să fie o întoarcere la rădăcinile seriei, din toate punctele de vedere. Producătorii anunță din capul locului că nu s-au stropofat prea tare să



lucreze la poveste, preferând să lase armele și drujba să vorbească. Astfel, DOOM se va petrece pe planeta Marte, iar jucătorul va fi nevoie să țină piept unei invazii demonice provocate de niște experimente nasoale scăpate de sub control,

efectuate de megacorporația malefică Union Aerospace Corporation. Din partea mea, este perfect – chiar nu am nevoie de o poveste mai complicată de atât într-un astfel de shooter.

De altfel, oamenii de la id software au declarat că DOOM va fi un shooter rapid, brutal, cu demoni, big effing guns și mult sânge. Chiar am impresia că au luat-o puțin razna în ceea ce privește ultima parte, căci DOOM pare că va fi unul dintre cele mai săngeroase și viscerale FPS-uri făcute vreodată. Sâange și mațele să efectiv în toate părțile, iar highlight-ul filmulețului scurt de prezentare lansat acum ceva timp a fost momentul de final, când un demon scheletic îi smulge brațele protagonistului și îl bate cu ele. BRA-VO! și aproape de demoni, am fost extaziat să aflu că mulți dintre inimicilor din jocul original își vor face apariția și în DOOM, așa că pregătiți-vă să fiți asaltați pe toate părțile de Cacodemoni, Cyberdemoni, Mancubuși, Baroni și alte urătenii.

Să trăiască domn' director!
Sau nu.



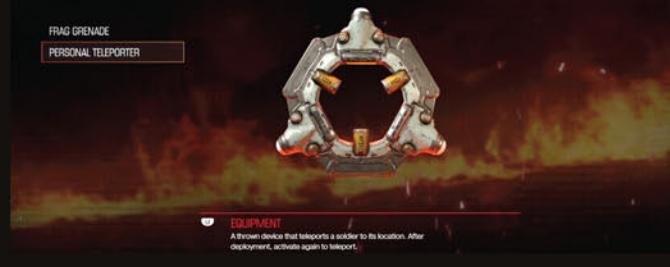


Dacă tot avem hoarde nestăvilate de creaturi diavolești, apoi trebuie să avem și uneltele cu care să le stârpim, nu-i aşa? id Software m-au uns iarăși la înimă când au spus clar că nu vor limita numărul de arme pe care le putem avea asupra noastră și că ne vor pune la dispoziție un arsenal complet. Două tipuri de shotgun-uri, gauss cannon, plasma rifle, chain gun, lansator de rachete, drujbă și, evident, BFG9000 – asta e doar o parte din armele pe care le vom putea mânuia nestingheriți în joc. Spun „nestingheriți” atât pentru că nu va fi nevoie să le încărcăm, cât și pentru că le vom putea schimba după placul inimii chiar în timpul luptelor, grație unui meniu circular care oprește timpul și ne permite să selectăm arma cea mai potrivită situației din teren. Un alt element clasic va fi și prezența pachețelor de sănătate, armură și muniție ce vor putea fi colectate de-a lungul nivelurilor și care vor pica și din cadavrele neinsuflete ale demonilor decedați, ca să parafrăzăm un domn foarte elocvent de la televizor. Pe lângă armele de foc, vom putea folosi și tot felul de atacuri melee devastatoare ca să le rupem capul la propriu invadatorilor din lad, să se învețe minte data viitoare și să stea acasă.

Dar, așa cum ne-a învățat deja viața, dușmanul cel mai mare al omului nu este Cacodemonul, ci însuși omul. Ce încerc să spun prin această frază alambicată este că DOOM va avea și o componentă multiplayer, care m-a dus imediat cu gândul la vremurile bune din

tinerete, petrecute în compania lui Unreal Tournament. Multiplayer-ul vine cu o seamă de arme exclusive, cinci moduri diferite de joc, un cranic ce anunță cu o voce apocaliptică lucruri precum „Triple Kill” sau „GENOCIDE”, power-ups specifice care oferă invizibilitate sau damage





cadruplu, însă un artefact satanic ce apare la întâmplare pe hartă și care îl transformă pe deținătorul său într-unul din demonii din joc, cu toate avantajele aferente. Mai mult, DOOM va introduce și un editor de niveluri numit sugestiv SnapMap, care le va da jucătorilor posibilitatea

să își construiască propriile hărți și moduri de joc utilizând numeroase componente, evenimente și scripturi predefinite. Acestea vor putea fi apoi jucate și partajate instant cu alte persoane. Sună foarte față și intuitiv acest sistem și, dacă va fi implementat cu succes, va

duce în mod sigur la o cantitate impresionantă de conținut creat de fani.

Altfel, din câte am văzut până acum, jocul arată extrem de bine. Chiar dacă design-ul de nivel pare a fi destul de liniar, DOOM compensează prin grafica detaliată și prin stilul aflat undeva la granița dintre realist și cartoony. Inamicii binecunoscuți sunt mai grotești ca niciodată, armele au un design simplu ce duce cu gândul la primul Doom, intestinile și zemurile se imprăștie artistic pe perete, iar craniile și pentagramele domină peisajul, așa cum e și normal în orice invazie infernală.

Să fie DOOM!

Tot ce am descris mai sus indică, deci, că vom avea de-a face cu o revenire spectaculoasă a unui shooter clasic îndrăgit. id Software mi-a spus tot îmi doresc să aud în legătură cu un joc din seria Doom: poveste sumară, acțiune furibundă, demoni spațiali, arme variate, multe gloanțe, mult sânge și violență cât cuprinde. Dacă vă doriți cu ardoare un FPS bun, ca odinoară, atunci notați un singur cuvânt în calendar: DOOM! Chester





GEN Action-Adventure

TESTAT PE PC

DISPONIBIL PE PC, PS4, Xbox One

PRODUCATOR Ubisoft Montreal

DISTRIBUITOR Ubisoft

ONLINE far-cry.ubisoft.com/primal

FAR CRY[®]

PRIMAL



Gherila Snu-snu în Mezolic

Mă gândeam că nu ar strica să-mi reciclez recenzile de Far Cry 3, Blood Dragon sau Far Cry 4, din moment ce Ubisoft a decis că Primal poate utiliza harta open-world a ficționalului Kyrat pentru noua aventură mezolică. Ce-i drept, discuțiile legate de acest poo-poo în care producătorii au ales să calce cu inima împăcată au stârnit câteva reacții înflăcărate, căci Primal s-a vrut o intrare serioasă și originală în serie, spre deosebire de spin-off-ul

cu șopările laser și umor ieftin. Pare foarte ciudat, mai ales dacă te gândești la curajul necesar mării unui first person shooter faimos pentru calitatea pac-pac-ului într-un scenariu cu băte din os și sulițe ancestrale, desfășurat cu vreo 10.000 de ani înaintea erei noastre. Ubisoft și-a alocat suficient timp pentru dezvoltarea unor dialecte Proto-Indo-Europene (ancorate oarecum în "realitățile" speculațiilor istorice), dar au trăntit niște munți sclipitori și câteva turme de mamuți

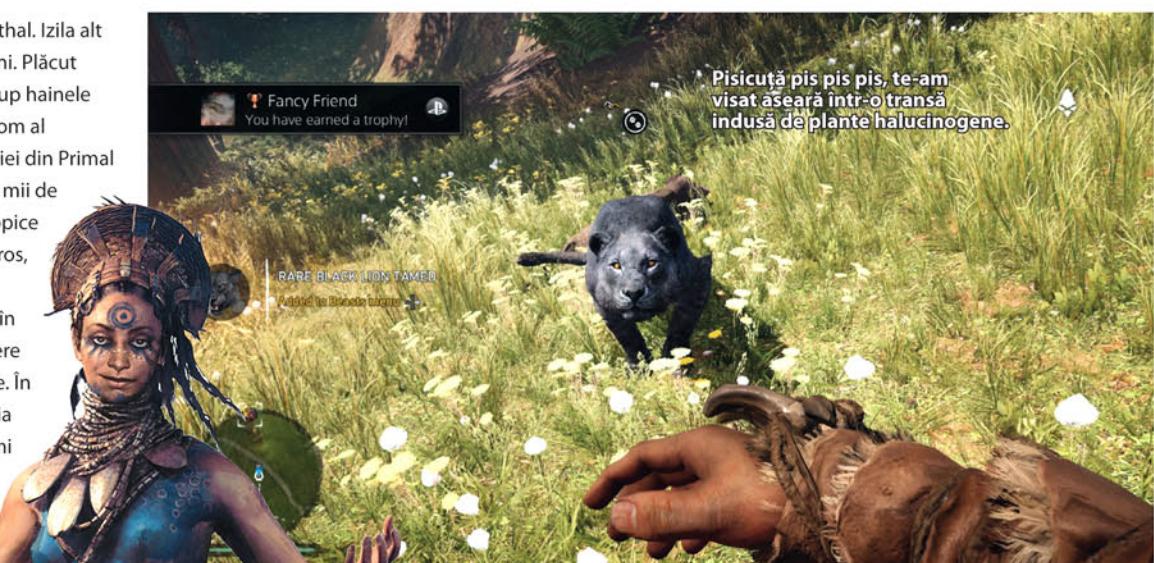
peste o locație expirată. În orice caz, rezultatul privit în ansamblu nu a dezamăgit, deși eu l-am găsit ceva mai plăcitor decât restul francizei. Iată de ce, înainte să dați cu silexul în mine.

De la trib vine iarba

Tu Takkar. Tu vânător Wenja. Wenja trib puternic. Wenja supraviețuitori. Dar Wenja separați. Vânați. Amenințați. Udam mânâncă om.



Udam trib violent. Primitiv. Neanderthal. Izila alt trib brutal. Izila luat sclavi. Ars oameni. Plăcut război. Ok, mă opresc aici, până nu rup hainele de pe mine și mă întorc la starea de om al peșterii. Ideea aflată la baza campaniei din Primal este mobilizatoare, fiindcă te trimite mii de ani în trecut, în Oros, un teritoriu propice evoluției umane. Știți unde se află Oros, această vale plină ochi cu animale sălbaticе, vegetație și peșteri? Exact în Europa Centrală, în imediata apropiere de proto-reactoarele nucleare dacice. În timp ce Takkar descoperea pe propria piele ce înseamnă cruzimea unei lumi sălbaticе, dacii exlorau spațiul cosmic alături de Protoss, colonizau America, inventau apa caldă, transformau Pământul dintr-un disc mărginit într-o sferă, se contopeau cu gepizii și purtau bătălie ezoterică cu trupele de călători în timp trimiși de Baricada TV. Numai că acesta este subiectul din viitorul Far Cry 5: Aventură în Țara Luanei. Primal nu se duce atât de departe și mizează pe mecanicile unui hibrid adventure-FPS-survival, în care gloanțele au fost înlocuite cu săgeți și sulite, iar nebunia cu adevarurile existenței omului primitiv. Pe de altă parte, Ubi a simțit dragostea fanilor Far Cry pentru droguri și personaje deranjante la mansardă, aşa că povestea a crescut pe scheletul unor figuri secundare tulburătoare de smintite, de parcă toată hrana triburilor



mezolitice era alcătuită din ciorbă de spânz. Păi cum puteau să lipsească din dieta stră-stră-strămoșilor băuturile din sânge și ochi, ciupercutele magice, ierburile aromate, ienibaharul, ghimbirul...? Noroc că inspirația producătorilor din Montreal a mulț componente inedite din conflictele culturilor națiunilor central-balcanice. Mda, chestii complet nemaivăzute - și o zic pe cel mai serios ton posibil.

Un fel de supraviețuire

Far Cry Primal radiază senzația unui joc care se bucură când se privește în oglindă. Grafic arată mult mai bine decât titlurile precedente, mediul înconjurător scăpând în lumina aurie a zilei și scufundând ambianța în mister pe durata

nopții. Cât timp tronează bezna, aproape că te aștepți să-ți iasă un Van Helsing anacronic dintr-o tușă, înarmat cu o tortă și-un pistol cu gloanțe de argint. Vocile celorlalte personaje trăncănesc cu siguranță glosolalia primordială, insuflându-i un aer realist, iar animațiile și fluiditatea fenomenelor din natură descriu o lume vie. Existența lui Takkar se manifestă în acest aparent paradiș, însă brutalitatea conflictelor cu triburile rivale Udam, alcătuit din canibili conduși de impunătorul Ull, și Izila, strâns în jurul ferocițății liderei Batari, îl așează pe un drum dificil. Incipitul campaniei stabileste circumstanțele călătoriei protagonistului





de la vânat la vânător, de la învins la lider. Mi-am ținut respirația în fața șărjei unui mamut lânos, apoi am hiperventilat sub imperiul suspanului din timpul încleștării cu cel mai perseverent smilodon. Aparent, Takkar se simte confortabil și noaptea, când gonește poetic haitele de lupi infometăți cu flacăra din capătul torței improvizate. Ah, ce vremuri splendide a trăit bunicul altor 500 de bunici din neamul meu! Totuși, întâlnirea cu reprezentanții familiei extinse mi-a resetat sistemul. Sayla, de exemplu, colecționarea de urechi (pe modelul barbarului din Diablo II) s-a impus din start drept genul de tipă greu de complimentat, pe care nu o poti aborda cu un croissant și o cafea. Rolul conducerului Wenja – coincidental, Takkar – este cel de liant al unor figuri cheie, necesare in ecuația supraviețuirii. Cum toți cei recruatați beneficiază de queste unice și deschid arbori tehnologici specifici profesiei, e și normal să pui ghearele pe șamanul Tensay, vânătoriță bad-ass Jayma, Wogah, meșter și urolog

amator, sau pe războinicul maniac Karoosh. Sistemul de crafting are rădăcinile adânc înhipite în abilitățile deblocate cu puncte în ramurile "profesioniștilor" și mizează exclusiv pe diversele materiale adunate din Oros. Altfel spus, Primal nu

include o monedă de schimb. Producția de săgeți, bâte, proiectile de silex, bombe cu albine (sic!), îmbrăcăminte de iarnă, cărligul de cățărăt – totul ieșe din mânuțele tale ingenioase. După care le dai foc, arzi ce-ți sare în cale cu atacuri melee augmentate de flăcări și faci ravagii în megafaună. Faza tristă constă în lipsa unui antagonist convingător, că vorba aia: poți să ai ciomagu' aprins, fără Vaas Montenegro faci fum degeaba. Ull și Batari? Deja i-am uitat, ocupat fiind cu ridicarea corturilor vecinilor Wenja.

Mai Far, mai Cry, mai animalic

Primal a păstrat aproape neschimbată mecanica vânătorii pentru materiale, mai puțin atunci când descoperi că poți arunca spre pradă cam orice îți începe în mână. Evident, finețea unei săgeți plasate în cap nu suferă comparație. Restul ingredientelor clasice din gameplay-ul seriei Far Cry s-au transformat în sesizabil: în continuare îți extinzi teritoriul de influență eliberând garnizoane, participi la skirmish-uri violente,



Cine a lăsat voodoo afară, cine, oare cine?





elimini patrule Udam cât mai tăcut, acumulezi experiență și îți îmbunătășești forțele din baza principală. Cum spuneam nu demult despre un joc marca Ubisoft dintr-un gen diferit, altă Marie cu aceeași pălărie. Hehe, însă cro-magnon-dracul din 10.000 i.e.n nu este atât de negru pe cât pare, deoarece Takkar schimbă paradigmă (e la modă exprimarea) imediat ce accesează transele hipnotice induse de gulașurile lui Tensay.

Recomandarea mea este să urmăriți canalul Youtube HowToBasic, unde împlânzirea animalelor primește un tutorial splendid. Ei bine, eroul din Primal intră în comuniune directă cu spiritele bestiilor și își deschide cel de-al treilea ochișor, dirijează Forța sapiensiană în burcul degetului mijlociu și face din dresajul prădătorilor o glumă. Cine a jucat clasa Hunter în World of Warcraft cunoaște particularitățile luptei alături de un companion patruped – or, Primal se descurcă excelent și demonstrează ce înseamnă o idee bună, aplicată cum trebuie.

Binocul este acum o bufniță uriașă cu vedere 20/20, 100% controlabilă în văzduh – o, ce potențial VR!

Vehiculele sunt date la troc pe mamuții lânoși juvenili. Ati prins conceptul. Dar drăguțul animăluț face deliciul înclăștărilor cu inamicii, sărind la

găturile fragede mai repede decât sărea Dino pe Fred Flintstone. Takkar, spre deosebire de verișorul lui contemporan Tarzan, preferă împlânzirea necuvântătoarelor colțate, capabile să înteleagă două comenzi simple: mușcă și vino. Lupi, lei de munte, leoparzi, cam orice lighioană ușor de ademenit cu o bucată de carne crudă și care stă să fie mângâiată între urechi.

Plictiocenul Timpuriu

Susțineam în introducere că Far Cry Primal este mai plictisitor decât celelalte titluri ale seriei. Din nefericire, toate mecanicile de joc interesante, împreună cu realizările tehnice admirabile, pier în fața absenței unei povești cu adevarat antrenante. Takkar este un protagonist convingător, restul personajelor au farmec, însă antagoniștii excentrici lipsesc cu desăvârșire – adică exact crema creamei (sau cremenele cremenelui?). Pe parcurs, explorarea hărții uriașe devine obositoare,



nevoia de materiale te împinge la stadiul de muncitor necalificat, responsabilitatea tribului îți apasă pe umeri și nici măcar drogurile lui Tensay nu mai sunt impresionante. După vreo 6-8 ore, Primal mi-a arătat tot ce putea să ofere mai bun, inclusiv o scenă de snu-snu cu grohăiel și mugete. Voiam un Far Cry îndrăzneț, aşa cum a fost Blood Dragon, nu o pseudo-expansiune ciudată doar prin prisma decorului. Acum pot doar să visez ce ar fi însemnat Far Cry 3 dacă aveam alături de mitralieră un jaguar și-o bufniță. **Aidan**





TAKKAR, DIN TRIBUL WENJA

Ultimul supraviețuitor al unui grup de vânători, personajul principal din Far Cry Primal își descoare puterea de Stăpân al Bestiilor în Oros. Alții îl numesc Picioare de Mamut, Cel Deștept sau Sânge-slab, dar foarte puțini îi pun la îndoială abilitățile. O particularitate a lui Takkar este culoarea ochilor, de un albastru similar celui întâlnit în rândul populațiilor nordice.



Fallout 4

GEN Action-RPG
TESTAT PE PC

DISPONIBIL PE PC, XONE, PS4

PRODUCĂTOR Bethesda Game Studios

DISTRIBUITOR Bethesda Softworks

OFERTANT G2A.COM

ONLINE fallout4.com

Dansând swing printre ruine

Războiul nu se schimbă, aşa cum nu pare să se schimbe nici talentul Bethesda pentru ilustrarea celor mai frumoase şi incitante lumi postapocaliptice. Nu e nicio surpriză pentru nimeni entuziasmul sălbatic, soră cu obsesia, cu care a fost aşteptată cea mai nouă iterație a seriei Fallout. Practic, Bethesda au pus pejar fanii seriei din secunda în care au anunțat noul joc intitulat Fallout 4 și chiar și acum, la câteva luni de la lansare, e imposibil să intri pe vreun forum de jocuri fără să vezi un thread despre Fallout 4 absolut burdușit de povești, screenshot-uri și videoclipuri care mai de care mai spectaculoase. E clar, jocul ăsta a vrăjit întreaga planetă, lucruri evidenți și de ploaia de note mari ce a căzut peste el, primind laude necontenite în toate părțile.

Desigur, noi, aici, la Nivelul 2, nu suntem atât de repede impresionați de hype, aşa că am pus mâna pe Fallout 4 abia după ce s-au mai linșitit apele un pic apele, pentru a nu cădea pradă entuziasmului nejustificat. Să vă povestesc, deci...

Cum am învățat să iubesc bomba

Nu ai cum să nu iubești bomba, pentru că în fiecare joc Fallout, ea este cea care pune în derulare povestea. Fallout 4 începe lejer, într-o comunitate suburbană linșită numită Sanctuary, și ești rugat la început să îți creezi avatarul ce te va reprezenta pe tot parcursul jocului. Fie că alegi să fii femeie sau bărbat, opțiunile de customizare ale personajului sunt complexe, dar intuitive,



astfel că îți poți crea cu ușurință un personaj exact așa cum îți dorești. Am văzut chiar din primele zile de lansare diversi dubioși care și-au creat personaje care seamănă extrem de bine cu Lemmy sau cu Abraham Lincoln, deci posibilitățile sunt (aproape) nelimitate. Binecunoscutul sistem de atribut S.P.E.C.I.A.L este și de această dată prezent și veți putea aloca o mână de puncte în atributele care vă reprezintă cel mai bine.

În fine, după o sesiune scurtă de gădilat bebelușul Shaun și dat binețe robotului casnic Codsworth, inevitabilul se petrece: bomba atomică lovește orășelul liniștit și toți cetățenii sunt îndrumați de către autorități către Vault 111, un adăpost atomic ultramodern echipat cu celulele criogenice. Long story short, personajul vostru se trezește din somn la spartul târgului, adică fix după 210 ani, în anul Domnului 2287, iar priveliștea ce-l întâmpină la ieșirea din Vault 111 este cel puțin dezolantă. Copilul e

dispărut, la fel și soțul sau soția. Astfel începe aventura. Sincer să fiu, m-aș fi descurcat și fără cele 30 de minute în care am fost ținut de mâna și mi s-au explicat lucruri pe care le știam deja.

Fallout 4 schimbă un pic zona de desfășurare a acțiunii: de această dată, explorăm orașul Boston și alte părți ale



Commonwealth-ului. O schimbare de peisaj binevenită, potențată și de design-ul general inspirat din moda, arhitectura, tehnologia și estetica anilor '40 și '50. Producătorii și-au imaginat o versiune a viitorului inspirată din aceste două decenii, în care omenirea a reușit să inventeze arme cu laser și roboți autonomi, însă principala sursă de energie a rămas cea atomică. Astfel, jocul are un aer retro-futurist delicios, iar migala cu care designerii au creat fiecare zonă, clădire și obiect din joc merită toate aplauzele.

Pentru prima dată în istoria seriei, personajul principal are propria sa voce, pentru care au

Hacking for freedom

```
Welcome to ROBO Industries (TM) Terminal
Password Required
Attempts Remaining: ■■■
0x3218 +^*[#]=# 0x3208 RS%];-;"^<
0x321C ;?,-!{(_{- 0x320C (FURRY---[(
0x3228 )?]||([#=" 0x32E8 %=-<-->-)
0x3234 ?[#];}=? 0x32F4 [;:\$AFF+)
0x3240 /]HOLES,[\+ 0x3300 %-$;<}(>(
0x324C @^<)^#=^= 0x330C $)\_-->);+
0x3258 ]_*{(-)SEL 0x3318 '|*]SEEDS{
0x3264 L5$!+*[-_5 0x3324 >|,"+-\';>SEEDS
0x327B HORT+-[/-@ 0x3338 ;$|^"-'$],^>Entry denied.
0x327C - [,+@/0]]* 0x333C /((\,_)->|>Likeness=?
0x3288 @=,%_-@ 0x3348 [./,!STARK'>NEARS
0x3294 WARNS {=@#> 0x3354 (#:#)+))@] >Entry denied.
0x32A0 )?/_/\,<$> 0x3368 ]..=#[/])^-->Likeness=1
0x32A4 @,-^-=@#%& 0x336E ?=\\'@#%{,_>((\,_)
0x32B8 '/[_,_)>/=\\ 0x3378 ><.....>,>Dad Removed.
0x32C4 <<[S,-_>#NEA 0x3384 /;,-=SENSE@#>[-"->]
```

[Tab] EXIT

fost înregistrate un număr neverosimil de mare de linii de dialog. De altfel, sistemul conversațional a suferit un mic downgrade, așa că acum fiecare întrebare are parte de patru răspunsuri posibile, sugerate în mod vag prin câteva cuvinte înscrise într-un meniu circular din care poți alege o singură opțiune, similar cu Mass Effect. Personal, nu-mi place absolut deloc acest sistem pentru că simt că jocul presupune că nu îmi pasă de dialoguri și poveste și că vreau să trec cât mai repede peste ele. Atunci când opțiunile de dialog ce-mi sunt puse la dispoziție sunt lucruri gen „Bullshit...” sau „Too bad” sau „Sarcastic reply”, mă simt de parcă aş fi un cartof care nu are creier și de la care nu aşteaptă nimeni nimic altceva în afară de a apăsa pe tasta aferentă opțiunii alese, nu cumva să mă strofoc prea mult citind. În plus, am observat aceeași problemă ca și în Fallout: New Vegas, aceea că multe dintre dialoguri sunt foarte seci și plăcătoare, deși parcă actorii vocali sunt ceva mai pricepuți în Fallout 4 și nu își livrează replicile cu apatie. Oricum, nu e ca și cum răspunsurile tale au o foarte mare relevanță. În principal, poți să răspunzi frumos sau poți să răspunzi un pic nașpa, dar e ok, că NPC-urile nu se supără niciodată atunci când fac mișoare de ele. În schimb, fac uneori niște pauze extrem de ciudate între replici și se ajunge la situații hilare în care personajul tău și un NPC oarecare se holbează unul la altul, fiecare așteptând ca celălalt să mai zică ceva. Deci putem concluziona că simularea de awkward silence este foarte realistă și că nici măcar în jocuri nu scăpăm de momentele penibile apărute în conversație.

