NIVEL UP 2

JUMP TO THE NEXT LEVEL!

4

GAMES HARDWARE LIFESTYLE



GAMEDEV

GIBBOUS
A CTHULHU ADVENTURE

GAMING GEAR

HYPERX
CLOUD REVOLVER

COSPLAY

MISS RAE ŞI ARMURA CELOR 600 DE SOLZI

HARDWARE

uMOD 3258 PC
GAMING LA 450$
Lab501

DARK SOULS III

DEUS EX: MANKIND DIVIDED HORIZON ZERO DAWN
OVERWATCH MASTER OF ORION: CONQUER THE STARS
THE FLAME IN THE FLOOD DARKEST DUNGEON OOTP17
NEED FOR SPEED STARDEW VALLEY

WGL GRAND FINALS 2016

DIVERSITATE



În zilele noastre, o publicație de gaming care se respectă nu mai acoperă doar jocurile, ci din ce în ce mai multe aspecte ale industriei, inclusiv cele care țin chiar de fani. Tocmai de aceea, începând cu acest număr, veți face cunoștință cu trei secțiuni nou-nouțe, care vor îmbogăți de acum înainte fiecare nouă ediție cu conținut specific, pentru simplul motiv că au nevoie de și mai multă atenție. În primul rând, COSPLAY, deoarece fenomenul a prins deja o amploare destul de mare și în România, și eSPORTS, pentru că sportul electronic nu mai este de mult o necunoscută pentru gamerul autohton, fie că este fan League of Legends, Counter-Strike sau Dota 2. Iar ca orice sport, are vedetele lui, de care vă vom aduce mai aproape prin interviuri și prezența la turnee și evenimente majore de profil, fie că sunt organizate la noi sau în afară. Cea de-a treia secțiune, la fel de nouă, dar poate că nu va fi atât de frecventă, este ATELIER – o serie de workshop-uri în care vă vom învăța cum să modificați scule de gaming cu bani puțini, astfel încât să le folosiți în mai multe direcții și în compania unei game diverse de echipamente, altele decât cele agreate sau suportate de producător. Marius Ghinea, programator și modder de serviciu, dă startul cu un proiect cel puțin interesant care, mai mult ca sigur, va capta atenția tuturor, nu doar a unei anumite categorii de jucători. De asemenea, DLC-urile, expansion-urile și mod-urile au de acum propria lor secțiune în revistă, intitulată X-TRA LIFE, în vreme ce dezvoltatorii locali de jocuri se vor bucura să afle că acordăm o atenție din ce în ce mai mare producțiilor românești de calitate, în secțiunea GAMEDEV.

Așadar, începând de acum, NIVELUL2 își propune să vă ofere materiale din ce în ce mai diverse și din cât mai multe domenii cu putință, atâta timp cât ele țin de industria jocurilor video sau o completează. Poate că o mai fac și alții, însă noi ne-am obișnuit să le ducem la un alt nivel. NIVELUL2, evident!

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)
Marco Giuliani
Vlad "Chester" Maftei
Andrei "Zuluf" Neagu
Șerban "MMX" Simion

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 AGENȚIA DE PRINT

JOC FULL

HACKER EVOLUTION COMPLETE BUNDLE

Știm că ți-ai dorit să te joci de-a agentul secret încă din copilărie, poate chiar unul specializat în securitate, așa că un simulator de hacking ar putea fi ceea ce-ți trebuie ca să începi noua carieră. Fibra optică și sateliții îți sunt aliați de nadejde în încercarea de a descoperi o conspirație mondială. Sparge sisteme informatice, caută exploituri și informații secrete, fură bani de la cei care au prea mulți și îmbunătățește-ți constant uneltele. Adevărul este undeva acolo!

Disponibil numai în varianta tipărită







Cuprins

#4 / 2016

GAMEDEV
6 INTERVIU - Gibbous A Cthulhu Adventure

PREVIEW
10 Deux Ex: Mankind Divided
14 Horizon Zero Dawn

HANDS-ON
18 Overwatch
22 Master of Orion: Conquer the Stars

SPECIAL
26 Cu-o moarte virtuală suntem cu toții datori...

REVIEW
32 Dark Souls III
36 Need For Speed
40 OOTP 17
42 Stardew Valley

INDIE
44 The Flame in the Flood
46 Darkest Dungeon

X-TRA LIFE
52 **DLC** Dying Light: The Following
53 **DLC** StarCraft: Nova Covert Ops
54 **MOD** Player Unknown's Battle Royale

eSPORTS
60 WGL Grand Finals 2016

HOBBY
62 Cards Against Humanity

COSPLAY
68 Miss Rae și Armura Celor 600 de Solzi

LIFESTYLE
72 Anime - Space Brothers/ Planetes
73 www - Lowcost Cosplay/ MemeCenter: Games

GAMING GEAR
74 HyperX Cloud Revolver
78 Periferice de gaming marca LENOVO

HARDWARE
80 uMOD 3258. Gaming la 450$?
84 **FIRST LOOK** Antec Kuhler H600 Pro
84 Enermax MaxPro 600W
85 MSI Z170A Gaming Pro Carbon
85 ASRock Z170 Extreme 4+
86 Tt eSPORTS Isurus Pro
87 AOC C3583FQ

ATELIER
88 MGine Mod pentru Logitech Driving Force Shifter







Primul comedy cosmic horror transilvănean hipnotizează platforma Kickstarter

Liviu Boar este un tip grozav. Știu asta pentru că am avut ocazia să conversăm în scris, ca doi buni tovarăși de corespondență, deși ne-am cunoscut în viteză. În nici 5 minute am stabilit un interviu, apoi am schimbat peste noapte o listă de întrebări și răspunsuri. Dacă te gândești că Liviu are alături alți doi oameni incredibil de talentați – Cami, o artistă desăvârșită și Nicolae, un programator cu pregătire de vârf –, micul lor studio independent, Stuck In Attic, capătă proporții cosmice. E și normal, ținând cont că s-au aventurat pe un tărâm prea puțin explorat la noi: dezvoltarea unui point and click inspirat din mitologia lui H.P. Lovecraft, epoca Lucas Arts și horror-ul transilvănean. Gibbous – A Cthulhu Adventure este unul dintre cele mai cool proiecte românești prezente pe Kickstarter, iar calitatea jocului poate fi încercată pe propria piele descărcând demo-ul și finanțând proiectul (detalii pe larg la adresa gibbousgame.com). Așa se face că am meșterit cu drag acest interviu Game Dev, în speranța că sesiunea Q&A va scoate la iveală detalii noi despre Gibbous (și a scos, unul chiar de maximă importanță pentru fanii muzicii hip hop). Citiți despre, susțineți și bucurați-vă de proiectul Stuck In Attic…



NIVELUL2: Salut Liviu! Sunt încântat că avem ocazia să discutăm despre unul dintre cele mai interesante și îndrăznețe proiecte românești: Gibbous. Totuși, înainte să "atacăm" subiectul jocului vostru, aș vrea să ne povestești câte ceva despre echipa care formează studioul indie Stuck in Attic.