Fier vechi și metale grele

Sper că mă veți ierta dacă nu intru prea mult în detaliile poveștii, dar consider că e mai bine să o descoperiți singuri. Nu e vreo capodoperă, nu mă înțelegeți greșit. La fel ca și în jocurile anterioare din serie, jocul te atrage în diverse îte ale



politicii locale și te pune să jonglezi între câteva faționii rivale, fiecare cu agenda și interesele proprii. Plus că poate ar fi o idee bună să-ți cauți și fiul dispărut, deși aici am o mică obiecție legată de logica demersului, întrucât personajul principal habar nu are când a dispărut acesta. Având în vedere că au trecut mai bine de 200 de ani de când familia a fost criogenizată, aş presupune că este foarte posibil ca fiul pierdut să fi murit deja de

bătrânețe (în cel mai bun caz), așa că urgența cu care sunt îndemnat să-l cauț, în lipsa oricăror repere de timp referitoare la dispariția sa, îmi pare cel puțin bizară. În fine, trecem peste, mai ales fiindcă sunt convins că mulți dintre voi nici măcar nu o să vă omorăți prea tare cu questul principal și o să preferați să vă aventurați de capul vostru prin Boston-ul răvășit de explozii atomice. Ca și în jocurile anterioare, și asta este o opțiune



perfect viabilă de a vă bucura de joc, de a vă făuri, până la un punct, propria poveste și de a face niște roleplaying de calitate, dacă asta vă doriți. În plus, Fallout 4 a renunțat la level cap și vă veți putea face de cap în continuare chiar și după ce terminați povestea. În lipsa fiului risipitor, vă puteți alege diversi companioni, primul dintre aceștia fiind ciobănescul german Dogmeat, cu care vă veți întâlni chiar la începutul jocului. Ceea ce am apreciat este că acești companioni sunt suficient de inteligenți încât să interacționeze cu mediul înconjurător și, mai mult, au propriile skill-uri care pot veni în



completarea celor cunoscute de personajul vostru. De exemplu, dacă sunteți o bestie mare și nătăng și nu prea le aveți cu calculatoarele, puteți ruga un companion să vă ajute cu niște hacking.

Că tot am adus vorba de niveluri, și sistemul de experiență și creștere în nivel a fost simplificat (în mod excesiv, aş zice eu). Practic, întregul ansamblu de skill-uri și perk-uri a fost combinat într-un singur ecran. La fiecare level-up, primiți un singur punct, pe care îl puteți folosi fie pentru a debloca un skill, fie pentru a crește unul din cele 4 atrăzite SPECIAL. Simplu și pe înțelesul oricui, dar și dispărut plăcerea de a-ți aloca punctele primeite la fiecare level-up așa cum crezi de cuvînț. Oricum, vă sugerez să vă gândiți bine de la început cum vreți să jucați și să vă specializați cât mai bine personajul. Veți fi mult mai câștigați așa decât dacă încercați un build mai general. În special personajele axate pe arme de foc vor fi

avantajate, pentru că Fallout 4 se bazează mai puțin pe numere și mai mult pe reflexe, ceea ce îl face să semene foarte bine cu un FPS. Am fost chiar surprins de calitatea gunplay-ului. Armele nu mai par atât de greoaie și dificil de folosit ca în Fallout: New Vegas și am simțit că am mai multă precizie în orice confruntare. Sistemul de asistență VATS este din nou prezent pentru a vă ajuta să țintiți cu acuratețe diverse părți ale inamicilor, cu o singură modificare esențială: VATS nu mai îngheată complet timpul, ci doar îl încetinește semnificativ. și cu asta, a dispărut și ultima urmă de turn-based combat din seria Fallout.

Noutatea absolută a constituie în schimb sistemul de crafting, îmbunătățit și revizuit complet. Dacă în New Vegas crafting-ul și reparatul armelor mi s-au părut niște corvoade inutile, în Fallout 4 m-a captivat ceva de speriat.

Atelierele de lucru pe care le găsești în diverse

locații-cheie îți permit să creezi și să modifici arme și armuri, utilizând un sistem modular foarte ușor de înțeles. Practic, fiecare armă este compusă din mai multe părți distincte: corp, pat, teavă, magazie, accesoriu și așa mai departe. Ei bine, fiecare dintre aceste părți poate fi upgradată în mod individual și, pe lângă îmbunătățirile legate de precizie, rată de foc sau damage, fiecare upgrade aduce schimbări în înfățișarea și numele armei. În plus, și armura jucătorului a fost „spartă” în părți componente separate, fiind acum posibil să upgradezi și să combini diferite stiluri de armuri, ceea ce ajută la imersiune și la sentimentul că porți o armură încopită din diverse bucăți găsite pe drum, ca un adevărat supraviețuitor postapocaliptic. Datorită sistemului de crafting, în Fallout 4 chiar merită să aduni fiecare lucrușor pe care îl găsești, pentru că fiecare gunoi din inventory este convertit în mod





automat în părțile sale componente (metal, sticlă, circuite, etc.) atunci când te află la un banc de lucru, eliminând nevoia de a urmări și inventaria fiecare surub și piuliță.

Mai mult, dacă simțeați nevoia cumva că ar merge niște Sims în Fallout, acum aveți posibilitatea de a vă construi propriile baze și outpost-uri, cu tot cu ferme, generatoare de energie, turele de apărare, mobilă, tablouri și cîte și mai câte bazaconii. Dacă vă ajută simțul arhitectural și aveți răbdare să dezmembrați tot ce vă ieșe încale pentru a face rost de materiale, puteți construi niște aşezări spectaculoase, în care NPC-urile își vor dori să locuască și să muncească. Recunoșc, nu m-am jucat prea mult cu acest sistem, pentru că presupune un pic prea mult micromanagement pentru gusturile mele, dar am văzut niște chestii absolut demente construite de fani prin comunitățile dedicate lui Fallout 4.

Fallout: New England

Fallout 4 este un sequel care nu aduce prea multe lucruri noi, însă aș îndrăzni să sugerez că nici nu prea mai sunt multe inovații ce se mai pot aduce unui RPG postapocaliptic. Într-adevăr,

Fallout 4 este foarte asemănător cu Fallout 3 și Fallout: New Vegas. Diferă doar un pic decorul și s-au îmbunătățit considerabil unele aspecte ale jocului, însă povestea, situațiile și personajele din joc nu cred că mai pot surprinde cu nimic un veteran trecut deja prin jocurile anterioare. Există câteva bug-uri (nimic care să strice fundamental distracția), sistemul de level-up este simplificat excesiv și uneori pare că este doar un expansion ce introduce o zonă nouă de joc. Însă, la fel ca și în cazul celorlalte jocuri din serie, punctele forte ale lui Fallout 4 sunt atmosfera incredibilă, design-ul grafic de excepție și sentimentul extraordinar pe care îl ai atunci când explorezi și descoperi de capul tău uriașă lume creată de cei de la Bethesda. Deci, dacă vă dorîți un shooter/RPG în care să vă pierdeți cu orele și nu vă deranjează faptul că este foarte asemănător cu predecesorii săi, Fallout 4 are toate şansele să vă pice cu tronc.

Chester



FIREWATCH

GEN Adventure
TESTAT PE PC, PS4
DISPONIBIL PE PC
PRODUCĂTOR Campo Santo
DISTRIBUITOR Panic
ONLINE firewatchgame.com



Nicăieri, Dragoste și Paranoia

Omul se regăsește în pustietate, în sălbăticie, în conexiunea cu elementele naturale care ne-au modelat evoluția pe parcursul multor milioane de ani. Înainte de a parcurge Firewatch, recomand cu căldură o plimbare în cea mai apropiată pădure – mai ales că la capitolul codrui stăm încă binișor, cel puțin până când vor fi tunse toate ascunzișurile haiducilor de forțe străine fixate pe profit –, căci numai acolo aerul, vântul ce curge prin coroanele arborilor și liniștea incredibilă îți pot limpezi gândurile tulburate de mediul urban. Studioul Campo Santo a înțeles cu vîrf și indesat ce înseamnă trăirea interioră experimentată în apropierea virginității pământului. și dacă noi stăm bine în sectorul lemnăriei vii, americanii stau excelent – mai bine de jumătate din teritoriul SUA este neatins de mâna maimuței fără păr. Cu excepția cactușilor din deșert, mare parte din țara tunicilor albastre a rămas impădurită cu copaci babani și sănătoși. Băieții și-au tras inclusiv un parc în Wyoming, locul unde se desfășoară "acțiunea" acestui extraordinar walking simulator cu valențe adventure: pădurea Shoshone, Yellowstone, anul de grăție 1989. și uite așa au reușit omuleții independenți de la Campo Santo să iasă la înaintare cu un prim titlu ce a depășit în topurile personale frumusețea lui Kentucky Route Zero și misterul din Proteus.

Nicăieri

Firewatch are un cadru geografic bine fixat, dar cu toate acestea povestea jocului se desfășoară într-un limbo personal, într-un nicăieri existențial care a afectat la un moment dat sau

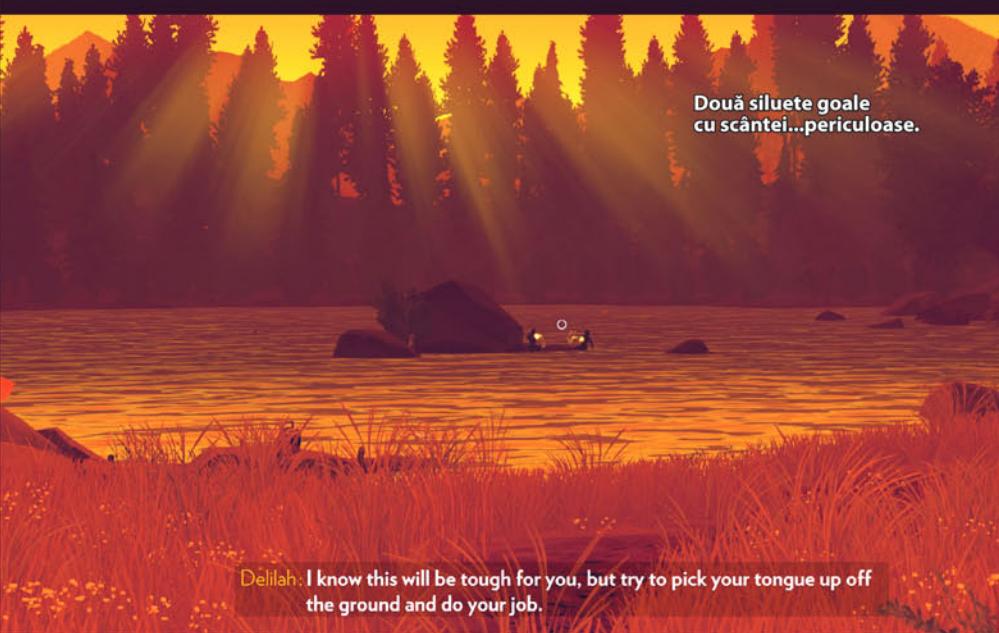


altul orice persoană adultă aflată în această clipă cu ochii fixați în paginile frumoase noastre reviste. Sentimentul de abandon în fața sortii ne impinge uneori spre izolare voluntară. Nu este vorba despre o depresie în adeveratul sens al cuvântului, ci despre escapada orientată în cu totul altă direcție decât cea în care curge realitatea. Henry, personajul principal, însuflarează de vocea și talentul incredibil al lui Rich Sommer, se confruntă cu cel mai intens șut în cohonez aplicat de mizeria asta haotică denumită arbitrar "viață" în fibra unei frumoase povești de dragoste, în



Aer rece, aspru, ca în Maramu'.

Delilah: Uh, what?



Delilah: I know this will be tough for you, but try to pick your tongue up off the ground and do your job.

Două siluete goale cu scânteii...periculoase.



La umbra marelui apus.

ochi liniștit din uraganul unei căsnicii speciale – iar tu ești cel lăsat să decidă cum și de ce evenimentele din prolog îmbracă haine croite pe măsura proprietelor trăiri. Indiferent cât de rigidă este expunerea oferită de Firewatch, omul din tine înțelege fix ce vrea să înțeleagă. Aici Campo Santo a înscris un punct solid în scorul meu, fiindcă rareori drama intimă a unui personaj masculin poate penetra cu forță experiențele personale ale ambelor sexe, însă numai după anumite trăiri, numai după o vârstă. Eu, vulcanic și pătimăș din fire, aş interzice Firewatch persoanelor sub 24 de ani. Dacă nu ai voie să conduci o motocicletă cu cilindree mari pe autostradă, atunci nu încape indoială că îți este greu să descifrezi mesajul unui joc hotărât să reproducă în detaliu senzația de singurătate sentimentală dintr-o căsnicie hărțuită de soartă, dorința de a merge mai departe prin intermediul unei noi iubiri și paranoia provocată de toate cele descrise până acum. Ai înțeles, adolescentule amerezat? Da, cu tine vorbesc! Mda, Henry se ascunde în

Shoshone și alege să își petreacă vara într-un foișor confortabil, după incendiile forestiere din 1988. Rolul de paznic îl înlocuiește pe cel de soț forțat să își abandoneze jumătatea în ghearele demenței, dar aici cunoaște o altă dimensiune, una inspirată de tot ce a fost sublim în Twilight Zone-ul lui Rod Serling...

Dragoste

Este foarte ușor să te îndrăgostești de Firewatch. Atmosfera – susținută de direcția artistică atent aleasă, definită de culori fierbinți în arșița zilei, de forme naturale pictate în verde, albastru și maro, de tonuri din spectrul violet pe durata nopților calde –, îți descrie un tablou idilic. Shoshone pare locul unde și tu și eu ne-am pierde acum, fără să clipim, fără să împachetăm cele necesare și fără să dăm doi bani că totul rulează pe Unity Engine, la cel mai mic buget imaginabil. Așa se explică absența întâlnirii directe cu alte personaje – pentru Campo Santo

era imposibil finanțar să acopere costurile unor animații complexe. Subliniez încă o dată particula "indie" din dezvoltator independent, deoarece știu prea bine (alături de colegii mei) ce înseamnă să pleci pe acest drum dificil. Parcul îți permite explorarea semi-open world, pe un areal relativ vast, burdușit cu obiecte și secrete, majoritatea putând fi analizate în mod direct (cu mânuștele astăzi două, desciuem lădița nouă, pipăim o pietricică și examinăm o cărticică). Conexiunea ta cu omenirea constă într-o stație radio și o voce aflată la celălat capăt al undelor. O, și ce voce! Delilah, superiorul tău în noul job temporar, este adusă la viață de Cissy Jones. Tipă reușește o performanță incredibilă în Firewatch, nu numai din punct de vedere al voice acting-ului, ci și din unghiul personajului memorabil adus la viață. Habar nu am ce au servit la micul dejun cei de la Campo Santo când au hotărât să mizeze pe vocii în sublinierea atmosferei unice emanate de narativă și mai puțin pe poveste, dar le-a ieșit perfect. La urma urmei, jocul este o piesă de teatru bazată pe limbaj:

Primul pas spre PARANOIAAAA...



poetic, cu substraturi, nuanțe și scriitoră bogată, Firewatch generează o chimie arzătoare între Henry și Delilah, până la paroxism. Atunci se instalează atașamentul față de ființa pe care o asculti fără să o vezi și aproape că te îndrăgostești sincer de vocea ei, încercând să descoperi polii relației. Poți comunica oricând cu Delilah, având la dispoziție multiple opțiuni de dialog contextuale. Tu în turnul tău de veghe, înconjurat de rămășițele trecutului, și ea în al ei, mergând împreună pe o cărare mărginită de paranoia.

Paranoia

Tu, ea, voi... Firewatch are capacitatea de a face totul foarte personal, prin intimizarea unei povești ce nu se ferește deizar sau de inocularea unei stări de frică. Izolarea prelungită are acest efect asupra psihicului. Delilah nu își părăsește locația, însă Henry trebuie să papucească zone

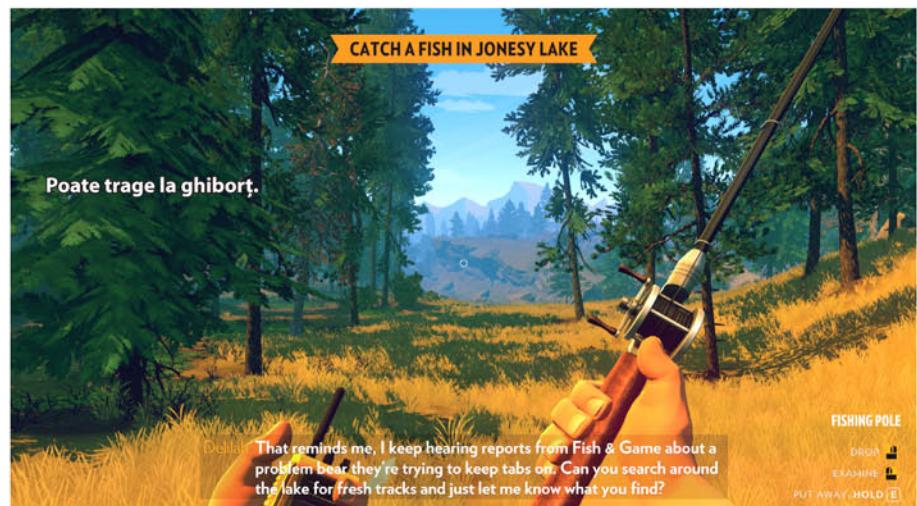
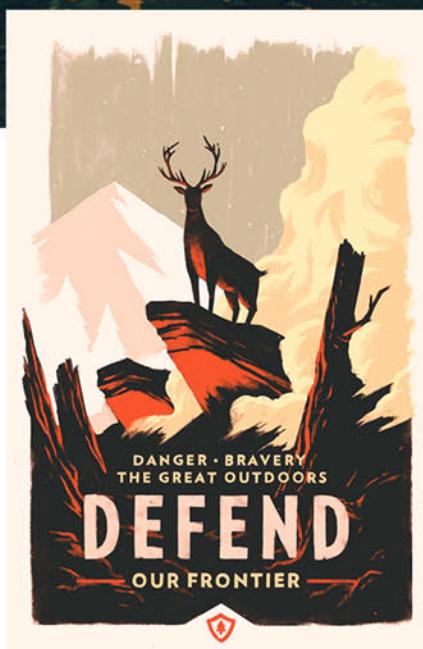
întinse, orientându-se cu ajutorul hărții și colectând provizii din cutii speciale amenajate pentru voluntarii din rețeaua de supraveghere a parcului, ziua ori noaptea. 90% din punctele de interes au un fundal pe care D (i pot spune așa, nu?) este fericită să îți expună dacă îi ceri informații, ceea ce întărește și aprofundează aventura. Este fascinant să constați că dezvoltatorii au conceput un level design atât de inteligent încât nu te poți

abține de la explorare și că toate elementele din decor au rost. Cărțile, scrisorile lăsate de paznicii precedenți, mici artefacte ori unelte utile în traversarea terenului accidentat – toate propulsează evenimentele din Firewatch. Poți escalada potecile dificile cu ajutorul funiei și pitoanelor, poți curăța scurtături sugrimate de vegetație și ai la dispoziție o rețea de peșteri pentru sesiunile de speologie. Fiecare etapă din poveste conduce





Henrică, la scăldat în Shoshone.



spre un mister tulburător – în aparență – și începe electricizant, cu un contact scânteietor dintre Henry și niște fete adolescente dormice de șotii fără haine. Unii s-au simțit lezați de lipsa urmărilor radicale pentru fiecare decizie luată. Adică, indiferent dacă alegi să furi băutura tipelor sau nu, influențând clar opțiunile de dialog cu Delilah, concluzia jocului rămâne aceeași. Ai adunat tot ce era de adunat? Ți-ai găsit un animăluț în pădure și îl numești Toto von Spandexhose în adâncul

sufletului tău? Finalul este identic, împietrit – iar eu nu am de gând să îl descriu aici. Totuși, Henry are la dispoziție o pleiadă de răspunsuri la adresa tot atâtór întrebări, ceea ce determină apropierea sau animozitatea față de Delilah. Cei doi sunt absorbiți în firele misterului din Shoshone, uneori speriați de prezența unor instalații tehnologice pe care nu le înțeleg, alteori amenințați de un antagonist cvasii-invizibil. În final toate fenomenele stranii se leagă elegant, chiar dacă simulatorul

de plimbare se transformă repejor în simulator de paranoia conversațională și palpabilă, căci asta este până la urmă chintesața creației lui Jake Rodkin, Nels Anderson și James Benson, compinația de artă lui Olly Moss și Jane Ng – artă capabilă să scoată la lumină trăiri sinestezice chiar și din pietre. Concluzia călătoriei trebuie să rămână intimă și ermetică, un coșmar al realității fără de scăpare, un incendiu din care poți scăpa doar luându-ți zborul... Aidan

8



DEPONIA DOOMSDAY

Goobye Deponia 2: The Return

GEN Adventure
TESTAT PE PC
DISPONIBIL PE PC, XONE, PS4
PRODUCĂTOR Daedalic Entertainment
DISTRIBUITOR Daedalic Entertainment
ONLINE daedalic.de/en/game/Deponia_Doomsday



Constat cu o ușoară tristețe că m-am cam lăsat de adventure-uri în ultimii ani. O fi de vină bătrânețea, or fi de vină orele petrecute la birou, or fi de vină roguelike-urile care m-au acaparat în ultima vreme - nu știu. Tot ce știu e că acum vreo câteva luni îmi propusese să rejoc seria Monkey Island, varianta remasterizată de pe GOG, cu grafici noi și control imbusnătăjit.

Am ajuns cam până la întâlnirea cu Voodoo Lady din primul joc și am renunțat la demersul meu. Trist, dar adevărat. Noroc cu NIVELUL 2, că acum nu mai merg scuze penibile gen „trebuie să deblochez nu știu ce armă în Battlefield 4” și sunt nevoie să mai încerc și jocuri adventure. Nu-i bai, că așa aflu și eu, odată cu voi, ce mai mișcă în acest gen.

Din mahala spre rai și înapoi

Seria Deponia, creată de germanii de la Daedalic Entertainment, este un nume de care am mai auzit din când în când, dar nu am avut placerea să joc trilogia originală. Oricum, din căte m-am documentat, Deponia

Doomsday este un sequel oarecum neașteptat, intrucât al treilea joc din serie a avut un final destul de clar și definitiv, plus că însuși numele său, Goodbye Deponia, indică un sfârșit neindoielnic. Deponia Doomsday ne face o recapitulare a ultimelor momente, în care simpaticul, dar neîndemânatul protagonist Rufus se pregătește să-și salveze planetă de baștină într-un mod cel puțin paradoxal: declanșând o grămadă de incărcațuri nucleare. Interesant mod de a rezolva o problemă...

Ah, dar iată twist-ul: totul a fost doar un vis! Rufus se trezește în cabina balonului său cu aer cald, tocmai când un șofer nechibzuit încearcă să-și parcheze mașina și face țăndări paharele de cristal ale prietenei lui Rufus. Proprietarul vehiculului se dovedește a fi McChronicle, un călător în timp excentric ce măsoară fluctuațiile din continuum-ul timp-spațiu cu o undă de care este prinsă o clepsidră. Evident, Rufus îl convinge pe McChronicle să dea timpul înapoi pentru a evita spargerea paharelor, însă apoi apare un elefant roz care strică totul. La naiba! Sună confuz și bizar? Păi, așa și e. Povestea din Deponia Doomsday este un amalgam nonsensic de personaje, locuri și situații care mai de care mai trăznite, iar întregul joc de-a călătorit prin timp nu face decât să sporească ciudătenia evenimentelor. Pare că echipa de scenariști de la Daedalic Entertainment a scris acest joc în sedințe prelungite de brainstorming potențate de diverse substanțe și nici o idee nu li s-a părut prea stranie pentru a fi inclusă în joc. Oricum, asta nu e neapărat rău, iar fanii vechilor jocuri

Beduin atemporal sau Dali deghizat?



adventure marca Sierra se vor simți imediat ca acasă, mai ales că Deponia Doomsday este un point-and-click pur-sâng cu o interfață ireproșabilă și extrem de ușor de folosit. Cu click-dreapta examinezi un obiect, cu click-stânga interacționezi cu el, iar o simplă rotire de scroll face să apară fereastra de inventar, în care Rufus va aduna o grămadă de obiecte. Si am apreciat mai ales faptul că poți trece de la o „scenă” la alta printr-un dublu-click pe săgeata direcțională care apare în dreptul ei, fără să fie nevoie să-ți petreci



X și O în butoiul cu zoaie

secunde bune urmărindu-ți personajul cum se mișcă prin peisaj.

Povestea lui Deponia Doomsday mizează pe humor, dar din nefericire nu le iese întotdeauna. Rufus e un personaj plăcut și amuzant în felul său, dar de la un punct încolo numeroasele sale replici și glumițe sarcastice devin obositoare, iar întreaga sa personalitate devine ușor iritantă și începi să te întrebui cum de îl suportă celelalte personaje fără să-l strângă de gât. Jocul o mai dă cu băta în baltă și cu unele glume care pot părea deplasate, în funcție de cât de ușor sunteți ofensați. Persoanele LGBT în special ar putea avea o problemă cu felul în care un anumit personaj a fost portretizat. Dincolo de asta, mi-a plăcut distribuția foarte variată și caraghioasă de NPC-uri cu care interacționezi, fiecare conversație garantând măcar câteva râsete în barbă. Replicile ironice și



Unul dintre locurile mele preferate

glumițele acide sunt prezente din abundență, iar jocul nu duce lipsă nici de umor de situație, unele momente fiind de-a dreptul ilare.

Un alt maaare plus al lui Deponia Doomsday este grafica, absolut superbă din toate punctele de vedere și măiestrit lucrată, cu o mare atenție la detaliu. Toate locațiile din joc sunt viu colorate și abundă în eye candy, cu mici amănunte de efect ce aduc la viață aventurile lui Rufus. Deponia, cu ai săi munți de gunoaie și personaje bezmetice, are un farmec aparte, iar orașul celst Elysium vine în antiteză, infițându-ne o lume utopică futuristă care m-a făcut să rezonez cu Rufus și cu dorința lui arătoare de a ajunge acolo. Personajele arată și ele foarte bine, având costume unice și tot felul de elemente care le scot în evidență trăsăturile fizice și de caracter. Vocile sunt și ele un alt plus. Actorii care și-au împrumutat glasurile personajelor din Deponia au făcut o treabă extraordinară, rostindu-și replicile cu dezinvoltură și naturalețe, astfel că dialogurile vorbite 100% sunt haioase și distractiv de urmărit.

Din păcate, locul unde aventura se cam destramă este fix parte a de puzzle-uri. Deponia Doomsday m-a pus față în față cu cele mai dubioase enigme pe care le-am întâlnit într-un joc adventure, cu niște soluții de mi-a stat mintea în loc. Jocul face o treabă bună oferind mai multe feluri de puzzle-uri, astfel că va trebui să combinăm diverse obiecte între ele pentru a crea ceva nou sau să discutăm pe îndelete cu toate personajele pentru a afla vreo informație vitală pentru progresul în joc. Există și câteva quicktime events (foarte decente, fără a fi frustrante) și chiar și câteva mini-jocuri simple și inspirate, precum un fel de X și O cu fructe striccate sau un MINI-RPG pixelat cu muzică 8-bit în care trebuie să te bați cu un wombat ostil. Unele puzzle-uri sunt logice și nu ar trebui să pună probleme unui veteran trecut printr-un Day of the Tentacle sau Sam & Max, dar altele sunt pur și simplu lipsite de orice sens și a trebuit să folosesc un walkthrough pentru a trece de ele. Nu m-aș fi prins nici într-un milion de ani că două jumătăți de cartof copt înfipte în sărma

luată din sutienu unui travestit bărbos s-ar transforma în niște căști de protecție auditivă. De asemenea, două acțiuni repetate în exact același mod nu au întotdeauna același efect, în mod inexplicabil. Toată mecanica de călătorie prin timp adaugă și ea la confuzia generală. Nemaipunând la socoteală faptul că este destul de enervant să repeți diverse secțiuni din joc, trebuie să și aduni din nou obiectele pe care le aveai în inventar, pentru că unele dintre ele se pot dovedi a fi utile și în alte puzzle-uri, fără ca acest lucru să fie foarte evident.



Adio Deponia! (din nou)

Prima mea experiență cu Deponia a fost, per total, plăcută. Jocul impresionează prin grafica extrem de bine lucrată, prin atenția la detaliu și prin universul absolut bezmetic pe care ne invită să-l explorăm, plin de personaje demente și situații aşijdere. Aduce mult, ca atmosferă, cu jocurile Monkey Island sau cu un alt clasic de care poate că ați auzit, Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria. Fix același stil grafic și fix același feeling. Din nefericire, Deponia Doomsday este tras semnificativ în jos de puzzle-urile dubioase care sfidează orice logică și care vă vor face să vă scărpinați în cap minute în sir. Dacă puteți să treceți peste acest hop (eventual cu ajutorul unui walkthrough), cred că aveți în față un adventure bunicel și nu foarte lung, numai bun pentru după-amiezile relaxante de duminică în care stați în pijamale la calculator și beți ceai verde.

Chester



GEN Graphic adventure

TESTAT PE PC

DISPONIBIL PE PC, PS3, PS4, X360, Xbox One

PRODUCĂTOR The Coalition / Splash Damage

DISTRIBUITOR Square Enix

ONLINE lifeisstrange.com

The Americana Youth, prin timp și spațiu

Nu sunt un mare fan al subtitlurilor în limba engleză, dar când trebuie, trebuie. În altă ordine de idei, ce ți-e și cu viața de adult Tânăr, nu-i aşa dragi camarazi aflați pe anevoiosul drum al independenței financiare, al relațiilor umane complicate și al mahmurelor de luni dimineață? Sunt sigur că nimenei nu credea la vârsta inocenței că peste vreo 10-15 ani te poți uita în urmă cu regret la tot ce a însemnat copilăria, această etapă minunată din parcursul traiului tot mai ciudat. Probabil că trăim într-o epocă a culturii pop nostaljice (iarăși tu, pop culture?), în care individualismul pronunțat a reușit să accentueze toate experiențele dezvoltării personale prin reducerea lor la cazuri particulare, unice. Sau cel puțin asta am ajuns să credem, fiindcă nimenei nu trăiește pentru prima oară, oricât de ciudat și metafizic ar suna. Da, în marea supă a omenirii, cineva a mai trecut măcar o dată prin exact aceleși lucruri. Recomand din suflet seria de podcast-uri Cracked, moderate de Jack O'Brien. Subiectele discutate sunt dintre cele mai diverse,

însă invitații aflați la microfon scot mereu idei interesante din joben, iar teoriile disecate în fiecare episod au capacitatea de a te pune pe gânduri, pe un ton plin de umor. Legătura cu Life Is Strange, o aventură grafică episodică produsă de Dontnod Entertainment (Remember Me) și distribuită de Square Enix, devine evidentă în două emisiuni: "Mind-melting Theories About Consciousness and Your Soul" și "Why Time Travel Would Be Weirder Than You Think". Ambele explică chestiuni științifice ignoreate total de jocul francezilor, extaziați de gândul că pot reproduce particularitățile tinereții americane într-un scenariu apocaliptic, salvat de călătoria în timp. La suprafață pare că le-a ieșit, dar măruntele povestii sunt profund afectate de cancerul unui realism magic prost înțeles.

Chloe vs. Poveste vs. Timp

Life is Strange cuprinde cinci episoade destul de consistente, numai că eu am avut ocazia să le joc pentru prima oară în ediție





Căprioara îți oferă
pulpa dreaptă-spate.

completă. Așa se face că am parcurs în vreo două zile aventura tinerei Max Caulfield, studentă la fotografie în cadrul academiei Blackwell, din orașul fictiv Arcadia Bay, Oregon, fără să trec prin etapele de aşteptare ale celor aflați alături de aventura cinematică încă de la primul episod (lansat în 30 ianuarie 2015). Habar nu am dacă maratonul influențează radical perspectiva asupra narării – spre deosebire de nerăbdarea inter-episodică, capabilă să genereze hype –, fiindcă în ochii mei, *Life Is Strange* trece drept un întreg nesegmentat. Mai mult, sunt convins că abordarea “dintr-o bucătă” ar fi fost ceva mai potrivită. Să revenim, totuși, la subiectul jocului. Producătorii au primit cu brațele deschise tot ce credeau că știu despre viață într-un colegiu american și au construit o lume

coerentă, explorabilă în limite stabilite de granițe invizibile, unde Maxine se confruntă cu circumstanțe uneori bizare, altorii teribile. Sexualitatea ambiguă, perversiunea jocului de putere profesor-student, violența, drogurile, dramele generației mileniale – toate definesc monologul interior al eroinei, dialogurile cu celealte personaje și acțiunea.”



mănușă, iar vocile actorilor dau rareori greș. Pe partea tehnică, principala problemă constă în lipsa sincronizării dintre animația buzelor și sunet, deși ochii jucătorului vor ignora situația după câteva minute. El bine, în teorie totul pare grozav, însă coerenta și funcționalitatea nu salvează creația Dontnod de la iritația cerebrală provocată de un ocean de clișee, ce se varsă incontrolabil peste Arcadia. Absolut toate personajele sunt banale imagini mergătoare și vorbitoare ale unor şabioane văzute într-un film prost cu adolescenți. Max este colega aia tăcută și ciudătică, dar deșteaptă și cu o atitudine oarecum sexy, în timp ce restul păpușilor texturate fără suflet sunt proiecții unidimensionale ale tocilarului, bătăușului, jucătorului de fotbal, tipelor răutăcioase cu bani etc. Profesorul Mark Jefferson, de exemplu, întruchipează visul umed al oricărei fetițe din primul an de liceu: înalt, frumos, cu bărbita lui de Hipsterul cel Viteaz, pasionat de fotografia cu subiecte kinky. Apoi apar ca din neant cele trei metamere ale viermei numit Thriller jr.– Chloe, călătoria în timp și misterul. Să începem cu ultima, stâlpul aflat la

Să băgăm niște droage de calitate, zic!



NIVELUL2



Final de sezon „REBELDE”.

baza disparițiilor din Blackwell. Dacă aș împărți aici firul în patru, atunci aș strica placerea explorării crimelor tulburătoare conversație cu conversație, fotografie cu fotografie. De fapt, repercușiunea dispariției unei studente în cel mai Twin Peaks-ian mod imaginabil se manifestă brusc în viața ciudată a Maxinei, când, în timpul unui curs, aceasta descoperă că poate derula curgerea timpului – și o face confrontându-se cu

“Ai oricând puterea de a trage manivela timpului, schimbând macazul, de parcă tragi caseta preferată cu Child in Time de la Deep Purple băgând pixul în ea și rotind-o ca maniacul la o sărbătoare mexicană.”

imaginarea unei tornade gigantice, ce se îndreaptă direct spre micul oraș din Oregon.

Halucinații? Ketamină? LSD? Câteva momente mai târziu, Max se trezește salvându-și prietena din copilărie, Chloe, de la moarte. Desigur, Life Is Strange mizează pe promisiunea cauză-efect, pe efectul fluturelui, în ciuda dificultății identificării



unor asemenea conexiuni. Ai oricând puterea de a trage manivela timpului, schimbând macazul, de parcă tragi caseta preferată cu Child in Time de la Deep Purple băgând pixul în ea și rotind-o ca maniacul la o sărbătoare mexicană. Obiectele “furate” înainte de rewind rămân neatinse de

Ceasul Rău, ceea ce îți permite rezolvarea majorității puzzle-urilor. Finalmente, la sistemul complet ilogic descris mai devreme se rezumă gameplay-ul, odată ce eroina aventurii decide că trebuie să-și salveze orașul natal, prietena și victimele abuzurilor din Blackwell. Chloe, pe de altă parte, propulsează ritmul lent și caracterul insipid al lui Caulfield într-o altă dimensiune. Chloe e punk rock, rebelă, puternică, vivace, extrovertită, dinamică, hotărâtă – o pată de culoare magică într-un realism clichézat. Am tolerat-o pe Max de dragul prieteniei cu Chloe Price și m-am simțit revoltat de relația cu tatăl ei vitreg, ori de greutățile prin care a trecut alături de mama ei, simpatica Joyce, aka Regina Omletelor.

Arcadia Bay, județul Ciudăteni

De parcă descoperirea abilității de manipulare temporală nu era suficientă pentru Max, povestea ei se contopește tot mai dramatic cu o





succesiune de evenimente ciudate din Arcadia Bay. Sincer să fiu, la un moment dat totul pare o mare conpirație, în care sunt implicate persoane cheie din conducerea universității, aristocrația locală – influența familiei Prescott –, ba chiar și din rândul apropiaților. După jumătatea povești, lucrurile încep să se miște altfel, pe alocuri Life Is Strange dezvoltând un pas alert, care angrenează în jurul lui senzația de imersiune în adâncurile misterului. În același timp, reconstrucția prieteniei cu Chloe devine o veritabilă colecție de clipe americana siropoase, ca și cum Lana del Rey ar fi producător executiv.

"Chloe e punk rock, rebelă, puternică, vivace, extrovertită, dinamică, hotărâtă – o pată de culoare magică într-un realism clișeizat."

Anyway, Max are întotdeauna la dispoziție polaroidul, putând surprinde (optional) cadre speciale din mediul înconjurător, mai târziu fotoafisele devenind elemente constitutive ale unei mecanici interesante: abilitatea de a modifica trecutul prin întoarcerea fizică la momentul pozei. Sex mintal, știi, însă imediat ce descoperi cum călătorul în timp provoacă efecte a la The Prestige, îți vine să pleci în pustiu și să meditezi asupra

existenței omului în univers. Vei jongla mereu cu diferite dimensiuni, companionul cel mai bun fiind jurnalul. Acolo se adună toate probele cazului, notițe personale, fotografii ale locuitorilor din Arcadia, rețete de cozonac sau alte treburile utile detectivei temporale. Paradoxal, deși salturile pe tărâmul lui Cronos puteau ajuta scenariul, muzica, interpretările actorilor și imagistica salvează de fapt jocul, situație observabilă privind capturile de ecran (absentează sunetul, dar v-ați prins ce vreau să zic). Totuși, Life Is Strange nu este o nuvelă

vizuală interactivă slabă, în ciuda lacunelor. Pur și simplu nu a fost exploată suficient, cizelată acolo unde era nevoie și ridicată la alt nivel. Când vrea, servește o porție sățioasă de suspans și nostalgie, doar pentru a rata orgasmul ludic perfect cu un final previzibil și o concluzie care demonstrează că toate deciziile luate pe parcurs echivalează cu o frecție aplicată unui picior din lemn încălțat cu un galoș de gumă. Câteodată penibil, alteori genial, Life Is Strange se chinuie să își depășească propriile limitări. Aidan

75



SOMA

GEN Adventure, FPP, Horror
TESTAT PE PC
DISPONIBIL PE PC, PS4
PRODUCĂTOR Frictional Games
DISTRIBUITOR GOG.COM
ONLINE somagame.com

Există viață după horror?

Dacă nu ați auzit pînă acum de seria Penumbra și de Amnesia: The Dark Descent, dați fuga pînă la cea mai apropiată prăvălie digitală și cumpărați-le. Jucăți-le integral, apoi cumpărați-vă SOMA. Jucăți SOMA.

Am simțit nevoie de a-mi începe articolul cu acest îndemn către cei care nu cunosc și nu au jucat titlurile celor de la Frictional Games. În opinia mea, tot ceea ce au dat lumii noastre de jucători oamenii ăștia din Nord (Suedia, mai precis) merită cunoscut și experimentat fără intermedieră, pentru că niciun articol nu vă va putea oferi trăirile pe care jocurile Frictional Games le nasc în cei pasionați - dacă se poate de oroare. Da, genul abordat în toate producțiile F.G. este cel horror. Și da, Frictional Games sunt, alături de cîteva nume din Japonia, printre maeștrii ororii virtuale.

Dilemele perfecțiunii

Problema, însă, cu această măiestrie în ale jocurilor, cu atît mai mult de oroare, este că pună în dificultate pe cel care se apucă de scrierea unei

recenzii la un astfel de joc. Un joc, cum ar veni, 100% Frictional Games. Adică unul care frizează, să o spunem pe cea dreaptă, perfecțiunea. Da, știu că arunc un cuvînt mare către cititor, dar intenția mea nu este de a lăsa față cu el, de a orbii onorabilul public client al revistei noastre. Ceea ce vreau eu să spun este altceva: cînd un joc depășește o anumită barieră a calității, este foarte greu să mai vorbești despre el fără să oferi spoilere, fără să devoleze elemente de importanță capitală în ceea ce înseamnă experiența de joc. Iar asta pentru că aproape orice element dintr-un astfel de joc este „de importanță capitală în ceea ce...” Pur și simplu, cu cît un joc este mai bun, cu atît mai mult este „mai complet”, cu atît mai mult fiecare componentă a sa are o importanță capitală în desăvîrșirea întregului ansamblu, iar dezvăluirea oricărei părți a unui astfel de joc aduce cu sine pericolul deloc de neglijat al spoilerului major. La limită, despre un joc cu totul și cu totul perfect, unui jurnalist aflat în poziția mea nu-i mai rămîne decît să nu spună absolut nimic.





Din această dilemă, însă, trebuie să ieșim cumva. Așa că mă voi strădui să vă spun ceea ce cred despre SOMA, fără a vă zice aproape nimic despre SOMA. Știu, e un paradox hios care bărbierește subțorile păroase ale absurdului. Dar, asta este, riscurile meseriei trebuie abordate de un adevărat bărbat de presă cu mult curaj, cu inteligență, cu inventivitate și umor. Și cum acel bărbat legendar de presă era plecat să facă un reportaj devastator despre dispariția pinguinilor Caligula de pe coastele Canadei, măgăreața a picat pe mine: „bun, deci SOMA îl scrie Ghinea, ne-am înțeles?...”

Asupra tragerilor în poază

Un caz particular al acestei dileme este foarte des întâlnit în activitatea mea de jurnalist. Este vorba despre capturile de ecran, screenshot-urile din jocuri cu care ne ilustrăm articolele. Dacă îmi place foarte mult un anumit cadru, aş cam vrea să-l capturez și să vi-l arăt, nu? WROONG!!! Dacă fac asta se poate să îți stric surpriza, să te lovesc cu ditamai spoilerul vizual – iar asta cu atât mai mult cu cât poate că în acel moment din joc sufletul tău este indoit de greutatea unor alegeri dificile, ori înălțat de simțiri nobile și de avinturi umanitare, ori toate acestea dimpreună. Și în tot acest timp o mai zice și soundtrack-ul jocului ceva, de dor și de uplift, numai bine că să te pună perfect în cadrul pe care, altfel, l-aș sărăci nemeritat dacă l-aș pune sărmană captură între foile Nivelului 2.

Vă dați seama în ce poziție imposibilă mă aflu eu, cel ce scriu articole despre astfel de jocuri de ispravă? Așa se face că, cu atât mai mult în cazul de față, am ales să folosesc capturi de ecran care doar să sugereze, care doar să te ducă cu gîndul la ceea ce are jocul de oferit, fără, însă, a arăta cu adevărat frumusețile aproape șocante pe care SOMA le aduce în fața ochilor noștri, cei cu care pentru prima oară ajugem să explorăm adîncurile abisale ale oceanului.

Despre genul ororii

Pe pagina SOMA a magazinului online de jocuri gog.com – cel de la care am primit copia de review – la genul jocului găsim o fuziune de trei elemente: adventure, FPP și horror. FPP înseamnă First Person Perspective – adică te află în pielea personajului, privești prin ochii lui, dar



nu tragi cu nicio armă, așa încît nu este vorba de FPS. Adventure... hmm, asta e un pic mai complicată... presupune poveste, acțiune dinamică, piedici ce trebuie depășite, dialoguri, o anumită complexitate a personajelor... toate asta se regăsesc în SOMA, dar voi reveni la ele mai încolo.

A rămas partea de horror. Aici lucrurile sunt foarte nuanțate, în cazul particular al jocului de față. Tocmai de aceea vă rog că se poate de serios: înainte de a pune mîna pe SOMA, jucați seria

Penumbra și seria Amnesia (aceasta din urmă conține un joc, The Dark Descent, produs de Frictional Games, și un al doilea, A Machine for Pigs, dezvoltat de The Chinese Room – cei cu Dear Esther – pe uneltele software puse la dispoziție de Frictional Games). Părerea mea este că ați pierde mult din frumusețea și nuanțele subtile ale SOMA dacă l-ați juca înaintea titlurilor care l-au precedat.

„Părerea mea este că ați pierde mult din frumusețea și nuanțele subtile ale SOMA dacă l-ați juca înaintea titlurilor care l-au precedat.”

În primul rînd, ați putea cădea în capcana de a crede că este vorba de un joc horror.

Am mai scris despre acest subiect: care este sursa ororii în jocul horror? În jocurile anterioare, din seriile Penumbra și Amnesia, pot spune că oroaarea venea din identificarea cu personajul principal, din empatia cu personajele NPC, expuse torturilor și suferinței, din incertitudine, din

întelegerea dramei înfățuite de joc ca fiind o metaforă a propriei tale condiții și a propriului tău destin. Acestea, și nu

întunericul, gifii înnebunit de spaimă, zgomețele, urletele sau oponenții înfricoșători sînt sursa adevărată a ororii. Da, într-un horror de două parale – cum sătăcea, nu? – elementele de jumpscare și atmosferă primează. În schimb, într-un horror făcut ca lumea, precum cele de la Frictional Games, „întunericul, gifii înnebunit de spaimă, zgomețele, urletele sau oponenții





"înfricoșători" sănt numai elemente de recuzită, butăforie, scena bine construită pe care se desfășoară adevarata dramă, cea în care se nasc și se dezvoltă adevaratele spaime, terori, groaze și orori.

Atâtă doar că, spre deosebire de Penumbra și Amnesii, drama din SOMA nu are nimic de a face cu oroarea. E ca și cum ai avea două linii paralele, una a dramei și una a ororii, care fac un efort teribil de a se suprapune, fără a reuși, însă, decât foarte rar, cîte o intersecție frugală. și astă nu e neapărat un lucru rău, în cazul de față.

Drama vs Oroare

Sună ciudat ceea ce vă spun? Îmi dau seama că trebuie să elaborez, cu atît mai mult cu cît SOMA este un caz special, poate primul, din genul destul de bogat al jocului horror. Așadar, avem două linii principale ale dramei – una individuală, a personajului principal și una mai largă, a personajului colectiv, ce cuprinde... dar nu vă pot spune ce cuprinde că e spoiler. Din perspectiva jocurilor precedente ale celor de la Frictional Games, ne-am aștepta ca drama personajului

principal să primeze, iar întreaga desfășurare a jocului să nu fie altceva decât o modulare a acestia – ba chiar și intersecțiile cu dramele altora să nu fie decât tot cu scopul de a produce o asemenea modulare, o asemenea variație în parametrii dramei personajului principal.

Ei bine, în SOMA povestea duce în aşa fel lucrurile încît, treptat, drama personajului principal devine aproape nesemnificativă. și astă nu doar pentru că drama colectivă duce lucrurile într-un punct din care perspectivele se întorc complet pe dos și suferința personală devine o picătură în oceanul Suferinței, dar și identificarea cu personajul principal devine tot mai dificilă pe măsură ce se conturează întrebarea: care personaj principal? Iar, deși, pînă la urmă, tematica jocului este cea a identității, povestea duce drama în întregul ei la un nivel atît de ridicat încît jocul intră în distorsiune și generează sensuri și direcții de interpretare neașteptate ce pot îndepărta jucătorul de la motivul central.

În tot acest proces, însă, ceva își pierde din putere. Este vorba de oroare. În fața adevărurilor cumplite dezvăluite treptat de joc, elementele horror se cam fisiie. Se atinge nivelul la care nu poți spune decât un direct, franc și rece „ei, și?” în fața oricărei spaime, a oricărui zgromot, a oricărui oponent, a oricărei umbre în mișcare, a oricărei lumini nefrești. „Ce poate fi mai rău, ce se poate



mai poate întimpla dincolo de ceea ce s-a întîmplat deja, ce teroare mai există dincolo de împlinirea sumei terorilor unei întregi Umanități?" mi-a venit să spun de multe ori în SOMA. Practic, întîlnirea cu oponenții care ar trebui să te sperie încezează de la mai fi o oroare și devine o statistică.

Sau nu devine?...

Totuși, să nu pierdem din vedere geniul oamenilor de la Frictional Games. Cu certitudine aceștia au înțeleas de mult că unul din pericolele ce pindesc jocul de gen este tocmai transformarea în statistică a elementelor ce ar trebui să nască și să întrețină oroarea. Și grija lor pentru ca SOMA să nu cadă în această capcană se vede.

În primul rînd este vorba despre oponenți. Aceștia nu sunt mulți, sunt doar cîțiva pe parcursul întregului joc. Înă la urmă, majoritatea timpului nu te află sub amenințarea proximității unui oponent, ceea ce dă o mai mare putere momentelor în care tensiunea este indusă de aceștia. Este adevărat că oponenții sunt similari cu cei din primul Amnesia, adică deformi, aparent neîndemnătici, zgomotoși, cu intenții incomprehensibile, dar cu dorința aprigă de a te prinde și ucide. Și tot precum în Amnesia, apropierea unui oponent induce distorsiuni în cîmpul vizual și auditiv. Dar tot ca în Amnesia, oponenții nu pot fi învinși prin confruntare directă, ci doar ocolită.

Iar cînd e vorba de ocolit, intervine și inspirația varietate adusă de producători. Nu doar că sunt puțini, dar oponenții mai prezintă și caracteristici care îi diferențiază. Unii nu văd bine, alții nu aud bine, unii se bazează pe emisii electromagnetice, alții au o sursă de

lumină cu care te pot vedea în întuneric, unii sunt lenti, alții sunt rapizi. Această varietate

înviorează jocul, aduce provocări interesante, introducând veritabile elemente de puzzle pentru rezolvarea unei întîlniri cu un astfel de oponent, care capătă, aproape, valoare de boss al nivelului în care te află.

„Însă creatorii jocului nu au pierdut terenul cîștigat în trecut cu oroarea, ci l-au dat în folosință...”



Semnificația, însă, pentru jucător, a acestor oponenți, se schimbă, treptat, pe parcursul derulării povestii. Da, la început intră în rutina pe care te aștepți că jocul o presupune: oponenți =

teroare, oroare. Dar, aşa cum spuneam, am ajuns la punctul în care a mă speria de oponenți a devenit echivalentul grijiilor pentru așezarea corectă a furculitei lingă farfurie în timpul unui cutremur de 9 grade pe scara Richter. Însă creatorii jocului nu au pierdut terenul cîștigat în trecut cu oroarea, ci l-au dat în folosință, aşa cum

spuneam, puzzle-ului. Oponenții devin puzzle-uri pe care trebuie să le rezolvi pentru a putea trece mai departe. Iar interesul pentru poveste pe care Frictional Games reușește să-l deștepte în tine substituie incredibil de bine simplă necesităate a supraviețuirii individuale, devenită aproape derizorie dincolo de jumătatea jocului.

Așa se face că am pierdut teroarea clasică, aia încă spăimântării pe bază de oponenți și jumpscare-uri, dar am căpătat altceva în schimb, poate mai interesant și mai valoros. Important este că, în toată această tranziție ce are loc pe parcursul jocului, nu se pierde niciun moment dorința de a trece mai departe, de a depăși orice piedică. Ba, mai mult, deși nu pe bază de oroare și de instinct de conservare, această dorință crește încetul către finalul SOMA.

Și a fost lumină

Ceea ce m-a surprins, un pic, la SOMA este faptul că Frictional Games nu s-a bazat numai pe story și elementele „sperioare” în dezvoltarea unui joc care să te atragă, să te incite. Să fim că se poate de sinceri – atât Penumbra, cât și Amnesia au centrele de greutate amplasate în special între poveste și oroare. Gameplay-ul vechilor titluri este relativ sărac, cu mici zvînciri de puzzle și cu găselnițe bune ca idee dar discutabile ca realizare – precum implementarea sănătății mintale în Amnesia (slavă Domnului că





nu avem parte de ea și în SOMA!). Iar grafica, bazată pe un engine elaborat intern, era bună, dar nu tocmai la nivelul de vîrf din timpului apariției atât a seriei Penumbra, cît și a primului Amnesia. Acest din urmă titlu „se scoate” prin elementele artistice ale graficii (pe care, ulterior, A Machine for Pigs le-a împins chiar și mai departe, arătând ce se poate face cu adevarat din uneltele de dezvoltare create de Frictional Games).

De data asta, însă, producătorul suedez și-a făcut bine treaba și în ce privește grafica. Am fost literalmente șocat de detaliul vizual din SOMA. Iar șocul meu a revenit cînd m-am uitat la derularea genericului final al jocului și am văzut cît de puțini oameni au lucrat la grafică, în comparație cu alte echipe din industrie. Ei bine, jos pălăria, Frictional Games! Nu știau cum au reușit, dar SOMA este, în opinia mea, unul din cele mai bine detaliate vizual jocuri din istorie. Felul în care a fost recreat mediul subacvatic, dar și interioarele, este atât de convingător, atât de plin de realism, de senzația de firesc, de natural, de funcțional, încît dă o consistență nebănuitoră jocului, în întregul său. Avem în SOMA un exemplu ca de manual despre cum toate elementele unui joc se pot potența reciproc pentru ca rezultanta să fie un întreg aproape perfect. De prea multe ori am dat peste titluri în care grafica, povestea, gameplayul, puteau fi strălucite fiecare în parte, dar suma lor în integralitatea jocului era mult mai

puțin remarcabilă. SOMA, în schimb, îmbină totul impeccabil, iar experiența de joc beneficiază enorm de pe urma acestei reușite.