LIVIU: Salut, mă bucur mult că facem interviul ăsta! Stuck In Attic e un mic studio independent de jocuri din Tîrgu Mureș, fondat de trei colegi din aceeași firmă, cu aceeași pasiune - jocurile. Am avut o idee de joc într-un gen mai rar, în general, darămite în România (point and click adventure), mult entuziasm, și un șef (salut, Dan, mulțumim!) care ne-a sprijinit nebunia și ne-a lăsat să folosim hardware-ul, software-ul și timpul firmei de IT la care lucrăm pentru a face un demo de care să fim mândri. Numele studioului se trage de la podul (mă rog, de fapt mansarda) în care am făcut demo-ul, și în care ne-am petrecut marea majoritate a lui 2015.

După cum ți-am zis, suntem trei oameni în Stuck In Attic: eu (ilustrație, animație, scenariu,



Stuck In Attic, de la stânga la dreapta: Liviu Boar - project lead, writer, designer, artist, animator, composer; Cami Cuibus - artist, animator, composer; Campian Nicolae - programmer.

Stuck In Attic este un studio indie din Tîrgu Mureș, alcătuit din trei persoane. Dragostea pentru pisici, Lovecraft, pizza, pisici și pizza (sic!) i-a adus împreună pe Cami, Nicolae și Liviu. Noul lor proiect, Gibbous – A Cthulhu Adventure, este un point and click construit în Unity, a cărui campanie Kickstarter se află în plină desfășurare. De ce trebuie să te intereseze? Pentru că Gibbous promite să ruleze pe PC, Mac și Linux, este bazat pe animații frame by frame superbe, are un gameplay clasic inspirat din titlurile Lucas Arts, o coloană sonoră orchestrală originală, locații și puzzle-uri unice, este loial operei marelui Lovecraft și vine fără DRM. Make it happen!



game design, muzică), Cami (ilustrație, animație, muzică) și Nicu (programare, alte chestii tehnice). E o echipă micuță, însă suntem obișnuiți să lucrăm mult, repede și eficient, deci sunt optimist în legătură cu Gibbous!

NIVELUL2: Este evident că Gibbous își are rădăcinile stilistice înfipte în epoca aventurilor Lucas Arts, dar cum ați ajuns să alegeți mitologia lui Lovecraft drept subiect pentru jocul vostru?

LIVIU: Știi cum e, când ai incredibila oportunitate de a face un joc fără nicio restricție de ordin creativ, e absolut natural să combini lucruri care te pasionează, și am vrut să facem asta așa încât să privim point and click-urile și opera lui Lovecraft dintr-un unghi mai, să-i zicem, proaspăt. Adventure-uri Lovecraftiene au mai fost făcute, însă noi vom îmbina și comedia cu cosmic horror-ul. E o treabă delicată, însă ca mare fan al lui Lovecraft, voi face tot posibilul să menținem un nivel sănătos de respect vis a vis de Mythos-ul pe care l-a creat și din care împrumutăm. Dealtfel, adventure-urile sunt, cred, mediul ideal pentru a-l aborda pe Lovecraft, pentru că monștri creați de el nu sunt unii care să cadă ușor de la câteva focuri de shotgun. Atmosfera e primordială la Lovecraft, și pe asta vom pune și noi puternic accentul.

NIVELUL2: Ascult hip hop, așa că nu pot să trec peste direcția artistică din Gibbous prea ușor. Sunt sigur că nu este prima oară când o întâlnesc…

LIVIU: Hehe, așa-i. Experiența noastră principală e în animație, și sub numele ReeAnimation am făcut videoclipul pentru „Globul de Cristal" al lui Vlad Dobrescu, precum și „Another Toe in the Ocean" a legendarilor Pixies. Faptul că facem animație de mai mult de 10 ani va fi foarte evident în Gibbous.

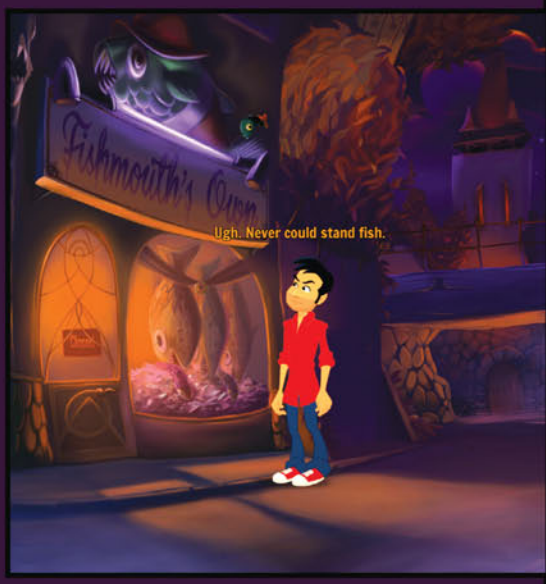
Dacă la clipul Pixies am fost mai mulți, „Globul de Cristal" l-am făcut doar eu și Cami - a fost o muncă enormă, în mod normal la așa ceva lucrează zeci de oameni. Însă când ești fan al piesei pe care o animezi - Dobrescu e unul din cei mai tari mc români ever, și un tip super de treabă - activitatea merge unsă.

A, și uite o informație proaspătă: mă bucur să anunț că Vlad Dobrescu va apărea în joc ca vocea unui personaj, și va fi o chestie FOARTE haioasă și surprinzătoare. Nu pot să zic mai mult, deocamdată, însă va merita așteptarea!

NIVELUL2: Ce alte proiecte individuale – sau de echipă – v-au marcat parcusul până la Gibbous?

LIVIU: Am avut și alte proiecte ambițioase, cel mai important pe care îl pot menționa a fost încercarea de a face un lung-metraj de animație 100% românesc numit Aetas, inspirat de idoli de-ai noștri precum Hayao Miyazaki sau Glen Keane. Din păcate, în formula în care eram ar fi durat literalmente un deceniu să îl ducem la capăt, însă o scenă de câteva zeci de secunde







există pe youtube. Animația 2d e, din păcate, rarisimă în România. Am speranțe mari că între puștii talentați care cresc acum să fie pasionați care să o ducă mai departe.

Prima noastră incursiune în gaming a fost un flying 3d shooter cartoony numit Time Dude, dacă sunteți curioși îl puteți descărca gratuit de pe Google Play și Appstore.

Eu și Cami am cântat într-o trupă de metal alternativ numită Amberskin, de care nu mai avem timp, din păcate, însă toată energia se transferă în muzica mult mai liniștită pentru Gibbous, deci e ok!

NIVELUL2: Ce presupune o campanie Kickstarter de succes și cum ați ajuns să apelați la crowdfunding pentru jocul vostru. Este România o zonă cu dificultăți speciale pentru un studio indie tânăr?

LIVIU: O campanie de Kickstarter înseamnă foarte, foarte multă pregătire, în special studiat alte campanii și pregătit materiale de calitate precum un video simpatic și convingător, grafică șmecheră pentru pagină, update-uri interesante, etc. Nu poți pur și simplu să trânțești un proiect pe Kickstarter și să te aștepți să meargă brici. Doar cam 35% din susținători vin direct de pe site, în rest îți petreci zilele și o bună parte din nopți contactand presa, vorbind cu susținătorii, răspunzând la întrebări... chiar e, cum o zic mulți, un rollercoaster emoțional.