Este adevarat că se poate imputa numărul nu foarte mare de poligoane din care sunt alcătuite anumite elemente grafice, precum și cîteva texturi care ar fi putut arăta mai bine și avea o rezoluție mai mare. Deși am observat astfel de imperfecțiuni, nu pot spune că am fost deranjat de ele, în special pentru că Frictional Games au pus în practică la modul inspirat dictiunul clasic

„iluminarea este mai importantă decît numărul de poligoane și texturile”. Astfel, efectele de lumină sunt perfect folosite aici – ceea ce am constatat mai ales după ce am dezactivat „bloom”-ul, pe care îl consider nu doar inutil la un joc de genul Amnesia sau SOMA, dar chiar nepotrivit, deoarece are tendință de a „acoperi” celelalte efecte de lumină, mult mai importante pentru experiența de joc.

Am remarcat și implementarea reflexiei și mai ales a refracției, care contribuie decisiv la realismul vizual al unui joc în care se face foarte des trecerea din aer în apă și viceversa. De altfel, nici nu este de mirare că efectele de iluminare sunt capitale pentru experiența de joc în SOMA, dat fiind că avem de a face cu un titlu a căruia acțiune se petrece în medii în care sursele de lumină sunt limitate, fie pentru că unele sunt artificiale și depind de alimentarea cu energie (deseori dificilă), fie pentru că altele sunt surse de lumină biologice, specifice adâncurilor oceanului. Din îmbinarea acestor lumini cu apa și cu întunericul abisurilor maritime ieșe unul din cele mai frumoase vizual jocuri de pînă acum. Și, o repet, la asta contribuie și modelarea fundului oceanului, inclusiv a apelor tulburi, precum și popularea spre final cu creațuri care nici măcar nu mă mai speriau, la cît de interesat eram să le privesc, cu tot pericolul, pentru că, nu-i aşa, fauna abisală fascinează întotdeauna... Probabil pentru că pe asta se și bazează atunci cînd iese la vinătoare...

Perfect în Surround

Jocurile aparținînd genului horror sunt cele la care folosesc întotdeauna căști. Și, cum aproape întotdeauna amplasarea corectă în spațiu a sunetului este utilă pentru a detecta pericolele, dacă jocul nu oferă posibilitatea de a opta din meniu pentru un API de poziționare 3D a sunetului precum EAX, EAX Advanced HD, OpenAL, Miles Sound System, Dolby Surround și-md, mă folosesc de Turtle Beach DSS2, cu speranță că există informație 3D în sunetul





jocului. DSS2, printre altele, are și o funcție de decodare surround care am observat că poate face minuni în ce privește spațializarea corectă a sunetului din unele jocuri care nu pun la dispoziție opțiuni în acest sens. Cum este cazul și cu SOMA.

Este păcat că SOMA nu oferă în meniu de opțiuni posibilități explicite de configurare privind sunetul 3D. Iar asta pentru că jocul mi-a oferit una din cele mai remarcabile

experiențe auditive pe care le-am avut vreodata în domeniul multimedia –

adică includ aici și filmele, nu doar jocurile, ceea ce spune multe. Designul de sunet este incredibil. Nu mă refer aici numai la zgomotele specifice unui horror, ci și la sunetele banale, precum ar fi cel produs de un recipient care se rostogolește. Credeti-mă, nu e lucru ușor să faci sunetul unui obiect care se rostogolește, într-un joc.

Pentru că, de obicei, în jocuri se folosesc sample-uri, fișiere preînregistrate care conțin sunete „fixe” pentru diverse evenimente fizice. Dacă evenimentul fizic este la rîndul lui „fix”, predeterminabil, precum o împușcătură, totul este simplu. Dar ce te faci cu un obiect care se rostogolește întimplător, cum ar fi un cilindru pe care îl lovești cu piciorul și/sau îl răstorni din greșeală? Well, se mai poate jongla din diverse efecte, ceea ce se face spre exemplu la sunetele de motor de mașină în simulatoare auto, dar problema rămîne – ce faci cu evenimentele fizice care nu sunt fixe, ba, mai mult, sunt imprevedibile și conțin elemente aleatorii precum rostogolirea unui obiect?

Eu nu știa să răspund la această întrebare, dar cineva din echipa Frictional Games cu certitudine are răspuns la aceeași întrebare, ba chiar și la unele mai încuietoare. Am ajuns să cred asta după ce am avut surpriza să obțin un feedback auditiv neobișnuit de realist atunci cînd am lovit obiecte, creînd evenimente cu

desfășurare aleatorie, cărora sunetul le-a urmărit cursarea fără niciun cusur.

Repet, în SOMA este incredibilă atenția pentru detaliu, de care sunetul are la rîndul lui parte copios. Atât realizarea individuală a evenimentelor sonore, cât și asamblarea întregii atmosfere acustice din niveluri, prin suprapunerea a multiple surse de sunet, este de o perfecție

lecție în multimedia, aş putea spune.

Și tocmai pentru că sunetul este atît de bine făcut în SOMA, am resimțit neplăcut absența unei opțiuni privind acustica poziționării 3D. Zău că merită dată explicit atenție și acestei componente. Zic „explicit” pentru că, implicit, sunetul 3D există în joc, dar are nevoie de intermedierea unui decoder Dolby Headphone sau Dolby

Surround pentru a fi pus în evidență. Eu am folosit un amplificator de casă Turtle Beach DSS2 care este dotat cu decoder Dolby Headphone, iar experiența sonoră la activarea funcției de Surround a acestuia a fost mult, mult mai bună decât fără ea, atît în ce privește poziționarea în spațiu, cât și percepția fiecărui strat de sunet din cele care alcătuiesc ambientul unui nivel din SOMA. Din păcate, un DSS2 este greu de găsit pe la noi, dar recomand să vă achiziționați plăci de sunet care oferă decodare Dolby Headphone (cred că Asus are aşa ceva) sau CMSS (implementat de Creative Labs).

„...cineva din echipa Frictional Games cu certitudine are răspuns la aceeași întrebare, ba chiar și la unele mai încuietoare.”

care mă obligă să consider SOMA ca fiind cîștigător la categoria sunet în competiția Jocul Anului 2015. Și nu pot avea decât cuvinte de laudă și pentru muzica din joc, folosită cumpătat, ca o completare, ca un fundal eficient pentru evenimente și emoții, însă niciodată avînd altceva decât un rol de suport, secundar. Este un exemplu de îmbinare reușită a muzicii cu sunetele din joc – oricît de ciudat ar fi să spun asta – tocmai pentru că muzica nu pășește cu nicio ocazie în față. O



Dacă placa voastră de sunet onboard este dotată și ea cu o funcție de spațializare a sunetului, merită să o activați în timp ce jucați SOMA, pentru că s-ar putea să funcționeze corespunzător – experimentând cu astfel de facilități se poate să aveți surprize plăcute în anumite titluri care nu au opțiuni pentru sunetul 3D.

Mai e mult pînă aproape?

Zău dacă nu am avut emoții când am început să joc SOMA. Mi-era teamă că Frictional Games vor abuza de rețeta de horror pe care și-au perfectionat-o de-a lungul anilor și că vor da rateuri lamentabile. Mi-era groază, da, dar groază că voi vedea încă un declin, încă o compromitere de toată jena a unui nume din industrie la care am ajuns să țin foarte mult.

Din fericire, am avut parte de o surpriză, și nu una oarecare, ci de proporții. Frictional Games pornesc SOMA ca pe un horror clasic de-al lor, dar nu trece o jumătate de oră pînă cind începe să se simtă că lucrurile nu sunt numai horror, și

prea puțin clasice. Ceea ce, inițial, mă temeam că va fi o Amnesia submarină, se dovedește nu doar mai mult decît atât, dar mai ales cu totul altceva. Folosindu-se de o poveste cu accente Sci Fi concepută magistral, Frictional Games transcend genul horror în SOMA, ducîndu-ne dincolo de acesta, taman acolo unde se naște întrebarea:

există viață după horror? După ce trecem granița spaimelor există ceva interesant, ceva care să ne miște, să ne împioare, să ne facă să gîndim, poate, mai mult decît credeam că vom simți?

Răspunsul este, fără indoială, da! Și nu pot deci să fiu foarte mulțumit că Frictional Games nu s-au mulțumit doar să se bazeze pe story, ci au rotunjit SOMA vizual și auditiv, la o calitate neverosimilă pentru o echipă atât de mică.

Pe de altă parte, după cum am mai spus, elementele horror din SOMA nu devin o statistică ce tinde să plăcăsească, nu s-a marșat pe cantitate, cum ar fi făcut un producător devenit nesigur pe mijloacele sale de expresie și pe capacitatea sa de a convinge publicul. Dimpotrivă, cu eleganță și cumpătarea specifice maestrului perfect stăpîn pe arta sa, Frictional Games au redus numărul întîlnirilor și evenimentelor horror, au modulat impecabil tensiunea psihică indusă jucătorului, au alternat pasaje din medii diferite, au încăntat ochiul, au agresat pe alocuri aceiași ochi, au derutat, au lămurit deruta, au născut dileme pe care mai apoi le-au adîncit. Ceea ce a rezultat este un joc care frizează filmul interactiv, dar fără a lăsa niciun moment senzația că este doar un simulator de plimbare pe sub mare, ori



doar un pretext pentru derularea unei povești condimentate cu jumpscare-uri.

De altfel, de pericolul transformării în film interactiv SOMA este salvat și de puzzleurile presărate din loc, multe din ele interesante, chiar dacă nu foarte grele. Specificul lor este unul firesc pentru situația în care se află personajul principal: trebuie să faci să funcționeze echipamente și instalații despre care nu ai nici cea mai mică idee sub aspect tehnic, și trebuie să te prinzi la fața locului ce și cum, ghicind logica din spatele punerii lor în mișcare.

Ceea ce am apreciat ca nouitate la SOMA, deși nu am simțit că era necesar în Amnesii (dat fiind specificul acestora), este contactul pe care îl ai cu un număr relativ mare de personaje. Nu este vorba neapărat de un contact direct, ci de unul intermediat de jurnale, log-uri, însemnări tehnice, comunicări de securitate, desene, note personale, înregistrări audio de diverse naturi. Însă toate acestea vin de la un număr semnificativ de oameni cu personalități diferite, puși în față unor



evenimente extreme la care reacționează foarte variat. Este o muncă de mare finețe să schițezi atităa povești personale, cu care să dublez și să completezi story-ul principal, cu atât mai mult cu cît asta presupune și o componentă de voice acting de care artiștii angajați în acest scop de Frictional Games s-au achitat impecabil.

Sunt uimit cum un titlu indie, cu resurse limitate, a putut realiza o asemenea calitate și parte de voice acting – este cel puțin la nivelul unei producții AAA.

Ne-am obișnuit să considerăm că pe banii noștri trebuie să primim cît mai mult. De aceea considerăm deseori că un anumit joc ar fi trebuit să fie mai lung – și nu de puține ori avem dreptate. SOMA, însă, intră în categoria selectă a jocurilor care știu că nu trebuie să fie lungi. Da, apreciez că SOMA a fost foarte bine gîndit sub toate aspectele, inclusiv cel al duratei, în aşa fel încît să nu existe tempi morți, exagerări sau repetiții iritante. Mai mult ar fi fost prea mult. Cele 20 de ore petrecute de mine în joc, au fost, însă, „de calitate superioară”, pline de tot ceea ce nici nu știam că îmi doresc de la un joc pînă cînd nu am învățat de la noul titlu al celor de la Frictional Games. Cărora, cu mulțumiri pentru jocul eveniment care este SOMA, nu pot să le ofer mai mult de nota 10, deși zău că ar merita. **Marius Ghinea**

10



King's Quest

CHAPTER II
RUBBLE WITHOUT A CAUSE

GEN Adventure
TESTAT PE PS4
DISPONIBIL PE PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
PRODUCĂTOR The Odd Gentlemen
DISTRIBUITOR Partenerii Activision în România
ONLINE sierra.com/kingsquest

Aventură servită cu pipeta

Un proverb vechi spune "cine se aseamănă se adună". Cum naiba nimeam noi toti în aceeași redacție altfel? Din fericire nu ne asemănam la aspectul fizic de don juani cu kile în plus și păr în minus, ci, evident, în ceea ce privește gusturile legate de obiectul zilnic de activitate: jocurile. Așadar, dacă vreți să știți cum stă treaba cu decizia celor de la Activision de a reînvia label-ul Sierra Games și cu noua serie episodică King's Quest, vă invit călduros să aruncați o privire pe review-ul primului capitol, scris de al nostru neobosit ncv. Îl găsiți pe site.

L-ați citit? Bun, reiterând ideea din paragraful de mai sus, cam aceeași părere am avut-o și eu despre debutul noului King's Quest: surprinzător în sensul bun, mai ales într-un peisaj actual, în care filmele interactive pline de QTE-uri sunt caracterizate drept jocuri adventure. Așadar, prin simplul fapt că a oferit ingredientele acelea parcă de mult uitate - inventar, puzzle-uri, dialoguri, umor - primul pas făcut de The Odd Gentlemen în tărâmul King's Quest poate fi considerat un veritabil succes.



Și totuși...

...urmează, inevitabil, capitolul al doilea. Care, în mod destul de curios pentru cei obișnuiti cu punctualitatea telltelistă™, le-a luat producătorilor cam jumătate de an pentru a-l finaliza și lansa. De ce? Doar ei știu. Pentru că, din toate punctele de vedere, Rubble Without A





Cause este inferior predecesorului său.

Cei care ați trecut prin quest-urile de pe vremuri (așa le spuneam noi jocurilor de aventură în anii '90), știți că jocurile asta aveau o anumită structură modulară, chiar dacă nu erau neapărat împărțite pe capitole. Ori "rezolvai" o porțiune de hartă și se debloca una nouă, ori treceai de puzzle-ul ăla imposibil (nu aveai walkthrough-uri și Let's Play-uri mură-n gură pe vremea aia), ori ieșeai din labirintul care ți-a mâncat fiicații (era o modă atunci, fiecare quest TREBUIA să aibă o secțiune cu un labirint!). Ei bine, și primul capitol din King's Quest (A Knight to Remember) lăsa aceeași impresie, că are o anumită structură, că termini porțiunea X și treci la X+1.

Rubble Without A Cause, din păcate, face excepție: întregul capitol pare a fi format dintr-o singură "bucată", două aspecte ale jocului fiind serios afectate: pe de-o parte feeling-ul, odată ce te prini de "algoritmul" acestui capitol, este

că joci ceva scurt, ceva al cărui final se afișă mereu în cătare, ca să zic aşa. Evident, dispăr aerul de mister, de explorare, concluzia fiind destul de clară chiar de la începutul capitolului. În al doilea rând, nu ai doar sentimentul că joci ceva scurt... Chiar joci ceva scurt! Dacă pe primul capitol l-am terminat în câteva sesiuni de joc, împotrivindu-mă la unele puzzle-uri, reflectând la soluții sub duș sau înainte de culcare etc., această a doua parte am dat-o gata într-un singur sitting, în doar câteva ore. Pur și simplu ai senzația că e prea puțin, nu în comparație cu alte jocuri similare, ci față de ce-a avut de oferit precedentul capitol al aceleiași serii.

Am adus în discuție "algoritmul" din spatele lui Rubble Without A Cause tocmai pentru că acesta nu este tocmai unul standard pentru jocurile de aventură (nici măcar pentru cele moderne). Jocul, de această dată, este structurat pe zile, existând câteva personaje care trebuie salvate într-un timp anume (preluate

direct din capitolul trecut, încă un lucru care m-a făcut, într-un fel, să strâmb din nas). Acest mecanism se bazează însă prea mult pe ideea de trial and error, o decizie, odată luată, nepuțând fi modificată fără reînceperea jocului de la zero. Mai mult, chiar atunci când te-ai prins și știi exact ce ai de făcut, poți fi luat prin surprindere de unele automatizări ale jocului, care avanseză timpul fără să îți dea vreo avertizare în acest sens, ruinându-ți planurile de a salva unele personaje. E frustrant, chiar dacă nu afectează desfășurarea ulterioară a poveștii. Chiar aşa, nu prea m-am prins dacă deciziile pe care le-am luat în prima parte a jocului au avut vreo influență în acest al doilea capitol.

Cât despre prezentarea grafică, mi se pare oarecum inutil să mai discutăm acum despre ea: abordarea este similară cu cea din primul episod - ori îți place, ori te ia prin surprindere (neplăcut), dar te obișnuiștești (să zicem că aici s-ar încadra autorul), ori nu te gâdilă sub nicio formă. Dar nu are rost să critici aspectul asta, având în vedere că știam foarte bine, din primul capitol, cum va sta situația. Din fericire, sunetul și, influențat direct de aceasta, umorul, rămân la un nivel satisfăcător. Din nou, parcă primul episod a avut mai mult farmec, însă și unele poante din Rubble Without A Cause au je ne sais quoi-ul lor.

Când tragi linie și faci socoteala, King's Quest Chapter 2: Rubble Without A Cause, deși nu prost, este oarecum dezamăgitor. Și nu pentru că jocurile actuale episodice l-ar depăși, nici pe deosebire; însă este destul de clar că acest al doilea capitol King's Quest păleşte în comparație cu primul, care a reușit să atingă mai multe corzi sensibile. Poate a treia oară va fi cu noroc... **Cosmin Aioniță**

7





GEN Top-down shooter
TESTAT PE PC
DISPONIBIL PE PC
PRODUCĂTOR Interceptor Entertainment
DISTRIBUITOR 3D Realms
OFERTANT GOG.COM
ONLINE 3drealms.com



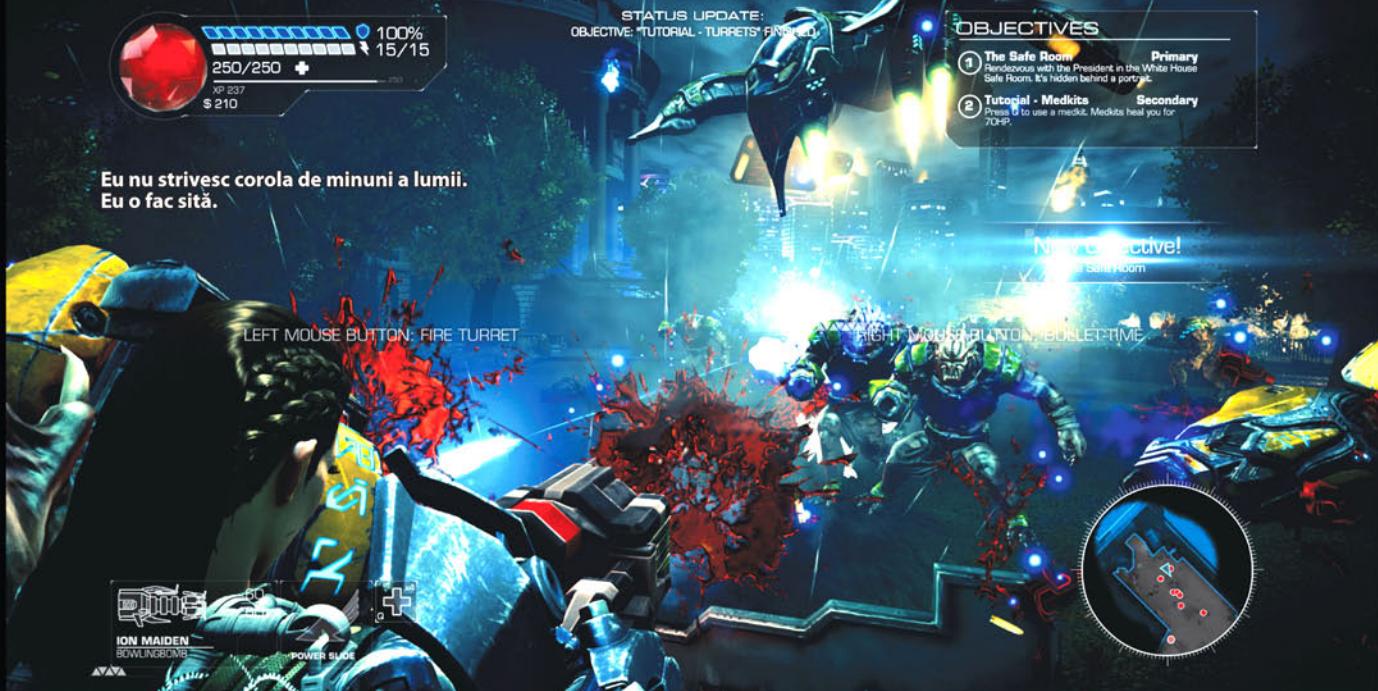
Unde ziceai că te doare, boss?

Shelly "Petarda" și Brațul de Fier

Când te trezești pus în față unui top-down shooter dement, care vrea cu orice preț să te convingă că habar nu ai să clasifici jocuri, mințind cu nerușinare cum că-i de fapt un action-RPG derivat din ceea ce trebuia să fie o intrare în seria Duke Nukem – ei bine, atunci începi să îți dorești două aspirinie și-o cafea tare, urmate de o schimbare a carierei. Bombshell, noua producție Interceptor Entertainment din ograda 3D Realms, a luat naștere în timpul bătăliei pentru IP-ul Duke, conflict disputat între distribuitorul actual și Gearbox Software. Gearbox a rămas cu titlul mult dorit, scotând pe piață un joc mai prost decât o gâscă lobotomizată cu măceta, în timp ce 3D Realms a continuat dezvoltarea proiectului, schimbând doar numele și sexul protagonistului. Duke a devenit Shelly "Bombshell" Harrison, colonel în cadrul organizației militare Global Defense Force – o tipă mai tare ca piatră și mai iute ca săgeata, cu un braț robotic mai tare ca fierul și mai iute ca oțelul, dar ceva mai temperată în materie de glume proaste sau fixația orală pentru guma de mestecat. În rest, aceeași poveste nonvalorică despre o invazie extraterestră, un doctor maniac și un președinte răpit. Chiar și aşa, formula funcționează perfect.

Shelly cea cu vino-ncoa

Eu zic să nu mai pierdem vremea cu vrăjeli de mare clasă și să intrăm direct în pâinea cosmică: Shelly își prăpădește mâna preferată în urma unui incident terorist misterios din Washington, cariera ei militară se duce unde nu bate lumina, o companie privată (și controversată) îi oferă o sansă nouă și un braț prostetic capabil să fie utilizat ca robot de bucătărie sau mitralieră cu țeavă rotativă, apoi niște extraterestri chinuți de soartă invadăză planeta, președintele american – care, aproape, este o blondă cu un plastron de ochi patriotic și-un trabuc între buze – ajunge să fie răpit, după ce teroristul implicat în evenimentele dramatice din capitala SUA colaborează cu invadatorii. Scumpă Santa Muerte, oamenii responsabili pentru această poveste trebuie că sunt niște iluștri botaniști specializați în micologie! Nuca din perete constă în diferența dintre personalitatea sinceră și eroică a protagonistei, eclipsată de atitudinea cu limba în obraz pe care narațiunea insistă să o îmbrace. Or, aici apare o problemă de identitate, una periculoasă pentru Shelly, trimisă într-o misiune de salvare cu puține șanse de supraviețuire. Cumva, am ajuns să o plac



Eu nu strivesc corola de minuni a lumii.
Eu o fac sătă.



sincer, să-mi pară credibilă (în special atunci când interacționează cu Amiga, Al-ul brațului scuipător de plumb), respingând în același timp un cadru potrivit Marelui Nukem. Aspectul, umorul, vocea și brutalitatea execuțiilor lui Harrison adaugă un plus de valoare sumei totale, astfel încât nu pot să privesc Bombshell drept un joc 100% ratat, cu tot ce deciziile proaste de design.

Astăzi facem boom boom!

Motorul Unreal 3 se descurcă binișor, grafica mizând pe câteva efecte speciale plăcute. Când nu administrează proiectile de uraniu sărăcit și plasmă în rândul bieților gărgăuni cosmiți direct de la gura modulelor instalate pe brațul robotic, Shelly poate utiliza turele fixe, moment în care Bombshell renunță la perspectiva izometrică și trece brusc la un third person furios. EPIC!

Aminteam în introducere de insistență producătorilor în a considera jocul un action-RPG – dar cu o floare nu se face primăvară, iar prezența unui modul Pip-Boy-ish pentru abilități și armament nu justifică elementele role playing. Sigur, poți investi puncte într-un număr limitat de abilități speciale, utile în controlul hoardelor de oponenți, și îmbunătățiri pentru Maxigun, Ion Maiden, P.M.S(!) ori Mother Flakker – ultima armă având atât un nume inspirat, cât și un efect devastator. Poziționat între pușcocii cu două țevi din Quake și Flak Cannon-ul din Unreal Tournament, Mother Flakker-ul are unele dintre cele mai bune efecte

sonore întâlnite într-un shooter. Tandemul mouse-tastatură îi permite eroinei suficient spațiu de manevră, mai ales că uneori trebuie să faci platforming, sărind peste crateră și obstacole. Hărțile sunt destul de mari și lipsite de un sistem de transport rapid între punctele de interes (Diablo much?), ceea ce face din plimbarea între obiectivele și aşa repetitive un veritabil chin. În plus, şansele să mori cresc pe măsură ce începe să ignori importanța mișcării și avantajele oferite de mediul înconjurător, fiecare respawn fiind penalizat cu o sumă frumușică de credite. Nică diversitatea lighioanelor sau etapele previzibile din lupte cu boșii nu m-au impresionat peste măsură, căci acțiunea de pe monitor este depășită uneori de coloana sonoră antrenantă punk/hard rock.

Și pinguinul meu?

Majoritatea publicațiilor din vest s-au grăbit să discrediteze un joc din categoria petarde-pocnitori-vuvuzele de parcă Bombshell trebuia să revoluționeze genul. Alții au zis că pare incomplet și plin de buguri. Păi, da, este mediocru. În schimb te poți distra suficient de bine masacrând gândaci volatili, gorile-reptili cu arme laser, copiii rezultați din dragostea unui Alien cu monstrul din The Thing și alte asemenea spurcăciuni zemoase. Are chiar și niscaiva artă conceptuală simpatică, alături de o prezentare decentă. Pe scurt, Bombshell face boom și cam atât.