Cel mai dificil aspect e faptul că nu poți porni un Kickstarter din România, deci am fost nevoiți să apelăm la contul și bunăvoința unui prieten elvețian, care ne-a ajutat mult în privința asta. Știu, sunt și alte situri de crowdfunding, însă Gibbous e un proiect ambițios care are nevoie de finanțare serioasă, și Kickstarter e cea mai cunoscută și populară platformă.

Cât despre indie gaming în România în general - sunt puțini, însă sunt pe măsură de tari. Jocuri ca Door Kickers, Move Or Die, Black The Fall au demonstrat că se poate face treabă făină și la noi, și sperăm că și Gibbous să confirme asta încă o dată.

NIVELUL2: Observ că mizați pe ideea de origine transilvăneană. Cum se împacă Cthulhu cu moroiul?

LIVIU: Păi, tot horror e, fie că e cosmic de-al lui Lovecraft, fie că e băștinaș de-al nostru. De fapt, aspectul pe care vrem noi să insistăm e autenticitatea transilvăneană din joc - Bram





Stoker, din câte știu eu, n-a pus vreodată piciorul pe-aici... Mai toate decorurile din joc vor fi de inspirație ardeleană, pe principiul „scrie despre ceea ce cunoști". Dacă te plimbi seara prin Tîrgu Mureș și ești un pic atent la unele clădiri te poți ușor crede într-un film horror.

NIVELUL2: Gibbous are umor și stil. Calitatea scriiturii mi-a depășit așteptările de reviewer încă din demo, însă mă întreb dacă a fost nevoie să găsiți un balans între particularitățile umorului românesc și ceea ce este digerabil pe o scară internațională largă. Să fie spiritul nostru de glumă unul universal?

LIVIU: Mi-e un pic greu să privesc obiectiv ceea ce scriu, însă sunt convins că niște autenticitate românească se strecoară în ele, temperată astfel încât să fie universal valabilă. Influența umorului Lucas Arts mi-o asum, și oricum s-ar fi întâmplat, pentru că jocuri precum Grim Fandango, Day of the Tentacle sau Curse of Monkey Island m-au influențat puternic când eram adolescent.

NIVELUL2: Haide să ne întoarcem puțin la chestiile plictisitoare, dar atât de importante în dezvoltarea unui joc. Ce înseamnă marketing și finanțare pentru Gibbous? Este Kickstarter singura unealtă din arsenal?

LIVIU: Din fericire, Gibbous a avut parte de finanțare a demo-ului, un privilegiu de care nu multe studiouri indie se bucură. Suma pe care o cerem pe Kickstarter poate părea mare, dar de fapt e chiar foarte modestă dacă stai să iei în calcul că va fi nevoie de cel puțin trei oameni full-time timp de mai mult de un an de zile. Succesul Kickstarterului e absolut esențial acum, însă vom fi extrem de deschiși la orice posibilitate de finanțare, cât timp putem menține controlul creativ asupra jocului, pentru că exact asta îl face special.

Tot din fericire, și spre imensa și plăcuta noastră surpriză, Kickstarterul e susținut puternic de foarte mulți români, cărora țin să le mulțumesc cu ocazia asta. La top funding cities, pe locul 1 e Bucureștiul, pe locul 2 Londra, și pe 3 Cluj-Napoca! Chiar nu ne așteptăm, și suntem recunoscători pentru fiecare pledge și share. Până la urmă, Gibbous poate deveni încă o realizare românească pozitivă, așa că dacă sunteți fani point and click sau vreți doar să ajutați un mic studio indie să arate că în România se fac și lucruri frumoase, nu ezitați să aruncați cu câțiva dolari înspre campanie!

NIVELUL2: Ce sfaturi le poți oferi cititorilor noștri care sunt dornici să pornească pe acest drum?

LIVIU: Sfatul meu e să se apuce cât mai repede să aprofundeze domeniul în care vor să devină competenți, fie că e programare, grafică sau game design. E foarte mișto că avem internetul ăsta de foarte mare viteză și o cantitate nelimitată de informație la dispoziție, trebuie doar folosită și se pot crea lucruri frumoase.

NIVELUL2: Ne poți împărtăși câteva planuri secrete de viitor despre Stuck in Attic?

LIVIU: Deocamdată singurul plan e să avem o campanie de Kickstarter reușită și apoi să ne așezăm hotărâți la calculatoare și să facem cel mai tare comedy cosmic horror posibil. După... vedem noi!

NIVELUL2: Ok, am o curiozitate personală: dacă ar trebui să alegeți între Gibbous, pizza și pisici, ce soluție ați găsi pentru această problemă sfâșietoare?

LIVIU: Pfoai, dat fiind că toate astea sunt părți esențiale a ceea ce înseamnă Stuck In Attic, nu cred că pot să-ți răspund la întrebare. Nu vreau să trăiesc într-o lume fără vreuna din ele!

Îi mulțumesc lui Liviu pentru răspunsurile oferite. Pe mine Gibbous m-a captivat repejor, fiindcă sunt fascinat de tot ce înseamnă Lovecraft, animație de calitate și proiecte curajoase. Merită să-l încercați, să aruncați o geană peste primul comedy cosmic horror românesc și să susțineți campania Kickstarter. Vreți jocuri românești bune? Atunci susțineți scena indie autohtonă și peste câțiva ani, cine știe, vom avea primul Făt Frumos în straie de Witcher. **Aidan**



GEN *Action-RPG*
PRODUCĂTOR *Eidos Montreal*
DISTRIBUITOR *Square Enix*
PLATFORME *PC, PS4, XO*
DATĂ LANSARE *23.08.2016*
ONLINE *deusex.com*



DEUS EX
MANKIND DIVIDED™

Cyberpunk madness

Moștenirea culturală pe care originalul Deus Ex a lăsat-o în urmă este poate la fel de grea și de impact precum cea lăsată de Star Wars. Considerat de fani și de industrie, deopotrivă, drept sfânt, inalienabil și indivizibil, nu mare ne-a fost mirarea când am văzut recepția ambivalentă de care a avut parte prequel-ul Human Revolution, mai ales după dezastruosul Invisible War. A fost unul din acele cazuri rare în care deși un produs media se bucură (pe merit) de o recepție neobișnuit de pozitivă din partea criticilor, reușește totuși să împartă fanii în două tabere. Va reuși oare Mankind Divided să-i mulțumească pe toți?


O alee în care nu vrei să fii

Semi-distopie cyberpunk

Renașterea tehnologică de scurtă durată la care am fost martori în jocul precedent a luat sfârșit. S-au scurs doi ani de la întâmplările din Human Revolution și rezultatele mașinațiunilor Illuminati sunt mai mult decât evidente. Misiunea de discreditare a oamenilor augmentați mecanic fost încununată cu succes iar orice dovadă a implicării lor a fost prompt mușamalizată. Cu augmentații retrogradați între timp la statut de rasă inferioară, mutați în ghetto-uri speciale și întreaga industrie producătoare de augmentări mecanice în paragină, se instaurează un soi de sistem feudal corporatist în care guvernele și instituțiile publice devin entități vasale ale multinaționalelor. Developerii îl numesc "apartheid mecanic", un termen cum nu se poate mai potrivit pentru a descrie situația socio-politică din Mankind Divided, segregarea fiind una din temele principale ale jocului. Aici intră în schemă Adam Jensen, un fost ofițer de securitate augmentat acum angajat la Interpol pentru a distruge o organizație teroristă formată din oameni augmentați. Pentru un plus de intrigă, Adam Jensen colaborează în secret cu Juggernaut, un grup de hackeri care îl ajută în lupta sa împotriva Illuminati.