Aidan

6.5



Xenoblade Chronicles X II

Final Mare, final mic, Continuare, Concluzii.

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

L una trecută deadline-ul a venit peste mine și m-a forțat să pun deoparte controlerul, după mai bine de 120 de ore de joacă. Părea că povestea se apropie de final, dar ceva era în neregulă. De obicei jocurile se dau de gol într-un fel sau altul și chiar dacă nu simți sfârșitul din punct de vedere al story-ului, poți aprecia destul de bine cât mai ai până la final, dacă te uiți prin liste sau peste hărți, după zonele rămase neaccesate, sau numărul monștrilor pe care încă nu-i poți da gata. Eram undeva pe la nivelul 45, dacă-mi aduc aminte bine, și-mi dădea cu eroare... Puteam accesa 99% din zonele jocului, sondele-sateliți erau aproape toate instalate, dar.... nu deblocasem

decât doi mecha speciali din mai bine de 15, cât avea lista plină cu ???????, cei construiți fiind plasați la finalul ei(?!). Peste tot pe unde mă plimbam găseam faună de nivel 70-80, chiar și 90, care putea să-mi strivească întreaga echipă cu o singură palmă (în titlurile Xenoblade, 10 niveluri în plus sau în minus e enorm și foarte greu o să reuști să învingeți un monstru de dimensiuni mari care are mai multe niveluri peste). D-abia descoperisem ce înseamnă super armă, nu apucasem să construiesc niciuna, iar lista lor părea că nu se mai termină, doar 5% din schemele de construcție erau găsite și aşa mai departe... dar... cronometrul afișat pe clădirea enormă din centrul zonei administrative se apropia vertigi-



nos de 0, moment în care ar trebui ori să [spoiler], ori să descoperim un alt adevar care să împingă povestea mai departe. Am subliniat și în prima parte a review-ului că JRPG-urile, la fel ca și anime-urile, iubesc întorsăturile de situație și dezvăluirile incredibile. Pur și simplu nu puteam să concluzionez fără să văd sfârșitul, am refuzat să dau o notă și am





incheiat cu un Va Urma.

35 de ore mai târziu, după o duzină de filmuleți și explicații, curgea genericul. Eram contrariat. Pe de o parte marea dezvăluire de la sfârșit a fost atât de interesantă încât am ținut să discut instantaneu cu soția ce s-a întâmplat, pe de altă parte, am urât felul în care producătorii au ținut să ambaleze totul într-un pachet frumos și să n-i servească. Deznodământul vine cu implicații psihologice atât de puternice încât ar arunca orice societate în haos. Și cu toate astea, prietenii pe care i-am strâns de-a lungul jocului lângă mine au devenit dintr-o dată binevoitori și au acceptat pe loc situația. Vorbind aici de mai bine de zece personaje inteligente cu caractere și aspirații puternice, diferite și interesante. Am avut parte de un final cu happy end forțat, oarecum copilăresc, dar și de explicații peste explicații care au avut darul de a umple goluri de care și uităsem - nu ștui dacă vă mai aduceți aminte, nu mi-a plăcut deloc începutul jocului, erau multe lucruri care nu se legau, nu neapărat din punct de vedere științifico-fantastic, ci din punct de vedere logic, la un

nivel la care și un copil ar fi avut probleme în a accepta ce se întâmplă. Explicațiile de la sfârșit leagă însă tot și transformă XCX într-unul din puținele jocuri Hard Sci-Fi existente. Mare lucru.

Vreo 10 minute mai târziu (nu cred că exagerez când spun că peste 1000 de oameni au lucrat într-un fel sau altul la producerea acestui joc), ultimele nume dispar în partea de sus a ecranului. Negru. Apoi, Elma deschide niște uși imense și păsește în ceea ce pare o navă părăsită - secvența aduce bine de tot cu Alien Isolation – în totală contradicție cu formula caldă împinsă de joc până acum. Găsește până la urmă ce am căutat încă de la începutul jocului și descoperă că... „E ceva cu planeta asta...“ Imaginea se stinge din nou și un mic text în partea de jos ține să sublinieze că: „Această poveste nu se termină niciodată!“. Loading, și sunt aruncat înapoi în garnizoană,



lăsat să continui jocul. Aveam gura deschisă în timp ce Raluca rădea în hohote, acum nici 5 minute șopâiam în jurul ei cu bucurie pentru că-l terminasem. Faptul că m-au lăsat să continui nu m-a mirat așa de tare, era clar că mai exista conținut, nu, felul în care jocul s-a sfârșit și a început a doua oară, dar mai ales implicațiile propuse de această a treia dezvăluire sunt cele ce m-au lăsat paf. „E ceva cu planeta asta...“ subliniază Elma pentru a doua oară și dă putere exact secvențelor care mi-au plăcut cel mai mult până acum, cele în care, de exemplu, descoperi zone cu ruine și tehnologii ce par mai vechi și mai puternice decât tot ce au rasele existente în joc și nu poți decât să ghicești ce s-a întâmplat acolo, sau cele în care un om de știință venit din viitor încearcă să se întoarcă în planul lui, nu reușește și nu știe de ce. Misiunile, vorbele aruncate în vânt, micile descoperiri, toate deconectate de drama mare sau de quest-urile secundare, care păreau mereu că nu duc nicăieri, sunt dintr-o dată activate.

Cu greu, cu multă muncă de auto-convingere, două zile mai târziu, am lăsat controlerul jos.

Dacă vroiam să pun pe foaie ce aveam în cap pentru acest număr trebuia să mă opresc și să pornesc în alte călătorii. Aici, vreau să subliniez diferența dintre un redactor de jocuri și un gamer care iubește să termine cât mai complet titlurile care-i plac. An de an densitatea de jocuri interesante sau de calibru a devenit din ce în ce mai mare, în timp ce numărul redactorilor din cadrul unei reviste sau site de specialitate a rămas cam același.

Foarte puțini dintre noi își permit să joace mai mult de 30-40 de ore un singur titlu pentru că

nimeni nu o să ne plătească pentru doar două, trei, review-uri pe lună. Această realitate, aşa cum bine a subliniat și TotalBiscuit în specialul lui numit "I will now talk about negative Mad Max reviews for just over 40 minutes", duce la rupturi între notele/concluziile date de presă și cât de mult apreciază de fapt comunitatea un anumit joc. Majoritatea recenzorilor sunt forțați și tind să termine că mai repede titlurile, în mijlocul cărora aleargă neconitenit după mesaj, caută chintesață și urăsc repetitivitatea, pentru că le măñâncă din timp. Un gamer pasionat de acel gen de joc va savura însă (dacă gameplay-ul e de calitate) fiecare cotlon și îi va păsa mai puñin de omogenitate, repetitivitate, sau de faptul că titlul nu dezvoltă un mesaj sau o poveste extraordinară, mulți vor doar să se distreze sau să se destindă. Mai mult decât atât. Cine cumpără un joc cu 50-60 de dolari/euro vrea conținut, vrea să simtă că a primit suficient în schimbul averii date, în timp ce majoritatea recenzorilor nu plătesc pentru jocurile testate, le primesc gratuit.



În momentul în care jocul m-a lăsat să aleg între compozitori am luat, bineîntele, tot ce aveau cu ei cei pe care am decis să-las acasă. Cum în momentul în care îi îndepărtezi din echipă dispar, nu am realizat că o să alerg-n fundu' gol prin unitate, chiar și prin cut-scene-uri.



Așa se face că în cazul lui Mad Max, media notelor primite de la presă este un jignitor 69, comparativ cu 78-ul comunității. 90% din review-urile de pe Steam, create implicit doar de persoane care au cumpărat jocul, recomandând mai departe titlul.

NIVELUL2 este o excepție, cel puñin în cazul meu, și nici nu vă imaginați că mă bucur că Mircea mă înțelege și mă lasă să fac ce vreau și că pot. Pe de altă parte, sunt convins că mă ajuta și faptul că nu trăiesc din banii veniți de la revistă. Am cumpărat XCX și mi-a oferit mult mai mult decât mă așteptam, dar asta doar pentru că am avut răbdarea și timpul necesar pentru a-l juca până la sfârșit, în ritmul care-mi place. Apropo, XCX s-a stabilizat la un 84, după 86 de

note primite de la recenzori și la un 88, din partea comunității – după mai bine de 760 de voturi. Dar să revenim. În cele două zile în care am continuat să joc am ținut să construiesc măcar o super armă. Am dat din colț în colț să strâng materialele necesare, am apăsat build și am pus-o în spinare. Ocupă 4 sloturi normale, atât de mare era. Am ieșit din oraș și mi-am ales ținta, skell-ul a luat cele două bucăți metalice imense din spate, le-a îmbinat și a format astfel cea mai babană pușcă blaster pe care am văzut-o vreodată. A tîntit și a pulverizat inamicul din fața lui – era un animăluș de nivel mic. Am realizat repede că nu e chiar atât de super pe căt îi spunea numele, aveam în garaj altele mai mici care însumate (căte 4) produceau mult mai multe daune per secundă. Ba chiar și cu efecte mai variate și mai folositoare. Designul însă... Ohh... my f... God, jocul astăa e porno pentru oricine iubește roboții. Am dat o tură pe internet pentru a vedea cum arată și cum se comportă cele cu adevărat puternice, din mai josul listei, dar care

Super Armele nu sunt toate de distanță. Această... foreză cu extra mici reactoare, pentru o mai bună penetrare, e tot ce-ți trebuie pentru inamicii care doresc o îmbrățișare.

cer componente mult mai rare pentru a le construi și nu am fost dezamăgit. Drone-rachete, care sunt lansate între nori, de unde lansează la rândul lor bombe termice, railgun-uri, care aruncă roboții zeci de metri înapoi când sunt folosite, și aşa mai departe.

Trebue să arunc un BRAVO mare echipei de designeri, care a reușit incredibilul, nu numai în cazul super armelor și roboților, ci și per total. La fel ca în primul Xenoblade, și aici ai sansă să găsești un costum de baie „unic”, mai potent decât o armură care-ți acoperă tot corpul. E o tâmpenie, știi, dar o să realizezi repede că face parte din farmecul acestor jocuri. De data aceasta, diferit de primul X, designerii s-au dat însă peste cap ca totul să arate excepțional, chiar și când părțile costumului sunt combinate aleatoriu. Ca de exemplu, când brațele sunt acoperite cu părți metalice butucănoase, pe ochi avem niște ochelari subacvatici în loc de cască, body-ul este din fibră de sticlă iar în picioare avem ghete de fițe. Aceste lucruri nu ar trebui să se combine plăcut vizual niciodată, dar cei care le-au creat sunt niște Genii! Orice ai interseca, și vorbim aici de sute, poate chiar mii de tipuri de armuri,





Unul din cele mai frumoase personaje și costume ale jocului. Atenția la detaliu m-a impresionat ore bune. În mișcare arată chiar mai bine.

salopete, încăltăminte și imbrăcăminte „normală”, se potrivește până și la nivel cromatic. Iar colorile folosite nu sunt deloc puține. Felul în care se îmbină și curg m-a făcut să cred că pur și simplu își schimbă formă și colorile în funcție de celelalte piese care te acoperă, dar nu, am testat și nu O.O. Apoi, trebuie să vorbim și de arme, care vin într-o varietate incredibilă la nivel de design, atât din punct de vedere funcțional, cât și vizual. De-a lungul jocului, rasele extraterestre care decid să ni se alăture, sau chiar și companiile multiculturale formate între timp, încep să creeze și să pună la vânzare arme și armuri. Unii dintre aceștia pun accent pe utilitate, alții pe frumusețe, alții pe rezistență mecanică, unii combină natura în design-urile lor, sau iubesc colorile aprinse și toate aceste lucruri se răsfrâng asupra produselor lor finale. Am tras în joc atât cu mitraliere rotative care arătau ca niște bulbi florali, cât și cu pistoale laser care, odată puse în teacă, în spate, păreau că sunt aripi de înger făcute din dantelă. Da’ cu ce n-am tras și lovit în jocul asta!

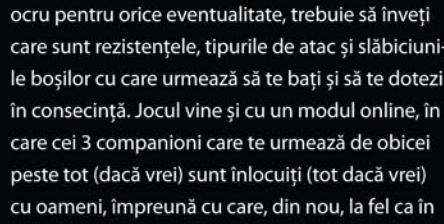
M-am teleportat online ca să văd dacă jocul se mai termină odată sau doar continuă la infinit până când ne plăcăsim și am descoperit că adevărul este undeva la mijloc. Nu mai există încă o concluzie la nivel de story, dar îl poți duce către un 100% fără probleme. Mă rog, timp să ai, cam încă vreo 100-200 de ore, în funcție de cât

de multe vrei să faci. XCX vine, incredibil, n-am mai întâlnit aşa ceva până acum într-un joc single player, cu un end-game mai stufoș decât multe din MMO-urile cu pretenții. Cu quest-uri care completează povestea, extra personaje pe care nici măcar nu știam că le pot coopta în echipă, cu un nivel maxim al personajului setat undeva mult mai jos decât cel al super-boșilor... cum?! Se pare că monștri de nivel mare nu pot fi doborăți decât folosind strategiile, armurile și armele corecte, și nu prin simplă forță. Oarecum în stil Monster Hunter, unde eroii nu avansează în nivel, obiectele create și folosite sunt cele care devin din ce în ce mai puternice.

Nu mai merge să pleci la vânătoare pregătit mediocre pentru orice eventualitate, trebuie să înveți care sunt rezistențele, tipurile de atac și slabiciunile boșilor cu care urmează să te bați și să te doizezi în consecință. Jocul vine și cu un modul online, în care cei 3 companioni care te urmează de obicei peste tot (dacă vrei) sunt înlocuiți (tot dacă vrei) cu oameni, împreună cu care, din nou, la fel ca în Monster Hunter, trebuie să încerci să dobori monștri interesanți - sau de-a dreptul colosali, odată ce avanzezi în meniul de quest-uri online. Modurile de joc cooperative sunt mai multe și mai complexe decât pare la prima vedere, dar nimic cu adevărat deosebit. Rămân însă un bonus frumos adus unui joc axat pe single player.

Atunci, de ce doar un 9, după toate aceste

aclașii? Pentru că, spre ghinionul jocului, am experiența multor altor JRPG-uri și RPG-uri moderne de calitate. Care poate nu sunt la fel de expansive ca XCX, dar sunt mai legate, cu questuri mai puține, dar mai des interesante ca și rezolvare sau implicații, fără grind-ul, din când în când aici necesar. Un grind care se pretează bine popoarelor asiatici, piață pentru care jocul a și fost creat inițial, dar duce către plăcile să și frustrare în cazul nostru. Am mai spus și în prima parte a review-ului - dacă vă plac JRPG-urile, dar nu ati apucat să jucați prea multe, atunci XCX o să vi se pară extraordinar, mai ales din punct de vedere al ideilor și al mecanicilor noi, nemaiintă-



nite în alte jocuri. Dacă, în schimb, sunteți călit de focurile R, P, G și J, o să apreciați jocul din foarte multe puncte de vedere, dar o să-i vedeți și micile zone în care nu exceleză prin comparație cu celelalte. Ca, de exemplu, muzica, care, nu mă înțelegeți greșit, e la fel de frumoasă și bogată (coloana sonoră are mai bine de 90 de piese) ca și peisajele, dar nu este mixată de aceleași genii care au integrat muzica în primul Xenoblade. De fapt, cred că asta e și problema, artiștii care au creat muzica pentru primul titlu X sunt niște veterani ai industriei, care știu să creeze în funcție de ce spune locația și acțiunea din acel moment, cu tranziții line de la o arie la alta, de multe ori imperceptibile. Știu să facă cu adevărat ceea ce vorbitorii de limbă engleză numesc scoring. Aici, artiștii vin din zona anime (de calitate, ca Attack on Titan) unde accentul cade mai mult pe melodii de sine stătătoare și se simte. Una peste alta, XCX rămâne unul dintre cele mai bune jocuri pe care le-am jucat în ultima perioadă și, cu siguranță, cel mai complex. **ncv**



Din păcate nu am găsit această planșă și în engleză (sau română, haha!). Cam acesta este nivelul la care producătorii au împins designului pentru o simplă armă, felul în care se modifică în luptă și variațiunile ei.





GEN Simulator vânătoare
TESTAT PE PC
DISPONIBIL PE PC
PRODUCĂTOR Avalanche Studios, Expansive Worlds
DISTRIBUITOR Steam
ONLINE avalanchestudios.com/thehunter-primal



Rogeeeeer, bă Rogeeeeer băäääää!

Și dinozaurul meu...?

Sunt un om destul de simplu când vine vorba de convingeri, deși multe dintre ele pot părea limitative – știți voi, genul de individ care nu crede în catastrofa malthusiană, în dietele vegane, în distrugerea planetei prin poluare sau în ideea că mănuzatul stă la baza bolii unei întregi generații. Mai degrabă sunt poziționat între cinismul lui Carlin și critica lui Hicks: peste 4 miliarde de ani, planeta noastră se va afla tot aici. Noi s-ar putea să colindăm prin alte părți, fie că suntem integrați informatic cu matricea universului, ori zăcem uitați sub forma unor pungi de plastic absorbite de scoarță terestră. Din cauza acestui tip de gândire nu am nimic împotriva vânătoriei, cât timp activitatea nu capătă proporții exagerate (ori devine braconaj), se desfășoară într-un cadru controlat, este însoțită de programe solide de conservare și presupune valorificarea totală a vânătorului. Omul s-a poziționat în vârful lanțului trofic acum multe mii de ani, a evoluat cognitiv din cauza aportului adus de proteinele din carne și a dezvoltat relații sociale noi prin vânătoare. Ba chiar ne-am extins plaja de relații cu cel mai bun prieten patruped și am învățat să lucrăm împreună. Unelele noastre au devenit tot mai performante, îmbrăcămintea și hrana superioară au redus consistent numărul



Mlaștini zbuciumate.

de maimuțe fără par care nu treceau de 10 primăveri, iar acum avem computere și ne putem juca theHunter: Primal. Restul e ipocrizie modernă – identică în esență, diferită numai ca formă, de ipocrizia generațiilor precedente.

Paleontografică

Descoperirile paleontologice recente ne-au dezvăluit o lume a dinozaurilor diferită de cea pe care ne-o imaginam acum abia douzeci de ani. Ușor, ușor, raptorul seamănă tot mai mult cu un păun și teoria evoluționistă este reconfirmată. Se aștepta cineva la un rezultat diferit, hue hue hue? theHunter: Primal, prima expansiune stand-alone pentru simulatorul online de



Robin Hood vista mode.



vânătoare dezvoltat inițial de Emote Games și refăcut apoi de Expansive Worlds și Avalanche Studios, știe foarte bine acest lucru. De fapt, jocul își propune să portreteze corect, realist și coerent o lume cretacică sălbatică și naturală. Cam acesta este planul la care au achiesat fără să tușească în pumn oamenii de la Avalanche, însă au făcut-o în 2015 pe o platformă mai bătrâna decât Gaia. Rezultatul nu impresionează tehnic, căci între locațiile din Primal și cele mai strălucite momente din Gunman Chronicles nu există diferențe incomensurabile. Capturile de ecran descriu parțial senzația de grafică prăfuită, fiindcă numai în mișcare poți observa cu adevărat limitările motorului Avalanche Engine 2, capabil totuși de iluminare estetică și conținut generat procedural. Culmea, în varianta originală, theHunter arăta ceva mai bine și făcea din vânătoarea de cerbi o îndeletnicire plăcută vizual. Pe de altă parte, potențialul din spatele subiectului expansiunii – adică lupta pentru supraviețuire și dorința pur animalică de a înginge o săgeată în țeașa unui Tyrannosaurus Rex insistă să bată la poponeteul împănat orice altceva, în ciuda standardului ridicat – și greu de atins – pe care Carnivores Reborn îl impus în cadrul genului.

Rapto-păun cu penele în vînt

Fac ce fac și mă împiedic de câte un joc cu dinozauri. Acum nu știu câte miliarde de ani scriam pe un ton zeflemitor



despre Primal

Carnage. Acolo acțiunea multiplayer demențială dictă mersul lucrurilor, dar în Primal atmosfera este susținută de senzația "copilului abandonat". Deocamdată serverele nu sunt populate la nivelul necesar pentru a genera partide de vânătoare intense, așa că plimbările solo pe harta de 24 km² sunt comune. Peste tot ce se

desfășoară în fața ochilor jucătorului plutește o poveste simplă, cu toate că absența (sau prezența) ei nu schimbă nimic – la urma urmei, theHunter nu îți impune obiective clare și nu dispune de o campanie per se. Tu ești un amărăt biped lăsat de izbeliște pe suprafața planetei Primal Eden de către corporația Expansive Galaxies pentru a crea condițiile necesare colonizării. Cumva, în viitor, pionieratul planetar se bazează pe un arc cu săgeți din lemn de salcie și o macetă improvizată din șurubelnița bunicului, lama aia ruginită de cuțit cu care scormoneai în pământ după râme înainte să pleci la pescuit și două șuruburi utilizate în stabilizarea traverselor de cale ferată. Când mori, dacă mori, îți pierzi echipamentul strâns cu sudoarea frunții și treci printr-o secvență de respawn, apoi o ieșire de la capăt. Faza tare e că totul se rezumă la echipament, la obiectele păstrate în rucsac. Haine, arme mai bune, muniție – simțul proprietății este gădilat de la o sesiune la altă, căt timp nu dai colțul și altcineva își bagă nasul în stash-ul tău privat. Mi-ar fi plăcut să încerc un PvP, dar toată experiența mea s-a rezumat la câteva sesiuni PvE alături de un puștiulache foarte pasionat de joc. De la tipul asta am invățat ce înseamnă să vânezi dinozauri, cum să te ferești de plantele otrăvitoare,

când și unde trebuie să mă deplasez pe distanțe lungi, diferența dintre speciile docile și cele agresive și alte asemenea lucrușoare Bear Grylls-iene. Teoretic, oamenii buni, fiindcă în două ore de explorare nu am reușit să întâlnesc vreo altă creatură vie. Probabil am exagerat eu cu furișatul, evitând astfel orice pericol din jungla deasă? M-o fi învărtit în cerc cu GPS-ul în mână? Poate că deodorantul meu este incredibil de eficient? Cine știe? Cert este că plăcilea a intervenit repejor, indiferent căt m-am străduit să ascult zgomele vietășilor ori să amușin săngele de păsăroi primordial. Culmea, Primal se laudă cu cinci familii de găini cu dinți, printre care T. Rex, T. Rex Primal (un soi de Regina Balului), Quetzalcoatlus, Utahraptor și Triceratops.

Și dinozaurii au pacosteia lor

În acest caz este vorba despre starea deplorabilă în care producătorii au întreținut comunitatea erodată de trișori și hackeri. Condiția de supraviețuitor (măcar din punct de vedere al răbdării necesare în acest walking simulator) este anulată în întregime de "jucătorii" care exploatează sau distrug regulile din The Hunter: Primal. Vânatori lipsiți de scrupule, așa cum era expediția din Jurassic Park 2. Copii fără cei șapte ani de acasă. Niște neanderthalieni, domnule! Și uite așa rămâi fără ultima placere vinovată din această minunăție ludică. Totuși, în morții să încheie cu o remarcă pozitivă: întreg jocul ocupă undeva la 2.30 GB... Aidan

4,5





NOT A HERO

Drumul către primărie e pavat cu gloanțe

GEN Shooter tactic, platformer

TESTAT PE PS4

DISPONIBIL PE PC, PS4

PRODUCĂTOR Roll7

DISTRIBUITOR Devolver Digital

ONLINE notahe.ro

Nu vă luați după culorile vii și îmbietoare. Not A Hero nu este nici pe departe un joc pentru copii sau pensionari slabii de înimă. Ca și Hotline Miami, este unul dintre cele mai viscerale și intense experiențe pixelate pe care scena indie ni l-a adus pe ecrane.

Un iepure mov din viitor sosește într-o zi în orașul tău și decide că vrea să-ți fie primar. Nimic neobișnuit până aici. Și cum elementul corupt se dorește a fi împușcat, dacă ne luăm după o vorbă deja veche pe la noi, decide să procezeze în

consecință. Pensionarul care a bombănit mai devreme la ghișeul de taxe și impozite va avea parte de o surpriză, căci BunnyLord nu stă pe gânduri și se apucă de curătenie, ajutat de un stuff de campanie cel puțin inedit – o adunătură pestriță de foști asasini și nebunei dornici să împrăștie sânge și mațe de

interlop în toate direcțiile, pentru a obține voturile cetățenilor sătui de corupție. Campania sa are chiar și un site, iar producătorilor, englezi de fel, li s-a părut că ar fi amuzant să îl pună pe un domeniu românesc – notahe.ro, drept pentru care

adresa de corespondență electronică a lui BunnyLord a devenit voteforbunnylord@notahe.ro. Să fie asta o coincidență? Naaah...

Voi cu cine votați?

Fiecare dintre aghiotanții lui BunnyLord are propriul lui stil de a genera voturi pentru BunnyLord. Cletus se descurcă cel mai bine cu un pușcoci, pe care preferă să îl folosească de la mică distanță. De preferat la cinci centimetri de capul interlopului cu care are treabă. Iusus, pe de altă parte, aleargă de rupe pământul și bea de stinge.

Pe scurt, acțiunea din Not A Hero se reduce la a alerga după inamici pe diverse etaje, trăgând primul și, foarte adesea, ascunzându-te de gloanțe atunci când trebuie să reîncarcă. Nu toți membrii stuff-ului au abilitatea de a face asta din mers. Acțiunea este rapidă, ești recompensat pentru precizie și viteză, iar erorile se pot solda destul de des cu un restart. Pentru că inamicul nu stă nici el cu mâinile în sân. Odată ce s-a dat alarmă pe etaj, încep să te alerge și nu vor ezita să dea buzna peste tine în ascunzătoare.



În esență, nu este un joc complicat. Provocarea constă în a face față unui inamic agresiv care te atacă neobosit și în număr din ce în ce mai mare, cu fiecare nou nivel. La rândul lor, obiectivele sunt simple, iar fiecare misiune principală conține altele secundare, ce deblochează diverse bonusuri dacă sunt îndeplinite cu succes. Adunate, ele dau accesul la noi personaje, ceea ce îi conferă rejucabilitate, precum și posibilitatea de a experimenta cu alte tipuri de atacuri, specifice fiecărui agent electoral în parte.