Deliciu cyberpunk





Figura unui om care a văzut multe



Revoluția Portocalie

Așadar, Mankind Divided ne prezintă o lume bolnavă terminal în care care haosul și anarhia pândesc după colț. Discriminarea și abuzurile instituțiilor sunt la ordinea zilei iar oamenii au fost reduși la simpli pioni. Totul sună bine până acum, dar mai rămâne totuși o întrebare arzătoare: cum anume se vor reflecta și îmbina aceste elemente de narațiune cu gameplay-ul?

Pumni de fier

Din cauza limitărilor temporale și tehnologice, level design-ul din Human Revolution dădea senzația unei lumi secționate în mod arbitrar în camere și coridoare independente care nu se îmbinau în mod natural într-un tot unitar. Human Revolution se lăuda cu două hub-uri uriașe, Detroit și Hengsha, pe care le puteai explora în voie și trei locații speciale în care ajungeai pentru a avansa plotul. Hub-urile erau la rândul lor sparte în mai multe secțiuni independente, separate de restul lumii prin ecrane de încarcare, unde te duceai ca să completezi anumite quest-uri. Această secționare a lumii în bucățele independente nu făcea decât să distrugă senzația de imersiune a jocului.

Consecințele acțiunilor tale în acele clădiri (sau niveluri, cum vreți să le numiți) nu se reflectau absolut deloc în exterior. Am masacrat întreaga secție de poliție din Detroit, dar boschetara de





la colțul străzii era la fel de prietenoasă cu mine. Mankind Divided promite să rezolve această problemă prin crearea unor niveluri mult mai extinse și mai deschise. Zonele în care nu îți este permis să pătrunzi fără atragi ostilitatea inamicilor nu vor mai fi delimitate de ecrane de încărcare sau de coridoare tranziționale, ci de bariere "naturale" care să îți indice în mod subtil că ești pe cale de a intra într-o zonă ostilă. Gurile de ventilație nu vor mai juca rolul unor scurtături glorificate menite să ajute jucătorul să se deplaseze în mod rigid din punctul A la punctul B mai rapid, ci vor fi părți integrante ale arhitecturii zonei.

Sistemul de cover third-person își face apariția din nou, cu anumite îmbunătățiri permise de tehnologia avansată de care profită jocul. La o simplă apăsare a butonului, Adam Jensen se mișcă de la un adăpost la altul în mod fluid și natural, fără să devină victima capriciilor pathing-ului defectuos.







O schimbare aparent minoră, dar extrem importantă când te gândești că de ea vor beneficia atât jucătorii tacticoși și calculați care își plănuiesc fiecare mișcare din timp, cât și cei mai impulsivi (ca mine) care se lasă conduși de instinct și decizii luate pe moment.

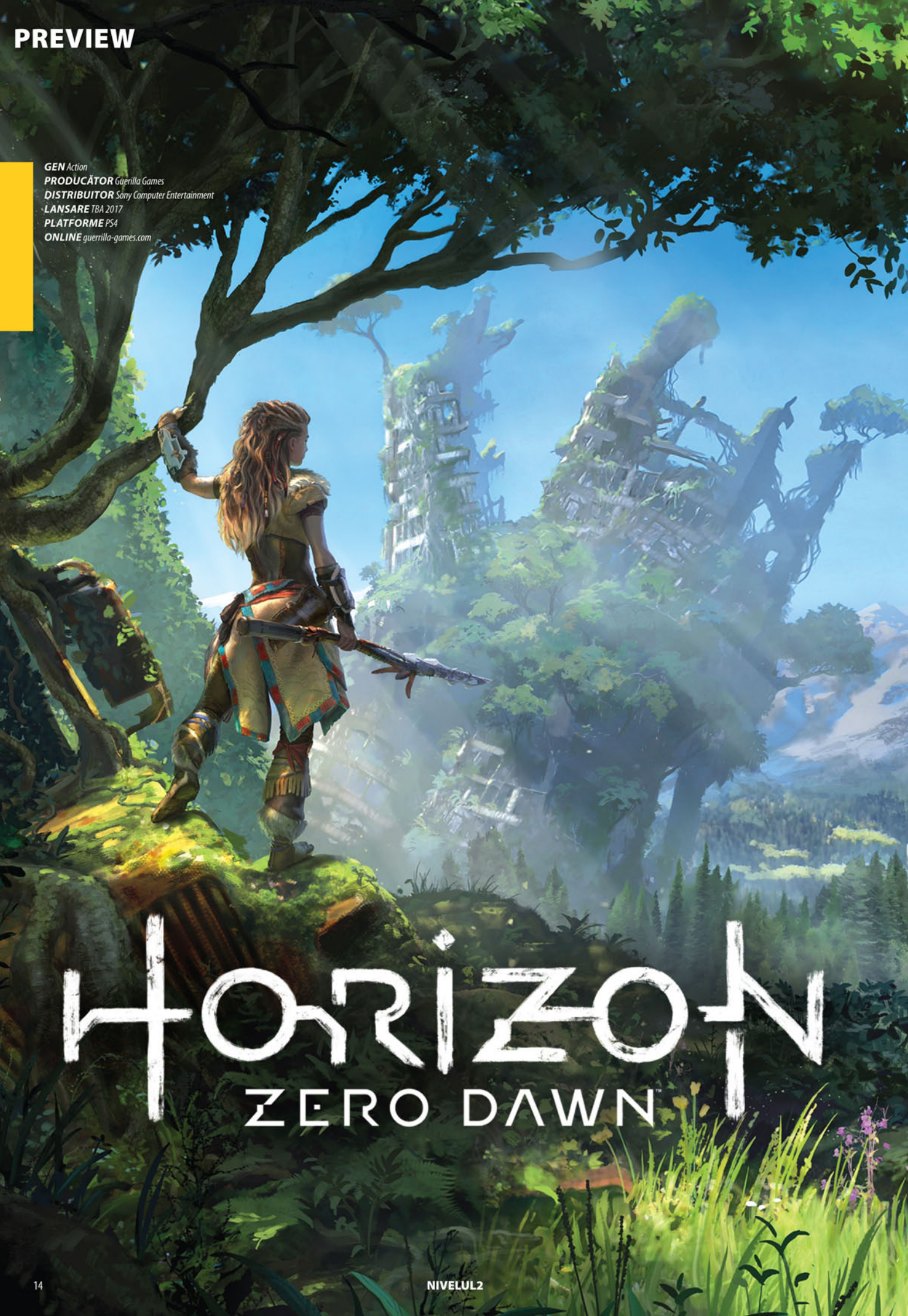
Una din cele mai mari frustrări pe care le-am întâmpinat în Human Revolution a fost sistemul de augmentări. Pentru a împiedica jucătorii de a abuza de ele, developerii au pus la cale un sistem extrem de restrictiv în care fiecare acțiune consuma una din cele bări de energie, reprezentate în mod sugestiv sub bara de viață. Mankind Divided pare să îmblânzească acele restricții destul de mult, permițând înlănțuirea unor serii mai lungi de atacuri letale și non letale spectaculoase. O schimbare bine venită, dacă mă întrebați pe mine, pentru că de data asta nu o să mai ai senzația că joci cu un cyborg care funcționează cu baterii de ceas. De asemenea, jocul pune la dispoziție o serie de gadget-uri care vor facilitata atât abordările letale, cât și cele non-letale. Ai homing knuckles, un iureș haotic de pumni prin care poți lovi în mod succesiv mai mulți inamici, Augmented Vision, un fel de Witcher sense care te ajută să vezi cu ce sunt înarmați inamicii, o altă abilitate care te transformă într-o mașinărie de mâncat gloanțe și altele. O adiție interesantă este așa numitul Icarus Dash, o abilitate care îți permite să te teleportezi pe o distanța limitată, similară cu cea din Dishonored. Este în mod evident un rezultat al schimbărilor majore de level design despre care am vorbit mai sus – zonele extinse necesită mijloace de deplasare eficiente, iar această abilitate va conferi jocului acel element de verticalitate care a lipsit din Human Revolution.



Deus Ex: Fandom Divided

Misiunea developerilor este una mai grea ca niciodată. Scopul lui Human Revolution a fost să atragă oameni noi spre o serie care era considerată în acel punct mai mult sau mai puțin moartă. Mankind Divided, în schimb, trebuie să-i câștige pe acei veterani care au fost alienați de schimbările care au fost aduse predecesorului său. Și din câte ne-au dezvăluit până acum, este foarte posibil să reușească. **Marco Giuliani**

GEN *Action*
PRODUCĂTOR *Guerilla Games*
DISTRIBUITOR *Sony Computer Entertainment*
LANSARE *TBA 2017*
PLATFORME *PS4*
ONLINE *guerrilla-games.com*





Atunci când mașinăriile invadează natura... sau invers!

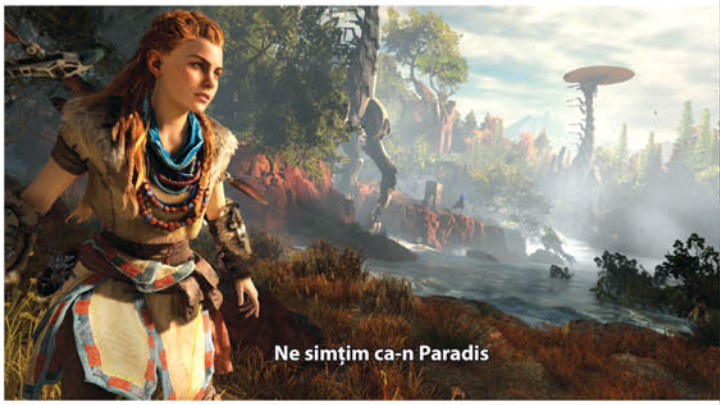
Uneori, în timpul ocazionalelor nopți nedormite, petrecute cu ochii pironiți în tavanul întunecat, îmi aduc aminte de nenumăratele știri despre diverse dezastre ecologice care ne pasc pe noi, oamenii de pe Terra. Aproape că nu trece zi fără să auzim ba că mor albinele, ba că peștele dispare din oceane într-un ritm alarmant, ba că ghețarii se topesc sau că ultimii rinoceri nu se simt nici ei prea bine. Este greu de conștientizat, la nivel individual, impactul pe care noi, ca specie, îl avem asupra planetei și, în astfel de momente, mă gândesc, la modul cel mai serios, cât o s-o mai ducem în ritmul ăsta și ce se va întâmpla atunci când pagubele produse planetei vor fi ireversibile. Spun „când" în loc de „dacă" pentru că eu unul nu sunt deloc încrezător că statele lumii se vor pune vreodată de acord să ia niște măsuri drastice în acest sens – unele voci spun chiar că este deja prea târziu și că ar trebui să ne pregătim pentru un viitor incert. Guerilla Games, cu noul lor action-adventure numit Horizon Zero Dawn, ne vor propune o variantă a acestui viitor.

Dinozauri-roboți și dansuri tribale ca-n Africa

Horizon Zero Dawn se petrece cu 1000 de ani în viitor, când cele mai negre prevestiri ale ecologiștilor îngrijorați s-au adeverit. Dar oare lucrurile stau chiar așa de rău? Da, într-adevăr, orașele oamenilor au rămas întâi, din motive neelucidate încă, fără curent electric, iar ăsta a fost primul pas către un regres total al civilizației. Metropolele uriașe au căzut în ruină, dar carcasele lor din fier și ciment au

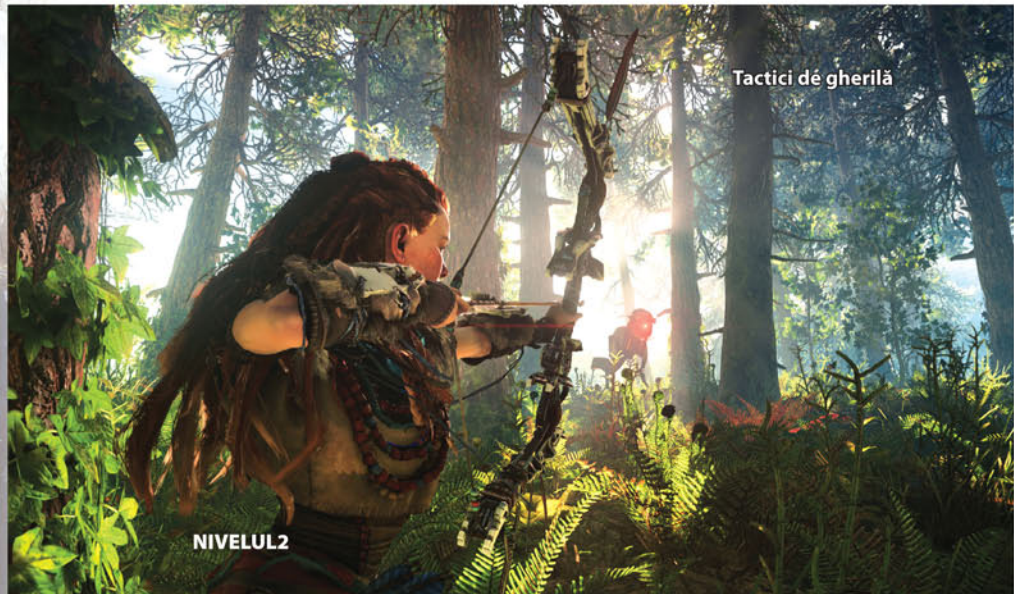

Peisaj montan cu Thunderjaw

devenit leagănul unei noi explozii de viață naturală, iar cei de la Guerilla Games au creat, după toate aparențele, o lume open-world absolut incredibilă din punct de vedere vizual. Zgârie-nori înalți acoperiți de verdeață, prin ferestrele cărora se revarsă cascade magnifice, autostrăzi năpădite de ierburi luxuriante, râuri cristaline de munte din apele cărora țâșnesc păstrăvi, soarele care strălucește din nou peste câmpii fără a fi acoperit de smog – totul arată atât de bine încât aproape că ajungi să îți dorești eradicarea completă a civilizației umane.