Votat!

Pe măsură ce avansezi, nivelurile devin tot mai lungi și mai dificile, iar greșelile apar mai ușor. Iar când ai o singură șansă să termini un astfel de nivel, s-ar putea să-ți vină să dai cu gamepad-ul de pereți înainte s-o iezi de la capăt. În astfel de cazuri este mai bine să nu insiți. Vezi de serialul preferat și întoarce-te când te-ai mai calmat. Este genul ăla de joc.

KIMO

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES

RUSSIA

Umbra, soră cu rusu'

GEN Stealth/Platform 2.5D

TESTAT PE PC

DISPONIBIL PE PC, PS4, XONE

PRODUCĂTOR Climax Studios/UbiSoft Montreal

DISTRIBUITOR UbiSoft

ONLINE assassinscreed.ubi.com

Vă mai aduceți aminte, prunci de heșași, când Assassin's Creed Chronicles ne trimite în inima Chinei și schimba cu totul perspectiva asupra formulei consacrate de frânza Ubisoft? O aventură mai mult decât decentă, aş spune, realizată de Climax Studios. Review-ul pentru Chronicles: China a rămas ferm pe poziție în paginile site-ului nostru, așa că îl puteți citioricând accesând adresa nivelul2.ro/review-assassins-creed-chronicles-china, astă dacă sunteți curioși să aprofundați de ce-urile și cum-urile din spatele trilogiei. Ei bine, teribila soartă a făcut în așa fel încât India mi-a scăpat din mână, dar, spre bucuria mea, Russia m-a ajutat să-mi redobândesc increderea în potențialul poveștii asasinilor, cât timp Ubi decide să experimenteze lucruri noi. Aproape că m-am simțit la fel de bine – aproape! – ca atunci când butonam PoP2: The Shadow and the Flame.

Revoluție sau schimbare?

Evenimentele din Russia se desfășoară în 1918, imediat după Revoluția din Octombrie – sper că ati ghicit unde...probabil prin Mali, ori Canada... sau cam aşa ceva. Trecerea de la Shao Jun la Nikolai Orelov este una mai mult decât interesantă, chiar dacă cele două personaje fac parte din sfere total diferite. Mecanicile principale de joc au rămas în esență aceleași, adică o combinație funcțională de platforming 2.5D, stealth, mici puzzle-uri și acțiune, accentul căzând pe primele două. Schimbările majore influențează direct echipamentul asasinului, dotat acum, printre altele, cu o frumusețe de pușcoci, direcția artistică inspirată din propaganda sovietică și câteva trucuri simpatice, cum este cel în care poți folosi un telefon pentru a atrage o gardă în altă cameră.

Sunetul continuă să reprezinte un factor important, căci reacția patrulelor la vederea lui Nikolai este relativ înceată – ceea ce îți permite să le joci niște fește inteligente. Pe de altă parte, povestea din capitolul III a depășit lejer istorile precedente; Orelov trebuie să recupereze un obiect important din custodia Templierilor, însă ajunge să-și intersecteze misiunea cu momentul execuției familiei Tarului, salvând-o pe Tânără Anastasia. Ho ho, sentimente fraților, sentimente, caci între cei doi se cimentează o relație deosebită. Assassin's Creed Chronicles: Russia aproape că devine empatizant pe alocuri și îți ridică inima în gât. Ce să-i faci, nu



Cu mașinuță se face revoluția!

degeaba a fost roșie revoluția sovieticilor. Din fericiere, recompensele cele mai mari le sunt oferite celor care știu să evite violența deschisă și rămân mereu ascunși în umbre. Finalmente, Chronicles se încheie așa cum trebuie, mai bine decât speram și puțințel mai frumos decât a început. Davay, tovarishchi, davay! Aidan



Învățăm să revoluționăm.

STAR WARS JEDI KNIGHT

Cînd jocul bate filmul

In perioada ce a premers și a urmat apariției noului film Star Wars, eu m-am ales numai cu două lucruri din toată agitația publicitară: o pereche de pahare cu desene reprezentând personaje secundare din serie (un Stormtrooper anonim și cuplul R2-D2 & C-3PO) și cîteva jocuri din universul Star Wars pe care am simțit nevoie imperioasă (sic!) de a le cumpăra și relua.

O să mă bag un pic în seamă adăugînd informația absolut lipsită de interes că nu am fost să vizionez filmul The Force Awakens și nici nu am intenția de mă uita vreodată la el. Pur și simplu, experiența celor trei titluri anterioare, cele din noua serie, a fost prea... hmm, să vă spun cum... La The Phantom Menace m-am uitat cu plăcere, cu excepția pasajelor în care am fost lovit de o greată violentă. Da, e vorba de momentele din film în care apare Jar Jar Binks – și, în general, vesela civilizație gungană.

La jumătatea episodului Attack of the Clones am adormit. După primele 20 de minute din Revenge of the Sith am ieșit din sala de cinema roșu la față și înjurînd printre dinți. Mai mult nu am de spus pe tema filmelor din seriile noi Star Wars. Decât că, în opinia mea, sunt niște prostii. Măcar primele trei

filme, cele clasice, sunt niște minunate prostii seducătoare – tot în opinia mea, care nu o reprezintă pe cea a redacției.

Pentru a treia oară în opinia mea, însă, trebuie să spun că lucrul cel mai bun care a luat naștere din seria creată de George Lucas este universul jocurilor Star Wars. Aici e suficient să pomenesc de titlurile X-Wing/Tie Fighter și aş cam închide gura oricărora cîrtitorii. Dar la acestea se adaugă multe, multe altele (dintre care cu certitudine am și omis), precum Star Wars Racer, Empire at War și Galactic Battlegrounds, LEGO Star Wars, cele două Knights of the Old Republic, primele două Star Wars Battlefront, Republic Commando și seria Jedi Knight.

Această simplă enumerare cred că demonstrează prin ea însăși faptul că filmele Star Wars, deși funcționează ca un vector de marketing eficient, sunt semnificativ inferioare jocurilor născute pe lîngă ele. Iar dacă am ajuns să fiu un fan Star Wars, credeti-mă, acest lucru neobișnuit se datorează Tie Fighter-elor, și nu prințesei Leia, nici fiului lui Vader sau tatălui fiului. Deși poate că Han Solo mi-a atras atenția asupra lui Indiana Jones...





'90

Seria Jedi Knight a inceput in 1995, cu Star Wars: Dark Forces, continuind in 1997 cu Star Wars: Dark Forces II, urmat de Star Wars: Mysteries of the Sith in 1998. Este vorba despre un fel de shooter 3D, dar ceva mai mult decat atat, pentru ca se putea face uz atat de sabia laser a jedi-ului, cat si de fortele speciale devenite accesibile acestuia prin stăpinirea suprêmei surse a puterii tuturor cavalerilor Jedi: Forța.

Cumva, seria Jedi Knight a suferit nedreapta soartă a tuturor titlurilor de gen care au căzut în umbra Doom-urilor și Quake-urilor. Deși s-au bucurat de un oarecare succes, nu au căpătat statutul pe care, zic eu, l-ar fi meritat cu prisosință. Elementele originale de luptă, specifice universului Star Wars, sănt cele care ar fi putut plasa seria Jedi Knight pe o poziție mai avansată, față de rivalele de felul titlurilor id Software. Dar n-a fost să fie așa.

Din fericire, aceste prime trei titluri din seria Jedi Knight pot fi jucate în bune condiții în ziua de azi, fiind de găsit într-o formă perfect rulabilă pe windows-urile actuale, inclusiv în magazinele Steam și Good Old Games. Vă le recomand, mai ales dacă sunteți animați de nostalgie, ori de curiozitate. Grafica este suportabilă, decentă pe alocuri, iar gameplay-ul este dintre cele mai bune pentru vremurile apariției lor. Niveluri alambicate, pe alocuri labirintice, zone secrete, mici puzzleuri, lupte dificile cu sabia, un arsenal de arme destul de larg și variat – cam tot ce au mai bun anii '90 de oferit în genul acesta de jocuri.

Povești la gura Stelei Morții

Vorbindu-vă despre primele trei Jedi Knight-uri, nu am pomenit, încă, nimic despre poveste. Las că vă spun ceva acum, la comun cu următoarele două titluri ale seriei, anume Jedi

Knight II: Jedi Outcast și Jedi Knight: Jedi Academy. Apărute în 2002, respectiv 2003, cele două au reinvigorat seria mulțumită talentului unui producător devenit oarecum legendar: Raven Software.

Comună tuturor titlurilor Jedi Knight le este persoana eroului, în general principal – un mercenar pe numele său Kyle Katarn. Istoria omului e simplă, precum omul a cărui istorie îi este: din cumva rău, acesta devine cumva bun, apoi bun spre foarte bun. Pe parcurs își descoperă afinitatea pentru Forță, care îl aduce în rîndul cavalerilor Jedi, cel puțin din cind în cind, cind nu se ocupă cu meșteșugul armelor, securității și traficului de diverse bunuri mai mult sau mai puțin legale.

Constant, pe lîngă personajul Kyle Katarn, cam toate Jedi Knight-urile, atât cele vechi, cât și cele noi, au cam aceeași temă. Cum ar veni, rămașite ale Imperiului nu se linștesc, ci caută fără de răgaz să revină la conducerea întregii Galaxii, sau măcar a unui sector semnificativ din aceasta.





Good to see you, too, Chewie!

În acest scop eroii negativi încearcă să-și măreasă șansele de victorie prin devotărî de tehnologii „întunecate”, și/sau prin folosirea unor plusuri de putere date de exploatarea anumitor aspecte la fel de „întunecate” ale Forței. Evident, eroii pozitivi fac tot posibilul să se opună ducerii la capăt a planurilor – evident – „întunecate” ale dușmanilor „întunecați” ai părții bune a Forței.

Cred că nu e nimeni derutat de constatarea că povestea din jocurile Jedi Knight este la fel de proastă spre tîmpînică precum story-ul fiecăruia dintre filmele Star Wars. Semicretinismul caracterizează produsele populare ale lui George Lucas, făcute agreeabile, însă, de genul acestuia de a-și alege colaboratori talentați, capabili să facă din bici sabie laser care să și trosnească cu sunetul

acela inconfundabil.

La fel se întimplă și cu jocurile Star Wars – pornind de la niște premize absolut deplorabile creatori plini de talent realizează mici bijuterii. Uneori, vă spun drept, stau și mă gîndesc că de faine ar fi multe jocuri dacă talentul celor care le fac cel puțin jucabile, dacă nu chiar agreeabile, ar fi investit de la bun început în idei și universuri imaginare pline de sevă și inspirație, nu în porcărioare de idei și universuri precum Star Wars – și prea multe, multe altele.

Taie și împinge!

Raven Software s-au achitat magistral de sarcina de a face jocuri bune din materialul Star Wars. Cele două titluri din seria Jedi Knight pe care le-au dezvoltat sănt un prilej de incintare de la primul pînă la ultimul nivel. Vă spun sincer, rareori am avut satisfacții într-un joc de genul FPS, precum în vreo cîteva dintre nivelurile din Jedi Knight II și Jedi Academy.

Înainte de toate, designul de nivel este foarte inspirat și variat. Nu e vorba numai de coridoare prelungi și cotite, ci și de spații largi, unele urbane, altele în sălbăticie, cîteva în burta unor ditamai navele spațiale. Ceea ce m-a cucerit la aceste Jedi Knight-uri a fost inventivitatea cu care producătorii s-au folosit de spațiile aparte, de caracteristicile acestora, pentru a oferi mici surpirse de libertate și chiar puzzle în gameplay. Spre exemplu, într-o mlaștină ai probleme pentru că sabia se închide la intrarea în apă – ceea ce afectează serios stilul de luptă,





Well, we're not Jedi yet. We're just students.



tactica. În alt loc poți să rezolvi lupta și fără nicio confruntare directă, deschizind o ecluză către spațiul cosmic prin care să trași stormtrooper-ii.

Apoi apar din loc în loc alte surprize, precum deplasarea cu o motocicletă antigravitațională, cu lupte și urmări călare pe care le consider antologice.

Asta ca să nu mai vorbesc de un nivel desfășurat pe o linie de transport de mare viteză, la mare înălțime – funfunfun!

Și dacă toate astea nu ajung, apoi să vă amintesc de folosirea forțelor jedi. Știu că multe din ele sunt plăcute la folosire, dar pentru mine memorabile sunt numeroasele niveluri concepute anume ca să dai cu „push” oponenților, în aşa fel încât aceștia să cadă în abis...

Și peste toate, suverană: arta sabiei laser. Implementarea luptelor cu sabia cavalerilor Jedi este, probabil, cea mai mare sursă de satisfacție în gameplayul seriei Jedi Knight.

De altfel, mi se pare important să menționez aici posibilitatea de a împărtăși cu alții această bucurie a luptei cu sabia, în modul multiplayer al ultimelor două jocuri Jedi Knight. Deși nu sunt multe, servere online populate cu cîțiva jucători umani (adică non-boți) mai pot fi găsite.

Pentru a întîlni duelii – mulți foarte de talentați – mergeți pe my.jacklul.com/jkhubservers/, ori folosiți github.com/JACoders/OpenJK, sau apelați la modul Movie Battles II.

Pe undeva, cei care sunt mai mult jucători decit cinefilii au noroc, pentru că, repet, cele mai frumoase și mai reușite „produse” din universul Star Wars sunt jocurile. Iar dintre acestea, seria Jedi Knight, mai ales pentru titlurile produse de Raven Software, trebuie neapărat jucată. Este o experiență unică, care ar merită o continuare pe măsură. Eu încă mai aștept un Jedi Knight III. **Marius Ghinea**



PANDEMIC & EXTENSIA ON THE BRINK

Orice faci, mori!

Dacă ați urmărit pe site incursiunile pe care le-am avut în lumea jocurilor de societate, aşa cum sunt traduse la noi board games-urile, ştiţi că eu sunt încă la începuturi, comparativ cu ce a ajuns să joace ciolan. Titlul care m-a introdus în acest univers a fost Catan, un joc care se încăpătânează să rămână printre preferatele noastre, când nu avem chef, sau timp, de ceva mai complicat. Unealta perfectă pentru a obseda și atrage noi și noi prieteni, sau cunoștințe, în această lume. E simplu de explicat, majoritatea strategiilor sunt evidente și vrei să joci din nou și din nou până-ți ies, nu durează excesiv de mult, partea de negociere e fantastică și ai timp să-ți povestești și viața până-ți vine rândul. Planșa se randomizează mereu și nu prea există două jocuri la fel și aşa mai departe. Catan este baremul perfect de la care poți pleca, nota și sublinia minusurile și plusurile celorlalte jocuri.

După ce Catan s-a răcit, am căutat ceva mai complex, care să exclude zarurile și, implicit, factorul baftă. Am ales 7 Wonders, un game board cu cărți, care seamănă atât cu Rentz-ul, cât și cu Civilization. Ne-a prins atât de tare, încât am cumpărat toate extensiile existente (vedeți review-urile pe site) și l-am jucat cu nesaț luni de zile, până și început să ni se acrească. Venise din nou momentul, e și asta o placere dementă, să cauți următorul titlu de căpătăi. Trebuia să fie căt mai diferit de primele două, dar mai ales să poată... să-și susțină frumusețea și complexitatea

tea gameplay-ului în momentul în care e jucat doar în doi. 7 Wonders și Catan pot fi jucate și ele în doi, dar puterea lor scade și mai rar o să aveți parte de meciuri strânsse.

Pe altă parte, doream să-și păstreze valoarea și în 3 sau 4, pentru că am observat că acestea sunt cele mai dese combinații cu care ne-ncurcăm. Să dureze relativ puțin, mai nou avem și bebeluși în familie, ceea ce complică mult lucrurile, să fie ușor de învățat, cu rejuabilitate mare și, poate cel mai important pentru noi, la fel ca și în 7 Wonders și Catan, toată lumea să rămână în joc până la sfârșit. După un bun și satisfăcător studiu de piață Pandemic părea (și a și dovedit) că se încadrează perfect. Ca un copil mic care-și poate cumpăra propriile jucări (ural), am apăsat butonul Cumpără.

Cum e Pandemic diferit? Nu este un joc de cărți (deși are și cărți) sau bazat pe resurse (deși are și d-astea), ci unul strategic și de plasament. În el încerci să-ți sub control 4 boli contagioase care se răspândesc cu viteză pe glob și să le găsești leacul. Apoi, și poate mult mai important, toată lumea lucrează împreună pentru a câștiga, este un joc cooperativ, în care trebuie să gândești și să vociferezi ce vrei să faci mai departe, acțiunile tale având de obicei sens numai dacă ceilalți te susțin și sunt de acord să-ți vină ajutor sau să îți continue planurile când le vine rândul. Pentru mine a fost important și faptul că Pandemic este un joc cu o temă

puternică, cu personaje moderne în pielea cărora mai toți prietenii mei se pot transpune. În Catan și se spune că ești un colonizator și te zbați să construiești orașe și drumuri, cea mai mare armată etc., dar niciodată nu am simțit nevoie să și intrăm în piele personajelor. În 7 Wonders la fel, te poți gândi că ești primarul unui oraș și-l tot dezvolti, dar jocul te împinge prea puțin în această direcție.

În Pandemic ai un rol bine stabilit, mereu



Fără să vreau am ales să scriu această recenzie exact după ce s-a lansat P. Legacy – Season 1. Titlu care s-a catapultat instantaneu pe primul loc în topul BoardGameGeek (?!). Este recomandat celor care iubesc originalul și se desfășoară ca un film serial. D-abia aștept să-l joc!

diferit de ceilalți și te simți bine când, ca și medic, de exemplu, intri într-un oraș și rezolvi dintr-un foc toate problemele, când îi muti pe celalăti unde au nevoie, ca și dispecer, când blochezi răspândirea bolii, ca și specialist în carantină, și așa mai departe. Mi-am surprins prietenii aruncând din când în când efecte sonore peste acțiunile lor și m-am bucurat. Planul meu ascuns este de a-i face să îmbrățișeze până la urmă și jocurile mai complexe, în care imaginația joacă un rol la fel de important ca regulile. Mulți dintre ei sunt adulți cu zeci de probleme, care au crescut cu table și rummy... sunt răutăcișos. Le vine greu să se prefacă și să accepte faptul că pentru următoarele 3 ore suntem vrăjitori și cavaleri în căutarea făntânnii care ne oferă tinerețe fără bătrânețe. Pentru majoritatea, inclusiv pentru mine, apare și o jenă, cu multe rădăcini ascunse, ca frica de a de a împinge pe cineva în disconfort sau de a fi desconsiderat, în momentul în care ne prostim sau dacă rolul nu neiese bine. E greu să intri în horă când nu ai crescut cu jocuri care să te desculțeze din acest punct de vedere.

Pandemic a fost acceptat la fel de repede ca și celelalte două, dar am avut și surpize, venite, ciudat, chiar din partea celor care de obicei se joacă pe PC. Înțeleg că acelora care joacă doar online-uri competitive să li se pară oarecum neinteresant un cooperativ cu reguli pe care trebuie să îl le autoimpui și să le respectă. Să nu te atragă însă când în majoritatea timpului joci single player-e... Mă rog, poate văd conexiuni unde nu există. Inițial a fost foarte ușor să învățăm restul trupei cum să joace. Apoi, ceva s-a schimbat, începusem să gândim câte 3-4 mutări în avans și a devenit din ce în ce mai greu să lăsăm noii veniți „mute” așa cum doreau. Nu cădeți ca noi în



Diferit de 7 Wonders, nu aveți nevoie de o suprafață prea mare pentru a desfășura jocul.

această plasă, și de preferat să jucați și ce spun ei, chiar dacă preconizați o situație nasoală sau realizați o strategie mai bună. Am descoperit că o înfrângere e mai valoroasă decât un meci în care am jucat doar noi (cum ar veni) și am explicat de la un cap la altul de ce și pe dincolo.

Pe scurt, cum se joacă? (Am rugat-o pe Ramona să arunce lângă acest paragraf o poză cu planșa, sper să îñtrat și să nu vorbesc în orb.) Se amestecă rolurile (medic, cercetător, dispecer etc.) și se împarte câte unul fiecărui jucător în

parte. Unele merg bine împreună și ai impresia că nu o să ai nicio problemă tura asta, pe când altele par desincronizate și e jale. Am câștigat și pierdut cu ambele tipuri de combinații, jocul e balansat impecabil. Roulurile sunt mai multe decât e nevoie și, cum de fiecare dată se împart aleatoriu, devin una din componente care vor da varietate. Ca orice game board bun, nici un joc nu va fi ca celălalt. Se amestecă apoi (parcă vă spun cum să faceți prăjiturii) pachetul de cărți din partea de sus a planșei și se întorc 9 orașe, primele trei vor fi





asezonate cu câte 3 cuburi de... boală, următoarele cu câte două, ultimele cu doar unul. 3, este cel mai mare grad de infecție posibil și orice oraș cu acest grad va răspândi boala către orașele vecine, dacă este tras din nou în pachet.

Aşa cum vă imaginaţi, principala grija în momentul în care pornişi jocul o să fie aceste 3 oraşe lovite de soartă şi mai toţi o să vă deplasaţi (decideţi între voi cine unde se duce) către ele pentru a domoli boala. Toată lumea pleacă din Atlanta, de la centrul de prevenire a bolilor (CDC). Dacă se întâmplă (şi se va întâmpla) să scăpaţi de sub control un oraş, se va produce un outbreak, boala se răspândeşte şi jetonul din partea stângă jos coboară o treaptă. Dacă ajunge la 8 muriţi. Dar asta nu e mereu principala grijă. Cuburile sunt şi ele limitate şi dacă se termină... soarta. Ca să vă deplasaţi, puteţi să folosiţi cărţile pe care le aveţi în mână (impărtişte din al doilea pachet, cel din josul planşei) ca bilete de avion, sau să mergeţi la „pas” pe liniile trasate între oraşe. Când construiţi alt centru de cercetare, puteţi să vă teleportaţi între ele şi aşa mai departe. Problema este că pentru a construi în sau pentru a zbura către oraşul x trebuie să renunţaţi la cartea cu acel oraş, ceea ce nu e tocmai convenabil, căci pentru a găsi leacul unei boli aveţi nevoie (în mod normal) de 5 cărţi de aceeaşi culoare. Jocul te lasă să dai cărţile celorlalţi temerari, dar numai în anumite condiţii, iar pentru a crea panică nu lasă pe nimeni să aibă mai mult de 7 în mână. Mai grav este că dacă aceste cărţi se termină... soarta.

După ce v-ați folosit cele 4 acțiuni posibile, trebuie să trageți două noi cărți din pachetul de jos și să întoarceți alte două din pachetul de sus,

orașele ivite fiind îmbolnăvite cu un cub. Apoi, e
rândul colegului să joace. Să, orașele nu se
repetă, dar în celălalt pachet jocul vă roagă să
amestecați 4, 5 sau 6 cărti Epidemice (în funcție
de cât de dificil vreți să-l faceți). În momentul în
care își fac apariția, trebuie trasă ultima carte de
sus, infestat orașul respectiv cu trei cuburi, stiva de
jucate trebuie amestecată și pusă înapoi pe
pachetul mare. După primul Epidemic o să
realizați că totul s-a dus dracu', pentru că o să
începeți să trageți exact aceleași orașe pe care
le-ați tras până atunci. Nu știți când urmează să
vină următorul E, dar știți că o să apară mai
repede decât primul, nu știți când orașele cu
probleme o să reapară, dar puteți aprecia.
Panică în hotel!

Pandemic se transformă încet, dar sigur, într-un thriller dement la care luati parte. Cu 5 Epidemice introduse în pachet am ajuns, după vreo 20 de partide, să câștigăm cam 60% din meciuri, aproape toate încingându-ne bine de tot. Sentimentul e minunat când, pe ultima sută de metri, îi dai de cap, dar nu e rău nici când pierzi, pentru că înveți mai multe când se întâmplă. Am jucat cu 6 E-uri de vreo 7 ori și am pierdut de fiecare dată, o singură dată simțind că avem

șanse. Ne-am înșelat! Recomandat masochiștilor. În momentul în care ne-am plăcuit, am cumpărat extensia numită On the Brink, care adaugă mai multe roluri, o a cincea boală plansei, care se comportă ciudat și poate apărea oriunde pe hartă, transformă (dacă vrei) una din boli și o face virulentă (o face mai puternică, mai greu de îndepărtat, mai etc.) și introduce și meciurile în competitiv, unul din amici devenind un terorist biologic. Jocul devine mai greu și mai complex. Mai placut, spunem noi. Cu 5 E-uri și add-on (fără terorist) reușind să câștigăm doar 30-40% din meciuri. Pentru nebuni acum pot fi introduse chiar 7 E-uri. **ncv**



ÎN FIECARE ZI, ALTĂ AVENTURĂ
SUPEREROU.RO

WWW.SUPEREROU.RO
Cel mai grozav magazin de comics!



Anime

Kill la Kill / Shimoneta Fanservice

Dacă dați o tură pe site-ul nostru (nivelul 2) și citiți specialul numit „Despre Nuvele Vizuale” o să înțelegeți mult mai bine, sper eu, de ce Japonia este atât de diferită de restul țărilor când vine vorba de sexualitate. De ce sunt atât de exuberanți în diversitatea și „devaționismul” lor, de ce pornografia în general, dar mai ales anumite ramuri mai îndrăznețe ale ei, s-au retras în manga, anime și nuvele vizuale, cum au fost acestea din urmă marcate și influențate și aşa mai departe. De ce, tradițional, în mai toate nuvelele vizuale există cel puțin o scenă... de risc, la fel cum în mai toate anime-urile o să găsim și câteva secvențe... lascive, numite fanservice. O scenă la duș care arată un pic mai mult decât ne așteptam, o fustă prea scurtă, o poziție indecentă, o transformare spectaculoasă în stil Sailor Moon – hai că n-am stricat nimic, erați voi prea puri atunci ca să înțelegeți că acele secvențe se adresau și adolescentilor, nu numai copiilor.

O bună parte din animațiile produse în Țara Soarelui Răsare debordează de sexualitate, unele sunt doar erotice altele de-a dreptul pornografice și nu putem spune că am prezentat toate fațetele mediului fără a atinge un pic și subiectul hentay. Motivele pentru care nu prezint direct astfel de serii sunt multiple. Refuz, în principal pentru că nu mă simt suficient de confortabil în a o face, dar și pentru că vreau să păstrez revista la un nivel accesibil tuturor. Nu știu niciodată în mâinile cui o să pice sau cui o să-i facă zile frigite. Pe de altă parte, nu am nici-o problemă în a prezenta titluri pline de fanservice, poate chiar cu câteva

secvențe... sexy, atâta timp cât nu caută scuze pentru a-ți mai arăta un sân sau o bucă. Atât Kill la Kill cât și Shimoneta sunt animații de calitate, interesante, care mai repede se folosesc de fanservice pentru a transmite ce au de transmis și nu pentru a ține ochii otaku-lui lipiți de ecran.

Kill la Kill, creat de cei care au produs Gurren Lagann, adică doar cel mai explosiv și mai incredibil (în sensul de nu-mi vine să cred ce tocmai am văzut) desen cu mecha-uri, este, dacă vreți, versiunea dusă la extrem a lui Sailor Moon. Din toate punctele de vedere. Luptele și situațiile în care Ryuko Matoi, eroina, se regăsește, te face să dai din cap a nebunie, au reușit să treacă mult peste incredibilul din GL și te trezești că spui: nu-mi vină să cred că încă mai are sens ce tocmai se întâmplă. Aproape fiecare episod erupe într-o demență plină de adrenalina, în timp ce umorul

nu se lasă mai prejos. Din loc în loc am râs în hohote, ce altceva mai puteam face după astfel de întâmplări. Fanservice-ul este dus și el la extrem, de multe ori voit exagerat, iar fundurile fetelor (dar și ale băieților, foarte interesant) mai au un pic și ies din TV în momentul în care se „îmbracă” cu costumele de luptă. Kill la Kill reușește însă să folosească nuditatea etalată pentru a crea și transmite un mesaj - comentariu social. Aici, haina face pe om (la propriu), dar îl și înorbește. Personajele sunt complexe, clădite cu atenție și talent, la fel ca și imaginile și animațiile. Ultimele două episoade sunt din altă lume și o să rămână cu mine, împreună cu multe alte secvențe, pentru foarte mult timp.

Dacă v-a plăcut ce ați citit despre KIK, atunci, pentru a vă convinge să vă uitați la Shimoneta, nu trebuie decât să traduc titlul extins: „O lume plăcătisitoare în care glumele sexuale nu există.” În viitorul apropiat guvernul japonez a impus o cenzură atât de drastică (au ars și distrus materialele indecențate și au forțat toți cetățenii să poarte un dispozitiv care-i poate arunca în pușcărie în caz că vorbesc despre) încât mulți dintre adolescenții care au crescut în acest mediu au ajuns să nu mai perceapă sau să înțeleagă sexul și tot ce este legat de el (tot). Eroii seriei sunt membrii organizației SOX – niște teroriști pornografici care încearcă, prin răspândirea de imagini și reviste „imorale”, să trezească „ceva” în acești tineri și să readucă totul la normal. Dacă vă plac glumele perverse, insinuările, aluziile sexuale, umorul situational și fanservice-ul, care aici chiar își are rolul lui, atunci desenul acesta este pentru voi. O să râdeți cu gura până la urechi de la început și până la sfârșit. Diferit de KIK, din păcate Shimoneta nu dorește, sau nu reușește, să fie mai mult decât o comedie care pleacă de la o idee genială și e păcat. Mai ales în condițiile în care natalitatea a atins cote dezastruoase de scăzute în Japonia iar bătrânnii de prin guverne (au uitat ce făceau când erau tineri) încearcă să înăsprescă cenzura. Ultimele episoade devin mai serioase și abordează subiecte mai largi, în loc să-l puncteze pe cel inițial, m-au dezamăgit, deși am înțeles și am apreciat unde bat. Probabil se așteptau să primească OK-ul pentru o a doua serie și doreau să cădească peste. **ncv**

Shimoneta fanservice



C*ck-a-doodle-p*ssy! !!!

Oscaruri

Cu bune și rele

Am observat că din ce în ce mai mulți cinefilii urlă împotriva Oscarurilor, că nu mai înseamnă nimic, că niciodată nu câștigă cine trebuie, că 10 negri mititei. Eu spun că are mai puțină însemnatate cine le ia acasă și că e mult mai important că toate aceste premii există și împing mediul cinematografic mai departe. În fiecare an d-abia aştept să văd nominalizările BAFTA, Oscar și Globuri, pentru că sunt un bun compas pentru filmele mai puțin vizibile, dar bune, cu mesaj, importante. Să lăsăm deoparte Mad Max, Marțianul, The Revenant, sau The Hateful Eight, pe care oricum, dacă nu le-am văzut o să le vedem cu siguranță pe viitor și să ne îndreptăm atenția asupra celorlalte, care poate ar fi trecut pe lângă noi neobserveate.

Spotlight. Câștigătorul marelui O. de anul acesta subliniază importanța jurnalismului și prezintă felul în care investigatorii de la Boston Globe au descoperit și adus în lumina reflectoarelor faptul că mulți dintre preoții catolici, cu precădere cei din State, au abuzat copiilor... sunt pedofili. Biserica știa, și știe în continuare, ce se întâmplă, dar preferă să privească în altă direcție. Scandalul a scuturat bine de tot clerul și filmul rămâne foarte aproape de ce s-a întâmplat în realitate. Este clinic în studiu lui de caz, ceea ce-l face din loc în loc și un bun thriller. Actorii joacă demențial, mesajele și învățările sunt cât se poate de importante.

The Big Short. Este alt film făcut după un caz real, povestea unor „brocker-i” care au prevăzut crash-ul economic din 2005 și au încercat să profi-



SPOTLIGHT

te de pe urma lui. Cu toate astea și deși unii dintre ei chiar aveau tendințe anarchiste, filmul reușește să-iumanizeze și să le explice acțiunile. Cred că cu toții mai gândim din când în când că ar fi bine ca lumea să se ducă dracu' – poate un răzbui, să ne mai rărim din doi în doi. Mai ales după ce vedem aici nesimțirea și crasa idioțenie a instituțiilor și a afaceriștilor care au luat parte la acest carnaval sumbru. Sunt momente atât de tensionate și atât de grave în TBS, încât m-am surprins spunând că dacă aș fi fost în locul lor mi-ar fi trebuit schimburi.

Room. Nu este făcut după un caz real... ce bine! Pentru că este cel mai apăsător film din această listă. Povestea unei mame care a fost răpită și închisă într-o cameră mică unde și-a crescut copilul. Pelicula vorbește despre puterea imaginatiei și despre cum oamenii se pot adapta oricăror condiții. Ne-a răvășit, aşa cum numai un film în mijlocul căruia uiți că te uiți la un film o poate face. Brie Larson, actrița din rolul principal a câștigat de altfel absolut tot, Jacob Tremblay, doar 9 ani în film, este absolut senzațional. Scriu aceste rânduri și am un nod în gât, aducându-mi aminte ce am văzut. Nu v-i recomand, dacă sunteți într-o stare depresivă, o să vă facă să urăti și mai mult oamenii. Sau mai știi, poate o să ai bă exact efectul invers...

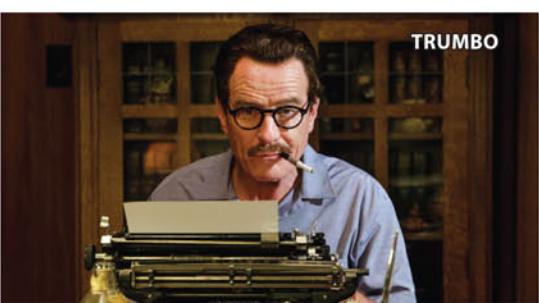
Trumbo. A fost o surpriză pentru mine. Un film vesel, dar nu o comedie, cu mulți actori pe care-i îndrăgesc. Bryan Cranston, Diane Lane, Helen Mirren, John Goodman și Louis C.K., ca să enumăr doar câțiva. Povestea unor scenariști comuniști de pe la 1947, cărora au început să li se refuze scenariile și până la urmă au fost chiar



ROOM

închiși pentru convingerile lor. Se pare că libertatea de exprimare nu era un concept atât de robust atunci. Pelicula prezintă mașinațiunile din spatele cortinelor și felul în care personalitățile își folosesc puterea pentru a influența publicul. Nu e o reușită la fel de perfectă ca cele de mai sus, dar cu toții cred că am învățat să iubim atmosfera acelor ani.

Relatos Salvajes. Dacă vă place să vă aventurați, citiți și încercați și partea de jos a listelor, cum ar fi nominalizările pentru cele mai bune filme „străine.” De multe ori o să descoperiți aici pelicule mult mai puternice decât cele americane, care o să vă marcheze și o să se plaseze ușor între cele preferate. Așa am descoperit Amélie, A Separation, A Royal Affair, The Great Beauty, The Hunt și multe, multe, altele, inclusiv acest Wild Tales, care dintr-un motiv sau altul a revenit și a luat acasă BAFTA-ul de anul acesta – e creat în 2014. Un film argentinian care ar putea la fel de bine să se petreacă în România. O colecție, de fapt, de 6 scurt metraje, în care problemele și „rezolvările”, cine-ar fi crezut că suntem atât de asemănători, ne lovesc și ne fac să rădem, asta ca să nu plângem. Coruptie, stres, nervi, eliberare!!! **ncv**



TRUMBO



THE BIG SHORT



RELATOS SALVAJES

Preț 7000 RON



Lenovo IdeaPad Y700

Notebook-urile de gaming ocupă un loc aparte pe piață, fiind gândite pentru a face față unor aplicații mari consumatoare de resurse. Nu mă refer aici numai la jocuri, deoarece un notebook de gaming este dotat deobicei cu un procesor puternic, astfel încât poate fi potrivit și pentru cei care utilizează aplicații de genul 3DStudio Max, Adobe Photoshop, Premiere, s.a.m.d. Mai mult decât atât, notebook-urile de gaming reprezintă în majoritatea cazurilor seria de vârf a unui producător, hardware-ul puternic implementat într-un spațiu de mici dimensiuni venind deobicei cu un preț. Prin urmare, nu ar trebui să ne mire faptul că, în momentul de față, pe piață din România putem vedea notebook-uri de gaming care costă ~20000 RON (nu...nu am pus nici un zero în plus).

Ei bine, noi nu ne-am dorit astăzi să discutăm despre cel mai puternic notebook de gaming sau despre cât de puternice pot fi notebook-urile. Din contră, ne-am gândit să abordăm un model mai accesibil, care încearcă să ofere cât mai multe dotări pentru ~7000 RON. Notebook-ul se numește, se numește Lenovo IdeaPad Y700 și face parte din noua serie de Gaming a celor de la Lenovo..

Specificații

Pentru a obține un bun raport calitate/preț, acestia, nu au făcut compromisuri la capitolul dotări, însă nici nu au exagerat. Astfel, procesorul



utilizat este excelentul Core i7-6700HQ, unul dintre cele mai puternice procesoare mobile disponibile pe piață în acest moment. Lenovo IdeaPad Y700 este dotat cu 16GB DDR4 2133 CL15, mai mult decât suficient pentru marea majoritate a utilizatorilor, un SSD LiteOn de 512GB și o soluție grafică NVIDIA GeForce GTX 960M.

Display-ul de 15" utilizează un panou IPS, cu rezoluție Full HD, în timp ce urechile ne vor fi încântate de un sistem de sunet 2.1 produs de JBL. Nu găsim noutăți precum USB 3.1, asta nu înseamnă însă că nu avem la dispoziție totă conectica de care am putea avea nevoie – 2 porturi USB 3.0, 1

port USB 2.0, HDMI, card-reader, WiFi 802.11ac, ba chiar și un DVD-RW extern inclus în pachet. Nu în ultimul rând, Lenovo IdeaPad Y700 este livrat împreună cu Windows 10 Home Edition.

Construcție

Lenovo are ceva experiență la capitolul design, producând device-uri foarte arătoase, cum ar fi famoasele Yoga. Ei bine, Lenovo IdeaPad Y700 arată foarte bine, cu linii sobre, perfect conturate, dar și detalii coloristice care ne fac să ne dăm seama că înuntru avem totuși o placă video dedicată.

Dacă privit din lateral notebook-ul ar putea chiar să fie ușor confundat cu un ultrabook, în momentul în care îl privim din spate și vedem aerisirea masivă și boxele colorate în roșu este clar că avem de-a face cu o mașinărie puternică. Nu sunt critic de artă și fiecare are gusturile lui, însă nu cred că poate spune cineva că Y700 nu arată bine. Singurul dezavantaj l-am descoperit în practică – atât palm rest-ul cât și capacul sunt veritabile capcane de amprente. Dupa cîteva săptămâni de teste a trebui să frec bine capacul cu o cărpă pentru a înlătura majoritatea amprentelor.

După doar câteva minute de poze deja aveam amprente pe notebook. Acolo, pe latura inferioară, unde ne atrag atenția subwoofer-ul și admisia generoasă a aerului. Am avut grija să nu ating totuși zona tastaturii înainte de a face fotografii.

Tastatura lui Lenovo IdeaPad Y700 este iluminată, iar tastele WASD sunt conturate cu roșu. Avem de-a face cu o tastatură full, adică NumPad-ul este la locul său. Cursa este scurtă, aşa

SPECIFICAȚII	Lenovo IdeaPad Y700 80NV00C-JRI
Procesor	QuadCore, Intel Core i7-6700HQ, 2.6 - 3.5 GHz, HT
Chipset	Skylake-H (Intel HM170)
RAM	16GB DDR4-2133 CL15
Grafică	NVIDIA GeForce GTX 960M + Intel HD 530
Stocare	SSD 512GB
Display	15" inch IPS LCD, 1920x1080
Sunet	JBL 2.1
Rețea	Gigabit Ethernet, 802.11ac, Bluetooth 4.0
Porturi	2x USB 3.0, 1x USB 2.0, HDMI, card-reader SD, DVD-RW extern, RJ-45, Audio In/out
Cameră	HD
OS	Windows 10 Home
Dimensiuni	387 x 277.5 x 27.7 mm
Greutate	2.6 Kg
Baterie	Li-Po 4 celule



TESTE CPU	Predator 17	4670K 4GHz	IdeaPad Y700	6600K
Photoshop CS6	32	29	33	26
Blender	314	343	314	330
Handbrake	74	76	75	74
WinRAR	8267	6169	8219	6281
PCMark 8	3754	3825	3348	3963
3DMark Fire Strike Extreme	4271	5703	2033	5733

cum se întâmplă în cazul majorității notebook-urilor, iar singurul aspect deranjant este lay-out-ul UK pe care l-am primit eu la test.

Performanță

Toate bune și frumoase, notebook-ul arată impresionant, însă cel mai important este cum se mișcă. Ei bine, am descoperit cu placere un notebook care întrece performanțele desktop-urilor de acum câțiva ani. Am început cu testele de procesor, unde IdeaPad Y700 a reușit să ne impresioneze. Astfel, fișierul nostru de test de 1GB a fost convertit cu Handbrake în ~75s, în timp ce în Photoshop notebook-ul a avut nevoie de 33s pentru a finaliza scena de test. Mai mult decât atât, IdeaPad Y700 a reușit să termine de randat scena noastră de test în Blender în 314s, fiind cu 16s mai rapid decât un desktop dotat cu un Core i5 6600K. Impresionant, nu-i aşa?

Ei bine, nu doar la capitolul procesor am obținut rezultate impresionante, ci și în jocuri. Doar discutăm despre un notebook de gaming. Astfel, am rulat Alien vs Predator, Hitman: Absolution și Batman Arkham Knight, folosind mai multe preset-uri de calitate pentru rezoluția 1080p. Fiind vorba despre un notebook dotat cu GTX 960M, nu am obținut rezultate satisfăcătoare în cazul în care am setat toate detaliile la maxim, inclusiv Anti Aliasing. În momentul în care am renunțat la AA, lucrurile s-au schimbat complet, frameratele minim fiind ~30 fps, în timp ce frameratele maxim, în funcție de joc, a atins 60 fps. Pentru performanțe și mai bune în cazul

jocurilor mari consumatoare de resurse, puteți folosi setări medii pentru calitate, caz în care Y700 va rula fără probleme orice titlu de pe piață.

Cu adevărat impresionant este și faptul că placa video nu a depășit 67 °C în timpul testelor, în timp ce nivelul de zgomot produs de sistemul de răcire în sarcina maxima a atins 42.1 dB.

Evident, fiind vorba despre un notebook puternic, autonomia este unul dintre aspectele unde nu ne așteptăm ca Y700 să strălucească. Lenovo IdeaPad Y700 poate fi utilizat pentru munca de birou pentru aproximativ 8 ore, ceea ce reprezintă o adevărată performanță. Totuși, cei care îl vor utiliza la capacitate maximă nu ar trebui să se aștepte la mai mult de 3 ore și de lucru sau ~2 ore de gaming.

Concluzii

Lenovo IdeaPad Y700 nu costă 15000 -20000 RON și nici nu este sistem desktop. Cu toate acestea, la capitolul procesor, are performanțe similare cu un notebook semnificativ mai scump, sau chiar și cu un sistem desktop. Desigur, Y700 nu este potrivit pentru a rula titluri pretențioase cu toate detaliile la maxim. Pe de altă parte, dacă reducem nivelul detaliilor, putem juca titluri solicitante precum Arkham Knight sau GTX V fără probleme. Îar pasionații de MMO-uri nu au de ce să își facă probleme, Y700 va rula orice titlu de acest gen, cu orice setări.

Autonomia este destul de bună pentru un notebook de gaming, notebook-ul nu se încălzește excesiv iar design-ul merită toată aprecierea noastră. Prin urmare, Lenovo IdeaPad Y700 este notebook-ul pe care îl poți recomanda fără nici un fel de indoială cuiva care dorește să lucreze cu aplicații consumatoare de resurse dar să se și joace la sfârșitul zilei. Îar zona de preț în care se încadrează mi se pare potrivită pentru așa ceva. Cu alte cuvinte, avem de-a face cu o mațină performantă, cu un bun raport calitate/preț și un design foarte reușit.

În plus, cei de la Lenovo s-au gândit și la stomacul gamerilor – în fond, discutăm despre produse de gaming, nu-i aşa? Astfel, orice notebook sau desktop din seria Y700 și Y900 va fi livrat în pachet cu un buton roșu. Din pacate, cu acest buton nu veți putea să declanșați un atac nuclear asupra inamicilor voștri din joc. Veți putea totuși să îl conectați la rețea voastră WiFi și să prezentați o comandă pe FoodPanda (de exemplu shaorma cu de toate și un suc). Apoi, în momentul în care foamea nu vă da pace dar voi trebuie să terminați meciul, tot ce trebuie să faceți este să apăsați butonul roșu și un agent de livrare FoodPanda se va prezenta la ușa voastră cu nutrienții necesari. Nu, nu vor achita cei de la Lenovo nota, asta trebuie să faceți voi. Totuși, conceptul Playon/Eaton mi se pare inedit și, cinești, poate că în felul asta nu veți mai rata cele mai importante mese ale zilei. **Monstru**

GAMING	Med	Max 2xAA	Max 8xAA
AvP 1920x1080 avg min	72 41	60 36	36 22
Hitman Absolution 1920x1080 avg min	47 38	32 27	18 15
Batman Arkham Knight 1920x1080 avg min	46 31	41 27	36 27



Sistemul de 1000 \$

Ce?

Bine v-am găsit domnilor, pentru încă un episod fulminant din "Tenebrele hardware-ului", alături de gazda voastră jovială – Monstru. În primul număr din NIVELUL2 v-am povestit despre cele mai puternice plăci video ale momentului, monștrii iuți vârsătorii de sânge ... și bani din economiile voastre. În cel de-al doilea număr al revistei am făcut și o demonstrație practică, legat de ce putem face cu două astfel de plăci în momentul de față. Prin urmare, v-am făcut cunoștiință cu Pumpkinstein, unul dintre cele mai puternice sisteme de gaming din România.

Evident, la fel ca și plăcile video pe care le încorporează, un calculator de talia lui Pumpkinstein implică și un dezavantaj major, mai precis nevoia de a ne lipsi de anumite organe din corp pentru a face rost de fondurile necesare unei astfel de bestii. Prin urmare, în numărul 3 al revistei a venit momentul să vă povestesc despre un PC de 1000 de dolari, poleit cu aur și răcit cu praf de diamante...

Glumesc, desigur. Sunt pasionat de hardware, apreciez cele mai puternice componente și îmi place să împing limitele tehnologiei. Cu toate acestea, sunt perfect conștient de faptul că nu toți ne permitem cele mai puternice componente și fie vorba între noi, nu toți avem nevoie de ele. Dacă vreți să experimentați realitatea virtuală (VR) sau să vă delectați în re-

zoluții UHD (4K), atunci un PC dotat cu cele mai puternice plăci grafice este absolut necesar.

Dacă lucrați în domeniul modelării 3D, al editării foto / video, atunci un procesor cât mai puternic, cu cât mai multe nuclee, vă va face viața mai ușoară. Pe de altă parte, mulți dintre noi nu se joacă în 4K, nu au seturi VR acasă și nu stau totă ziua în 3DS Max. Prin urmare, cum ar trebui să arate un PC cu ajutorul căruia putem să ne jucăm, să lucrăm, un PC care să ne ofere nivelul de performanță de care vom avea nevoie în 99% din situații, dar care să poată fi achiziționat fără sacrificii anatomiche? și mai important, cât ar trebui să coste un astfel de PC?

Cât?

Ei bine, despre asta vom discuta astăzi, îmbinând teoria cu practica. Evident, banii vor reprezenta întotdeauna o problemă și nici o sumă nu pare prea mică, în condițiile în care salariile nu au obiceiul de a crește prea des, în timp ce utilitățile, mâncarea și alte "mofțuri" de acest gen cresc într-un an cât salariul în 10. Prin urmare, unii dintre voi nu vor fi dispusi să investească mai mult de 1500 RON într-o unitate, alții 3000 RON, s.a.m.d. Personal, consider că pentru a construi un PC de gaming puternic și echilibrat va trebui să investim în jur de 4000 RON (1000 USD) pentru





a face cât mai puține compromisuri. Și da, discutăm despre unitate, fără monitor, mouse sau tastatură. Presupun că pe acestea le aveți deja de la vechiul PC, nu-i aşa?

Cu 20 de ani în urmă, în 1996, primeam de la părinții mei un PC "state of the art". Discutăm despre un Pentium I la 100MHz, 8MB EDO-RAM și un HDD Quantum Fireball de 640 MB. Prețul acestei minunătii cibernetice, cu tot cu tastatură, mouse cu bila și display CRT de 14" era 1000 USD, un efort pe care părinții mei l-au făcut la acea vreme pentru a investi în viitorul luminos de calculatorist al distinsei progenituri care să vorbește acum.

Nu mai știu exact câte salarii însemnau 1000 USD pe vremea aceea, știu însă că ai mei au facut un credit pe un an ca să își permită aşa ceva. Ei bine, cred că este destul de clar că 1000 USD în 1996 nu mai înseamnă același lucru în 2016. Din fericire însă, tehnologia a progresat atât de mult încât ceea ce putem achiziționa astăzi cu 1000 USD pare desprins dintr-un film SF prin comparație cu bătrânlul Pentium I. Și da, probabil că unii vor face în continuare credit pe un an ca să îi cumpere viitorului calculatorist aşa ceva, în timp ce alții vor strânge banii în 2-3 luni. Cert este că PC-ul nostru de 1000 USD este infinit mai puternic și mai accesibil decât Pentium-ul meu de acum 20 de ani.

Cum?

Procesul prin care am ajuns la acest articol este unul puțin mai complicat. Inițial am testat o placă de bază interesantă, mai precis MSI B150 Gaming M3, care mi s-a părut foarte potrivită pentru a sta la baza unui sistem accesibil cu

procesor Skylake. Pentru 500 RON, modelul celor de la MSI oferă dotări destul de generoase, facând doar câteva compromisuri. Apoi mi-a venit ideea să construiesc un sistem în jurul acestei plăci de bază, dar să cer și ajutorul cititorilor. Pe scurt, le-am cerut acestora părerea în legătură cu restul componentelor necesare pentru a construi un PC de 4000 RON, în condițiile în care placa de bază aleasă costă 500 RON.

Evident, am folosit un mic artificiu – indicând din start placa de bază, am eliminat problema cea mai grea, adică alegerea platformei și a plăcii de bază. Asta nu înseamnă însă că voi nu puteți alege platforma care vi se potrivește mai bine, fie că discutăm despre placa de bază sau procesor. Eu vă voi indica doar ce am folosit eu și ce au votat ~150 de cititori LAB501. Voi sunteți liberi să alegeți în funcție de preferințele personale, experiențele din trecut cu anumite brand-uri și, de ce nu, să ne spuneți ce ați fi ales voi. Singurele condiții sunt destul de logice – discutăm despre componente noi, din magazin.

Placa de bază, placa video, procesor și memorii

Așa cum spuneam, noi am ales o placă de bază MSI B150 Gaming M3. Aceasta suportă procesoare Intel Core de generația a 6-a (LGA1151), 64GB memorie DDR4 (maxim 2133), plăci video PCI-E Gen 3 și chiar și SSD-uri M.2. Deși costă ~ 500 RON, placa noastră de bază este bine dotată, controller-ul de rețea Gigabit LAN Killer E2400, precum și controller-ul audio 7.1 Realtek ALC1150 fiind rezervate deobicei plăcilor de bază ceva mai costisitoare. Mai mult decât atât, avem la dispoziție 4 porturi USB 3.1, 6 conectori S-ATA



3, radiatoare prinse în șuruburi și un etaj de alimentare solid, controlat de un Intersil 95856 și alcătuit din bobine cu miez de titan, condensatori Black CAP și mosfete clasici. Arhitectura lui este alcătuită din 8 faze din care jumătate sunt dedicate procesorului (având câte 4 mosfete per fază), restul au câte 2 mosfete per fază: 3 faze pentru GPU-ul integrat și 1 fază pentru VTT.

Desigur, puteți alege și alte modele pentru Skylake, cum ar fi GIGABYTE B150N Phoenix WiFi sau Asus B150-Pro, cu mențiunea că acestea nu sunt dotate cu o soluție LAN Killer. Singura placă de bază cu dotări similare în aceeași gamă de preț ar fi GIGABYTE G1. Gaming Sniper B7, dar aceasta nu se găsește în toate magazinele din România. În cazul în care alegeți să mergeți pe o platformă AMD, recomandarea mea în această zonă de preț ar fi GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5. Aceasta costă 589 RON, dar poate fi cuplată cu un procesor AMD FX-8300 (580 RON) și un kit de memorii DDR3 de 8GB, caz în care costul total al sistemului este mai mic decât în cazul variantei Intel.