Ne simțim ca-n Paradis

Sigur, oamenii nu au dispărut chiar de tot. Rezistenți și adaptabili precum îi știm, noii oameni au deschis ochii în această lume nouă, s-au reorganizat în triburi (unele micuțe, altele mult mai puternice) și au început să-și croiască o altă viață, doar că planeta a devenit mult mai periculoasă. Chiar și după 1000 de ani, conceptul lanțului trofic rămâne la fel de adevărat, iar oamenii s-au trezit brusc la coada sa. Asta pentru că lumea este acum populată de tot soiul de bestii robotice, variante mecanizate ale animalelor sălbatice pe care le cunoaștem. Creaturile sunt vag asemănătoare cu struții, tigrii sau girafele, dar sunt construite din diverse componente mecanice și electronice, ca un fel de Transformers inspirați din savanele africane. Design-ul acestora este bestial, iar T-Rex-ul robotic ce tot apare prin toate filmulețele de prezentare ale jocului cred că a stârnit deja invidia lui Michael Bay, care probabil se gândește în aceste momente cum să facă o trilogie de filme cu multe explozii bazată pe acest joc și să îl mulgă de toți banii posibili. Lasă-ne în pace!

Eroina jocului este o tânără arcașă pe nume Aloy (ALIÁJ, aliaje, s.n. Produs metalic obținut prin topirea laolaltă a anumitor metale sau a unor metale cu metaloizi – ce nume predestinat!) de mare tenacitate și perspicacitate, însărcinată de către tribul său cu misiunea de a aduna resurse și componente din creaturile mecanizate ce populează acum planeta. Producătorii afirmă că Aloy își trage inspirația din eroinele din seria de filme Terminator sau din serialul Game of Thrones, așa că ne putem aștepta la o protagonistă puternică, inteligentă și foarte descurcăreață, interesată de vânătoare și de deslușirea secretelor „vechilor oameni" ce au trăit cu o mie de ani înaintea sa. Fără a oferi deocamdată foarte multe detalii, Guerilla Games promit că vom putea îndeplini diverse mi-


Tactici de gherilă

Primăvara, păsările migratoare revin la cuiburile lor



Nici ei nu știu ce sunt

siuni și că vom putea explora lumea jocului după cum ne taie capul. Libertatea de mișcare va fi aproape totală, iar ecranele de încărcare vor fi, din fericire, inexistente. În plus, Aloy se va putea plimba nu numai prin zonele pline de verdeață pe care le-am văzut în trailer, dar și prin păduri, deșerturi și munți înzăpeziți, precum și prin ruinele lăsate în urmă de strămoșii ei dispăruți. De asemenea, se pare că ne vom bucura inclusiv de un ciclu zi-noapte complet.

Producătorii par să pună un accent deosebit pe vânarea robo-sălbăticiilor ce ne ies în cale, deoarece resursele obținute pe seama lor sunt foarte importante pentru crafting și trading, întreaga economie a jocului fiind construită în jurul lor. Probabil că vânătoarea ne va ocupa o porțiune semnificativă din timp, iar Guerilla Games se laudă cu AI-ul creaturilor, care vor afișa comportamente și ierarhii de turmă. Astfel, n-ar trebui să vă mire că, atunci când săriți din boscheți cu arcul în mâini, țintind niște electro-rumegătoare nevinovate, majoritatea lor să fugă speriate, în timp ce masculii alfa să vă atace, încercând să-și protejeze suratele. Așa-numiții Thunderjaws, adică dinozaurii violenți pe care îi vedeți în poze, vă vor pune toate abilitățile la încercare. Uriași, acoperiți cu plăci metalice foarte rezistente și înarmați cu un arsenal distructiv, Thunderjaws vor putea fi învinși numai prin folosirea inteligentă a armelor și mișcărilor din dotare, dar și a mediului înconjurător, care permite plasarea de capcane și diversiuni. Aparent, și elementul de stealth va avea importanța lui, dar sper că asta înseamnă mai mult decât că poți să te ascunzi în niște ierburi înalte. Vor exista și unele elemente RPG, în sensul că Aloy va putea câștiga puncte de experiență și crește în nivel, iar abilitățile ei se vor îmbunătăți constant.

Minunata lume nouă

Din tot ce am văzut până acum, Horizon Zero Dawn pare a fi un titlu extrem de promițător, ce va aduce la viață o lume extraordinară pe televizoarele posesorilor de Playstation 4. Dacă va reuși să balanseze într-un mod distractiv explorarea open-world, misiunile din storyline și întâlnirile cu diverși roboți sălbatici patrupezi, noul IP dezvoltat de Guerilla Games are toate șansele să devină genul de joc ce te face să îți cumperi un Playstation 4, doar pentru a-l putea juca. Președintele Sony Computer Entertainment pare cu siguranță încrezător în reușita acestui proiect, declarând chiar că jocul are un potențial de licențiere fantastic și că are în vedere lansarea de jucării, haine și obiecte de colecție, toate purtând marca Horizon Zero Dawn. Deja teoria mea cu Michael Bay nu mai pare așa improbabilă, nu? Hai să auzim de bine!

Chester



Mai e mult până la cabană?



GEN *Online FPS*
DISPONIBIL PE *PC, PS4, XO*
TESTAT PE *PC*
PRODUCĂTOR *Blizzard Entertainment*
DISTRIBUITOR *Blizzard Entertainment*
ONLINE *eu.battle.net/overwatch*

OVERWATCH



Make Me A Believer

Îmi este tot mai greu să-mi deschid sufletul în fața unui first person shooter multiplayer. Ghost in the Shell Stand Alone Complex First Assault Online (wow!) este cel mai recent titlu din această categorie ce a reușit să-mi trezească interesul. Au mai fost câteva, dar de la Quake 3 și Unreal Tournament 2004 încoace, greu mai găsești ceva suficient de bun. Exclud CS:GO, fiindcă acolo pasul acțiunii nu se mulează pe stilul meu agresiv, sprinten, colorat, săltăreț și marfă – la modul obiectiv al anilor '90 – de joc. Într-un FPS de arenă, Aidan este o bombă cu ceas, un reactor de curcubeie scăpat de sub control, o piñata umplută cu nitroglicerină. Ah, ce descrieri frumoase știu să-mi fac singur…Uite că Overwatch, un fenomen pe care am încercat să-l evit din lipsă de credință, timp și spațiu, a reușit să îmi tragă covorul de sub picioare. Cine și-ar fi imaginat vreodată că Blizzard poate livra un shooter competitiv exploziv, iute ca un ardei habanero și delicios precum baclavaua? Toți. Oricine. Toată lumea, inclusiv cei care nu au auzit vreodată de existența jocurilor video sau de Blizzard Entertainment. Numai eu eram fraierul din grupa mică, picat aici de pe altă planetă.

Omul şi FPS-ul se mai schimbă…

Însă lucrurile s-au schimbat radical după numai patru sau cinci meciuri în open beta. Cred că hands-on-ul de Overwatch este unul pe care nu o să îl uit prea curând, căci puține alte jocuri au avut un impact pozitiv atât de mare asupra convingerilor mele. Dacă lansările recente din categoria The Division și, într-o oarecare măsură, Need For Speed au fost dezamăgiri personale, Blizzard a scos la înaintare un titlu cu potențial, mai bun decât suma părților sale. Credeți-mă, toate aceste expresii cișeizate în limbă de lemn au un rol important în descrierea noului proiect "furtunos", fiindcă



Mekatastic!



Hai rotunjorule, înainte să se lase cu bătaie.

Overwatch nu mustește de originalitate și nici nu sparge barierele în materie de realizare tehnică – pur și simplu face ceea ce au făcut și restul producțiilor zămislite în bucătăria din Irvine: funcționează în practică exact așa cum este descris în teorie. Vedeți, eu cred că restul caselor mari ar trebui să privească admirativ spre politica de sinceritate marca Blizz și să o implementeze în propriile sisteme. StarCraft II, Heroes of the Storm, Hearthstone și acum Overwatch, toate sunt ușor de învățat și greu de stăpânit. Faza tare e că le iese bine și reușesc să construiască baze loiale de fani, comunități ce nu vor să se despartă cu ușurință de jocurile lor preferate. Uitați-vă doar la ce a reușit HotS să facă din colegul ncv.



Sunt sigur că cineva de la Blizz chiar s-a jucat așa ceva.



Viva piñata paco paco!

Cine nu a auzit de Paco The Judo Popcorn să facă bine și să audă, deoarece timpul petrecut alături de Overwatch mi-a transmis în adâncurile creierului unde similare cu cele radiate de intro-ul animației abandonate pe Youtube. Deși este un first person shooter cu mecanici tradiționale în proporție de 80%, Blizzard a îmbrăcat totul într-un ambalaj colorat și dinamic nu doar prin gameplay, ci și prin estetică, sunet și muzică. Designul personajelor și al hărților (inspirate din locații reale) este pestriț și te duce repejor cu gândul la Team Fortress 2. Inclusiv umorul presărat la tot pasul are ceva din TF2, o chestie pe care nu pot pune exact degetul, dar știu că există și definește atmosfera. Povestea descrie evenimente ce se desfășoară post criza globală Omnic, când un AI a luat-o razna și s-a lăsat cu un război deschis între roboți și omenire. După rezolvarea conflictului, Națiunile Unite au format un grup de elită, botezat Overwatch, menit să asigure pacea prin operațiuni speciale. Însă acuzațiile de corupție și atentatele direcționate împotriva membrilor structurii au dus la o dizolvare nerecunoscută oficial. Interesant fundal, cu toate că nu m-a dat pe

"Deși este un first person shooter cu mecanici tradiționale în proporție de 80%, Blizzard a îmbrăcat totul într-un ambalaj colorat și dinamic nu doar prin gameplay, ci și prin estetică, sunet și muzică."



Gașca veselă...sau gâsca veselă...nu mai știu.

spate. De asta s-a ocupat nebunia din arene și cele două filme animate lansate până acum – Alive și Recall.

Simplu și efervescent

Sunt sigur că am mai întâlnit formula din Overwatch prin alte părți, zic cu un vârf de ironie în glas. Așa cum se știe, Blizzard șchiopătează grav la capitolul originalitate – ba chiar plagiază cu nerușinare când se ivește ocazia. Ahem, StarCraft vs. Warhammer…În orice caz, rezultatul final este întotdeauna unul plăcut, puternic, sprijinit pe un schelet individual. Overwatch se bazează pe modelul FPS de echipă, cu eroi caracterizați de abilități și roluri diferite. Diversitatea este mama distracției, iar omuleții din spatele jocului au contat pe acest tipar. Așadar, ai de ales între eroi cu rol ofensiv, defensiv, tanc și suport. Cât și cum echilibrezi echipa din care faci parte depinde de tine, pentru că îți poți schimba fără restricții personajul atunci când mori. Eu am oscilat în permanență între jump jet-urile și rachetele superbei Pharah și revolverul lui McCree. La fel ca în Ghost in the Shell, fiecare erou dispune de o acțiune specială devastatoare, ce se încarcă pe măsură ce provoci daune adversarilor. Totuși, abilitățile dependente de cooldown rămân uneltele principale. Soldier: 76, de exemplu, poate sprinta, vindeca și lansa rachete, vizorul tactic activându-se numai după ce este încărcat. Modurile de joc sunt trei la număr: Assault, Escort și Control. În primul, echipa din ofensivă trebuie să captureze două puncte cheie pe hartă; în cel de-al doilea mod, una dintre echipe protejează o încărcătură de-a lungul unui traseu fix, cealaltă încercând să distrugă vehiculul escortat; finalmente, în Control cele două echipe capturează și mențin puncte cheie până ce procentajul indicat de HUD ajunge la 100%. Simplu, curat, eficient – exact ca sistemul de leveling și recompensele cosmetice.

"Overwatch este exact ce voiam acum. Oficial se lansează în 24 mai, dar cred că până atunci mi-am luat doza din beta."







Să vină mai repede!

Overwatch este exact ce voiam acum. Oficial se lansează în 24 mai, dar cred că până atunci mi-am luat doza din beta. Nu vreau să exagerez. Intenționez să păstrez ce e mai bun pentru review. Așa se face că nu am intrat în detalii legate de tactică, strategie, controlul punctelor de gâtuire prezente pe hărți etc. Într-un hands-on este bine să amintești de Paco The Judo Popcorn, de similitudinile cu Team Fortress 2 și conflictul StarCraft-Warhammer. Așa se fac treburile în Ardeal, feciori, așa se fac treburile în Ardeal…

Aidan







GEN *Turn-based strategy*
DISPONIBIL PE *PC*
LANSARE *Early Access*
PRODUCĂTOR *NGD Studios*
DISTRIBUITOR *Wargaming*
ONLINE *masteroforion.com*

Din jurnalul de bord al unui despot stelar

Salut. Sunt liderul unei civilizații de tip gorilian civilizațional-ascendentă și stăpân peste jumătatea creștin-democrată a unei galaxii spiralate. Vă scriu aceste rânduri de pe patul de moarte, dintr-un cargobot imperial la doar câțiva parseci de sistemul Paradis. Am dus o viață plină... am respins expansiunea timpurie a reptilienilor Sakkra, am privit orizontul transformându-se în neon după bombardamentele de pe Sol și lumina însăși înghițită de activarea unui Doomstar atunci când Mrrshanii au încălcat tratatul de pace de pe Luraa Prime. Poate nu tot timpul am luat deciziile cele mai bune, criticii îmi reproșează în special abandonul coloniei Alacast II pentru apărarea frontului împotriva Psilonilor în Războiul de Treizeci de Ture sau folosirea armelor biologice împotriva orfanilor din sistemul Mentar, dar să nu lăsăm energia negativă a câtorva stângăcii neglijabile să păteze glorioasa dezvoltare a Federației Cu Bunuri Excelente la Prețuri Avantajoase.