Eu am ales un procesor Intel Core i5 6400 pentru sistemul nostru, fiind conștient de





performanța acestuia din testele pe care le-am realizat anul trecut. Acesta are un preț ceva mai piperat, adică ~900 RON, însă performanțele sunt pe masură. De altfel, acesta a fost și preferatul cititorilor, fiind ales de 36% dintre participanți. Modelul superior ca frecvență, Intel Core i5 6500, a atras simpatia unui procent semnificativ de cititori (24%) iar marea surpriză a reprezentat-o Intel Core i5 6600K, ales de 17% dintre cititori în ciuda prețului ceva mai ridicat. Am trecut apoi la memoria RAM, unde noi am utilizat un kit de 2x4GB DDR4 2133 produs de Gskill. Cititorii noștri au ales în marea lor majoritate (87%) kituri produse de Kingston, 62% optând pentru 8GB, în timp ce 38% au ales un kit de 16GB. Majoritatea cititorilor au ales kitul HyperX Fury Black 8GB DDR4 2133MHz CL14, care are un preț foarte bun, mai precis 185 RON. Alte opțiuni demne de luat în seamă ar fi Crucial Ballistix Sport LT 8GB DDR4 2400 CL16 (180 RON) sau Corsair Vengeance LPX Red 8GB DDR4 2400 CL14 (220 RON).

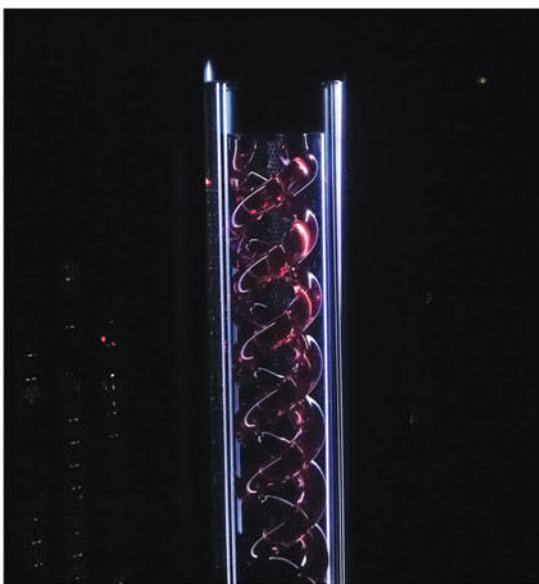
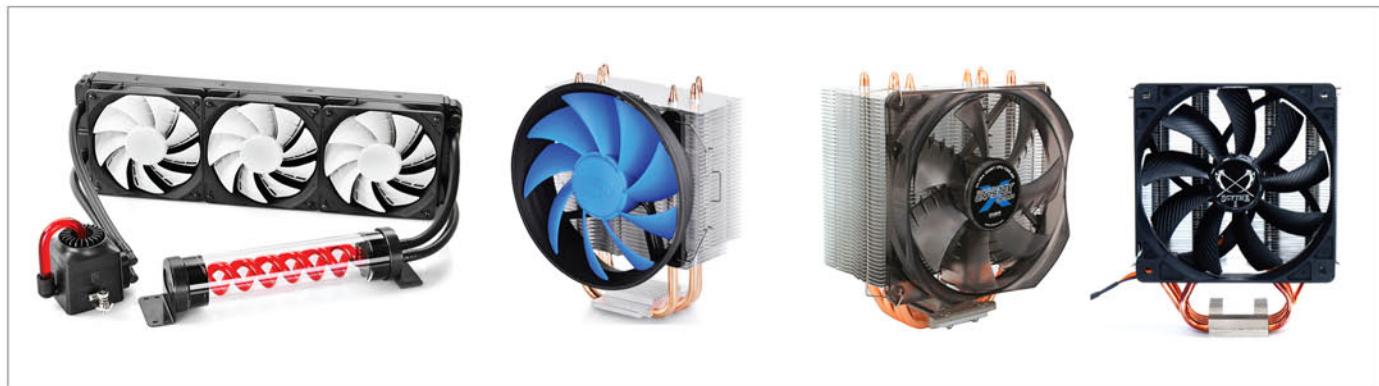
Evident, una dintre alegerile importante în cazul unui sistem de gaming este placă video. Eu am ales un model produs de MSI, mai precis MSI GeForce GTX 950 Gaming 2G (~880 RON). Desigur, putem folosi o placă video mai puternică și un procesor mai accesibil, sau un procesor mai puternic și o placă video mai accesibilă.

Cititorii noștri au ales GIGABYTE, în proporție de 40%, MSI, în proporție de 26%, Asus în proporție de 20%, restul producătorilor împărțind cei 14% rămași. Ca și modele, câștigător a fost GTX 960, cu 36% din voturi, urmat de GTX 950, cu 16% din voturi, GTX 970 (15%) și AMD Radeon R9 380 (11%). Prin urmare, alte alegeri interesante pentru un astfel de PC sunt GIGABYTE GeForce GTX 960 OC WindForce 2X (980RON), ASUS GeForce GTX 950 STRIX DirectCU II OC 2GB (780 RON), MSI GeForce GTX 970 GAMING 4G (1500 RON) sau Sapphire Radeon R9 380 Dual-X OC (1050 RON).

Sursă, carcăsa și răcire

Urmează, evident, problema sursei. Un astfel de sistem nu va avea nevoie de un generator cuantic, prin urmare o sursă de calitate de 400-500W ar trebui să fie mai mult decât suficientă. Eu am folosit un model clasic, care și-a dovedit calitatea în timp, mai precis Seasonic M12-II 520W (300 RON). Chiar dacă are "doar" certificare 80 PLUS Bronze, este una dintre cele mai





silentoase și solid construite surse în această categorie de preț. Uimitor, deși discutăm despre un segment sensibil la preț, 22% dintre cititori au fost de acord cu alegerea mea, în timp ce 21% din cititori au ales Corsair (modelul Corsair NEW VS Series VS550 s-a bucurat de un succes deosebit printre cititorii noștri, poate și datorită prețului de 240 RON). Cu toate acestea, majoritatea (33%) au ales un model accesibil de la Sirtec, mai precis Sirtec High Power Element BRONZE II 600W (260 RON).

Carcasa este un alt element important, dar pe care mulți îl lasă la sfârșitul listei de cumpărături. Eu am făcut exact opusul, și am folosit o carcasă DeepCool Genome, care vine în pachet cu un sistem de răcire de tip AIO gata montat. Acesta este bazat pe modelul DeepCool Captain 360, este dotat cu un radiator de 360mm, 3 ventilatoare de 120mm, dar și cu un rezervor poziționat pe latura frontală a carcasei. Răcirea cu lichid gata montată, precum și aspectul, vin cu un preț, mai precis 1050RON. Majoritatea cititorilor noștri (30%) au ales o carcasă accesibilă, mai precis Zalman Z3 Plus. Un alt model care s-a bucurat de o apreciere sporită în această gamă de preț a fost Segotep Chariot TF, cu un preț de 170 RON. NZXT, Antec și DeepCool au fost următoarele alegeri.

Eu am ales o carcasă dotată cu răcire din fabrică, însă cititorii noștri au ales și un cooler pentru procesor. DeepCool au fost cele mai recomandate soluții (poate și datorită prețului), ieșind în evidență modele precum Deepcool Gammrox 300 (100 RON). Au urmat produsele celor de la Scythe, Kotetsu și Ninja 4 numărându-se printre favorite, Zalman (modelul CNPS10X Optima având un preț interesant – 120 RON), Thermaltake, cu modelul Frio Silent de 165 RON și surpriză, un brand premium. Da, chiar și în această zonă de preț cititorii au ales Noctua, majoritatea alegând modelele NH-D14 sau NH-U9B.

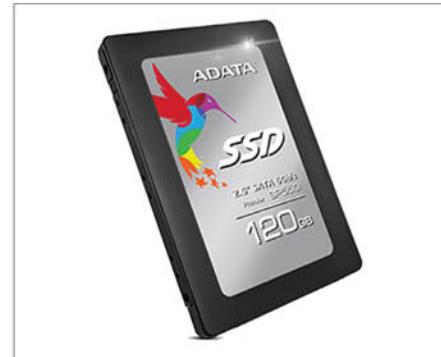
Stocare

Ce a mai rămas din sistemul nostru? Evident, capitolul stocare, un capitol în cazul căruia alegerile cred că depind cel mai mult de nevoile fiecăruia. Un lucru este sigur – orice sistem de gaming care se respectă ar trebui să aibă și sistemul de operare și cel mai jucat joc instalat pe un SSD. Din acest motiv noi am ales modelul OCZ Trion 150 de 240GB, care oferă un bun raport între performanță și preț (320 RON). Personal utilizez un NAS de câțiva ani și nu îmi aduc aminte de câți ani tot mut hard-disk-urile de 1TB dintr-un sistem în altul, prin urmare nu am luat în calcul și un HDD. Cititorii noștri, pe de altă parte, au ales o soluție alcătuită dintr-un SSD de 120 sau 240GB





SPECIFICAȚII	
CPU	Intel Core i5 6400
MOTHERBOARD	MSI B150 Gaming M3
RAM	GSkill 8GB DDR4 2133 CL15
VGA	MSI GeForce GTX 950 Gaming 2G
STOCARE	OCZ Trion 150 240 GB
PSU	Seasonic M12-II 520W
CASE	DeepCool Genome
RĂCIRE	DeepCool Genome



pentru sistemul de operare și un hard-disk de 1TB sau 2TB pentru stocare.

Și de această dată majoritatea utilizatorilor au preferat produsele Kingston (în special modelul HyperX FURY 120GB SATA-III cu un preț de 230 RON), însă procentul a fost mai mic decât în cazul memoriilor (34%). O altă parte considerabilă a cititorilor au ales faimosul Samsung 850 Evo de 120 GB (330 RON), în timp ce modelul SSD ADATA Premier Pro SP550 s-a bucurat și el de o popularitate sporită datorită prețului (190 RON). La capitolul stocare, 49% dintre participanți au preferat Western Digital (în special modelul WD Blue 1TB SATA-III 7200 RPM 64MB de 230 RON), Seagate (37%), modelul favorit fiind 1TB 7200RPM 64MB SATA-III de 270 RON, în timp ce 14% au ales o soluție Toshiba, mai precis modelul DT01ACAxxx 500GB SATA-III 7200 RPM 32MB de 190 RON.

Performanțe

Dacă tot am văzut ce sistem am construit noi și care sunt preferințele cititorilor, ne-am gândit că nu ar strica să vedem și ce performanțe are un astfel de sistem, prin urmare am testat sistemul construit de noi. Iar performanțele pentru 4000 RON nu sunt deloc rele, ba din contră. Sistemul nostru randea ză scena de test în 3DStudio Max în mai puțin de 11 minute, în timp ce randarea în Blender durează 7 minute. Conversia unui fișier VOB de 1GB se realizează într-un minut și jumătate, în timp ce în PCMark 8 obținem un scor de 2988 de puncte. În Photoshop terminăm aplicarea filtrelor pe imaginea de test în 33 de secunde, în timp ce editarea calupului de fotografii în IrfanView durează doar 21 de secunde. Poate pentru unii dintre voi

aceste cifre nu înseamnă nimic, prin urmare vă voi invita să intrați pe lab501.ro și să citiți metodologia noastră detaliată pentru a înțelege mai bine nivelul de performanță atins astăzi de sistemul nostru.

Desigur, ceea ce v-am spus mai sus reprezintă doar performanța procesorului. Următorul pas a fost testarea în jocuri, unde nu avem parte de surprize, în fond știm prea bine cum se comportă GTX 950. Practic, în 1920×1080, dacă nu vom folosi cele mai agresive setări, vom putea rula majoritatea titlurilor moderne fără nici un fel de problemă. Despre MOBA-uri sau MMORPG-uri nici nu mai are rost să discutăm, acestea vor rula impecabil pe un astfel de sistem. Pentru pasionați, în Sleeping Dogs sistemul nostru a obținut un framerate mediu de 60 fps și un minim de 30 fps în 1080p, folosind setări medii de calitate. În GTA V am obținut o medie de 50 de cadre pe secundă și un minim de 25, utilizând aceleași setări.

Concluzii

După cum puteți vedea, construirea unui PC de 4000 RON / 1000 USD nu este chiar treabă ușoară. Eu mi-am spus părerea și am construit un sistem, însă am apelat și la ajutorul cititorilor, pentru că nimeni nu deține apanajul absolut al adevarului IT-stic în acest caz. Puteți alege configurația pe care am ales-o eu, iar performanțele le puteți vedea mai sus. În plus, veți avea un sistem foarte arătos. Puteți alege un procesor Intel sau un procesor AMD, o placă video Nvidia sau o placă video AMD. Un SSD împreună cu un HDD, sau doar un HDD...deși ar fi păcat. În final, concluzia este destul de simplă – cu 1000 USD putem construi în zilele noastre un PC puternic,

potrivit atât pentru aplicații CPU intensive cât și pentru majoritatea jocurilor în 1080p.

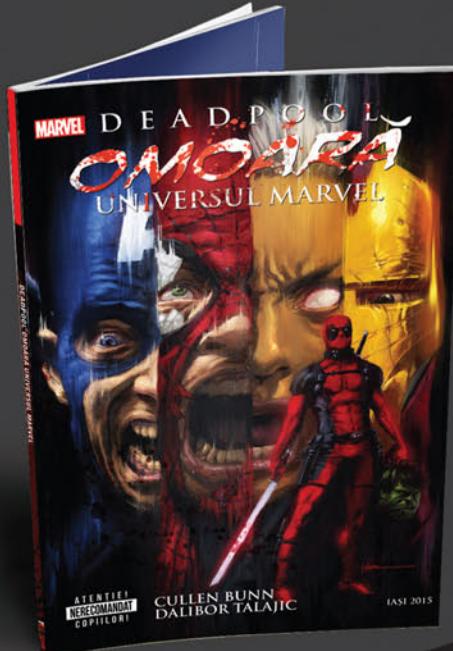
Nu am încercat să elaborăm ghidul perfect pentru un astfel de PC. În schimb, am încercat să vă oferim atât părerea noastră, cât și cea a cititorilor noștri. Am încercat să vă prezintăm câteva opțiuni în cazul fiecărui capitol, ca să aveți de unde alege în funcție de gusturile voastre. În final însă, alegerea vă aparține, iar eu unul sunt curios să văd și părerea voastră – puteți să comentați la review-ul lui MSI B150 Gaming M3 de pe LAB501. Până atunci însă, lucrurile sunt destul de clare – dacă suntem dispuși să investim 4000 RON într-un PC, ne putem aștepta la performanțe exemplare.

Pentru următorul număr, aș fi curios să aflu părerea voastră. Despre ce tip de PC ați vrea să aflați mai multe detalii? Un PC de 2000 RON, adică jumătate din prețul PC-ului prezentat astăzi, sau un PC de 8000 RON, adică un PC de două ori mai costisitor? Puteți să vă exprimați opinia pe threadul dedicat (PC de 2000 RON vs PC de 8000 RON) de pe forumul NIVELUL2. Monstru

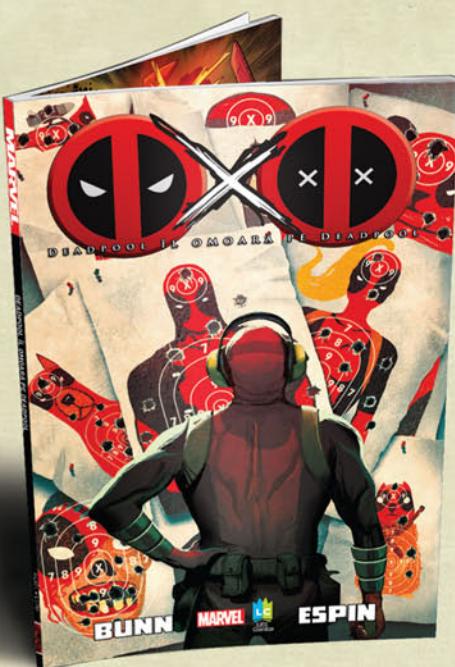
TESTE CPU	
Photoshop CS6	33 secunde
Blender	412 secunde
Handbrake	90 secunde
3DStudio Max 2016	640 secunde
PCMark 8	2988 puncte
IrfanView	21 secunde

GAMING	Med
Sleeping Dogs 1920x1080 avg min	62 29
GTA V 1920x1080 avg min	49 25

DISPONIBIL ACUM
PE
WWW.LEXSHOP.RO



DEADPOOL *OMOARA* UNIVERSUL MARVEL



DISPONIBIL
DIN 25 MARTIE
ÎN LIBRĂRII
SAU PE

WWW.LEXSHOP.RO



AMD FX-8370 Wraith Edition

După cum bine știm coolerele BOX livrate împreună cu procesoarele retail nu sunt chiar cea mai potrivită alegere pentru silentiozitate, mai ales dacă intenționăm să facem și ceva overclocking. Acest lucru este cu atât mai important dacă procesorul despre care discutăm face parte din seria FX, adică este deblocat, și are un TDP ridicat (125W).

Wraith este un nou cooler stock dezvoltat

de AMD, gândit pentru a ține în frau chiar și cele mai fierbinți procesoare. Pentru acest lucru Wraith este dotat cu o bază solidă de cupru străbătută de două heatpipe-uri, suprafață mărită de disipare dar și un nou ventilator Delta QFR0912H de 92mm. Noul cooler stock va fi oferit pentru început doar împreună cu proceso-



rul FX-8370, la un preț identic cu cel al modelului deja existent (care va suferi o reducere de preț cu această ocazie). Pentru a oferi ceva în plus fanilor AMD, rama de plastic care înconjoară ventilatorul are pe una dintre laturi logo-ul AMD iluminat cu LED dar acest lucru va fi destul de greu de observat într-o carcăsă.

Ventilatorul poate fi controlat în mod PWM - pentru test noi ne-am jucat cu el între 1500rpm unde era extrem de silentios și maximul său de 3000rpm unde a devenit destul de deranjant. Turația optimă din punctul meu de vedere o găsim în jurul valorii de 2000-2200rpm unde zgomotul nu este chiar atât de deranjant (mai ales într-o carcăsă închisă) iar temperatura procesorului nu depășește 65oc în Prime95.

Am trecut apoi la overclocking, folosind cooler-ul AMD Wraith, și am obținut o frecvență de 4.6GHz stabilă în Prime95, urcând tensiunea de alimentare la 1.425v. Evident, temperatura a urcat și ea spre 80oc. Wraith dă dovedă de o performanță remarcabilă pentru un cooler BOX și mi-aș dori ca AMD să-l includă sau să ofere opțiunea de cumpărare a sa împreună cu mai multe procesoare și APU-uri proprii.

Enermax Thormax Giant



Aveam impresia la un moment dat că Enermax a înțeles piața din Europa și a renunțat la design-ul oriental plin de LED-uri. Ei bine... se pare că m-am înșelat. Din fericire lumina din Thormax Giant se poate opri, aşadar carcasa se poate adapta cu ușurință preferințelor unei game mai largi de utilizatori. Uitându-ne la dimensiunea carcasei înțelegem imediat și semnificația lui "Giant", aceasta putând adăposti plăci de bază E-ATX împreună cu un maxim de 4 plăci grafice dual-slot. Impresionant, nu?

Lungimea maximă a plăcilor video este de 360mm în mod normal, crescând până la 490mm atunci când scoatem cage-ul superior de 2.5"/3.5". Pe plafon putem monta un AIO cu dimensiunea de 240mm / 280mm / 360mm, în timp ce pe podea putem ataşa un AIO de 240mm.

Și în privința unităților de stocare Thormax Giant este generoasă, având la dispoziție 4 unități de 5.25" tool-less, 5 unități de stocare de 2.5" / 3.5"

precum și o unitate de 2.5" poziționată în spatele placii de bază. Carcasa vine echipată din fabrică cu două ventilatoare Vegas Blue LED de 180mm (față și panoul lateral) precum și un ventilator Twister Bearing de 120mm în spate. Iluminarea albastră a celor două ventilatoare Vegas se poate opri, în timp ce fan controller-ul integrat poate regla în 4 trepte turația a 4 ventilatoare.

În partea superioară gasim 2 porturi USB 3.0, 4 porturi USB 2.0 precum și mufele jack pentru căști și microfon. Pentru jucătorii înrăuți, avem la dispoziție un suport magnetic dedicat căștilor dar și un panou acrilic lateral pentru a putea admira sistemul montat în interior.

Enermax Thormax Giant oferă un spațiu interior generos, putând adăposti chiar și un sistem dual CPU + quad GPU, venind din fabrică cu 3 ventilatoare de calitate la un preț de aproximativ 600 lei. Cel mai probabil, nu veți mai găsi o carcăsă la fel de încăpătoare în acest preț, însă dacă nu aveți nevoie foarte mult spațiu interior, cu siguranță puteți găsi modele mai ieftine cu dotări similare.

In Win 904 Plus

Compania taiwaneză In Win a aniversat anul trecut 30 de ani de activitate, fiind unul dintre cei mai importanți jucători pe piața carcaselor, cu fabrici proprii în China și Taiwan. Dacă primele modele ajunse în România acum mulți ani abordau teme militare și nu se diferențiau foarte mult ca design interior și calitate față de restul producătorilor, nu putem spune același lucru și despre produsele lansate în ultima vreme.

Plecând de la exclusivistele carcase open-air D-Frame, S-Frame sau H-Frame și continuând cu modelele 909, 904 Plus, 901 și 805, construite exclusiv din aluminiu și sticlă tratată termic, este ușor să fi uimit de aspectul acestora și de ingeniozitatea construcției. Modelul despre care discutăm astăzi, InWin 904 Plus, este poziționat la mijlocul gamei high-end a celor de la InWin, având un preț de aproximativ 1000 RON.

Aspectul carcasei este impresionant, un factor important în acest sens fiind utilizarea unor materiale "nobile", cum ar fi aluminiul și



sticla securizata fumurie. Panoul superior, cel frontal și o parte din cel inferior sunt realizate din aceeași bucată de aluminiu de 2mm prelucrată prin îndoire. Structura interioară este diferită față de orice am văzut până acum, aceasta fiind adaptată pentru amplasarea carcasei la înălțime,

pe birou. În acest scop unitatea optică este "ascunsă" în spațiul liber din spatele măștii frontale, în timp ce butonul de pornire și porturile USB 3.0 sunt situate deasupra acestui spațiu.

Carcasa este destul de îngustă, aşadar suntem limitați la un cooler cu o înălțime maximă de 145mm sau la un AIO de 120mm / 140mm, amplasat în spate. Constrângerile se răsfrâng și asupra numărului maxim de ventilațoare suportate, mai precis două. Pentru stocare avem la dispoziție 3 sertare plug-and-play pentru unități de 3.5" și 2.5" dar și două spații pentru SSD-uri situate în spatele panoului frontal. În pachetul carcasei găsim și prelungiri pentru conectorii de 24 pini și 8 pini ai sursei, necesare în unele cazuri, datorită arhitecturii speciale a carcasei.

InWin 904 Plus nu exceleză la capitoare răcire sau ergonomie, dar reușește să uimească la capitoare design și construcție, fiind pur și simplu ... o bijuterie. O bijuterie pe care o puteți câștiga chiar în acest numar NIVELUL?

Klevv CRAS Red 16GB 3000MHz CL16

Kiturile de memorie DDR4 devin din ce în ce mai atractive pentru cei care se află în căutarea unui nou PC, deoarece prețurile nu mai sunt prohibitive, ca în momentul apariției. În timp ce platforma Haswell-E a rămas în continuare costisitoare, utilizând kituri DDR4 quad-channel alcătuite din patru module, familia Skylake este alcătuită din procesoare pentru toate categoriile de buget, care funcționează împreună cu kituri DDR4 dual-channel.

Kitul testat de noi astăzi este alcătuit din 4

module de 4GB, fiind compatibil aşadar atât cu platforma Intel X99 cât și cu mai recenta Z170. Producătorul corean Klevv este o divizie a companiei Essencore, aceasta facând parte din același grup cu producătorul de IC-uri SK Hynix. Astă înseamnă că în procesul de fabricație al memoriei, Klevv are acces la chipuri SK Hynix de prima mână, adică joacă la aceeași masă cu tandemul Crucial / Micron.

CRAS este seria de vârf din oferta Klevv, având o construcție premium cu heatsink-uri

metalice iluminate. Pot spune din start că sunt printre cele mai aspectuoase module folosite de mine până acum, iluminarea fiind discretă și elegantă. Frecvența certificată din fabriță este de 3000MHz în timp ce latențele sunt destul de conservatoare (16-18-18-36 2T).

În teste memoriile au putut rula la frecvența default cu un set de latențe mult mai strâns (15-15-15-22 1T), păstrând tensiunea de alimentare la 1.35v. Relaxând latențele până la 16-16-16-24 1T am putut urca frecvența până la 3300MHz, folosind o platformă Intel X99 motorizată de o placă de bază Gigabyte X99-SOC Champion și un processor Core i7 5960X.

Klevv CRAS Red 16GB 3000MHz CL16 costă aproximativ 1000 lei, fiind mai costisitoare decât modelele echivalente de la Corsair sau HyperX.

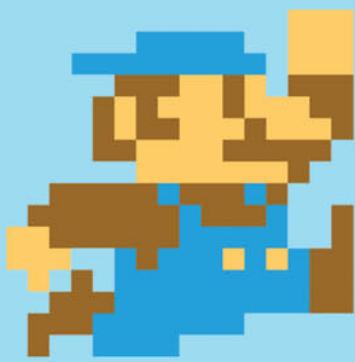


NEXT ISSUE



DARK SOULS III

WWW.NIVELUL2.RO



J U M P
T O T H E N E X T
L E V E L

SERIA DE GAMING LENOVO

Lenovo™

EXPERIENȚĂ INCREDIBILĂ
PERFORMANȚĂ MAXIMĂ

putere ▶ inovație ▶ ergonomie

IDEACENTRE Y900



CĂȘTI STEREO
Y GAMING (P960)



MOUSE
GAMING M800



IDEAPAD Y700