Întorcându-ne în lumea din exteriorul monitorului, constatăm că e dimineață, aprilie 2016. Nici urmă de crucișătoare în derivă, găuri de



vierme păzite de legiuni de OZN-uri împotriva invaziei iminente sau negocieri diplomatice la sânge cu civilizații de androizi. În prezent, cunoștințele mele despre cursa spațială conțin doar niște vagi afirmații teoretice din clipuri cu Dr. Neil DeGrasse-Tyson de pe YouTube.

Ceea ce acum câteva minute părea o interfață de control a speciei dominante din univers s-a transformat subit într-un birou semidezordonat și groaza realizării că dacă mai pierdeam un sfert de oră în Master of Orion întârziam iar la muncă. Nici măcar nu e un joc atât de bun, îmi zic, ignorând faptul că am petrecut în jur de 15 ore în ultimul seed.

În esență, cam asta mă încearcă în cazul aproape fiecărui 4X pe care l-am jucat în ultimul deceniu. De la Civ IV la Endless Space, aproape mereu am senzația că se putea un pic mai mult, că nu există destulă inovație într-un gen de jocuri care utilizează același schelet de reguli în 2016 precum în '93. Cu toate astea, încă pierd ore la rând sub politica "mai joc o tură și plec la culcare" și îmi e greu să identific ce exact face formatul ăsta atât de obsedant. Master of Orion ocupă un loc special în istoria acestui gen, fiind chiar primul joc descris cu titulatura de "eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate" într-un preview din 1993 scris de Alan Emrich.

Pentru mulți dintre jucătorii de TBS-uri "civilizaționale", curba de învățare a lui MoO va fi aproape nulă, chiar și dacă nu au jucat primele trei titluri din serie. Asta pentru că mecanicile sunt în esență trase la indigo după ceea ce vedem în Civ: bani, producție și research și Sfânta Treime a Resurselor, orașele sunt aici planete, unitățile-muncitor construiesc structuri auxiliare și avem aceleași tipuri de victorii: dominație totală, victorie tehnologică sau pe baza scorului.

Comparat cu Master of Orion-urile anterioare, titlul de față e ceva mai superficial – lupta se petrece într-o arenă destul de restrânsă, împotriva unui AI simplist. Controlul pe care îl aveți asupra navelor e și el foarte limitat iar efectul









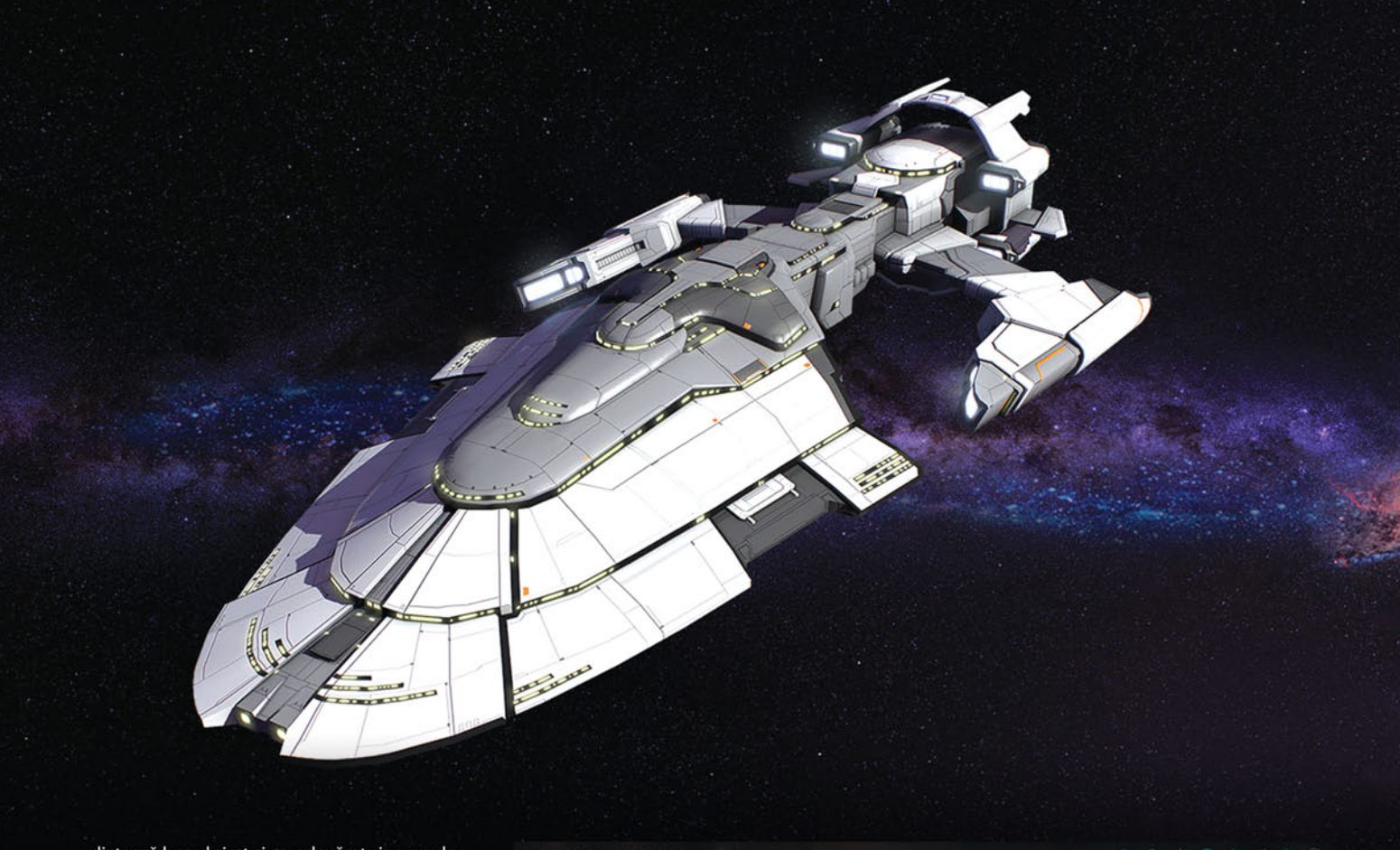
manevrelor tactice este redus la folosirea asteroizilor ca obstacole. Sigur, în primele câteva bătălii e destul de interesant să utilizezi cinematic camera-ul pentru a urmări un spectacol de lasere în timp real, dar după câteva zeci de astfel de experiențe o să mulțumiți producătorilor pentru butonul de auto-resolve, mai ales atunci când nu vă confruntați cu șanse egale sau nefavorabile.

Design-ul navelor face trimiteri la o rază eclectică de surse,de la Star Trek la farfuriile zburătoare ale anilor '50, iar cinefilii cu ureche fină vor recunoaște în voice acting legende precum Mark Hamill, John DeLancie sau Michael Dorn, deși în contextul în care nu avem o poveste scriptată, potențialul unor actori mari e irosit pe ceea ce în esență e fanservice auditiv. În plus, cam fiecare navă are mai multe modele și texturi pe care le putem schimba între ele, iar la nivel funcțional există armament și module ale căror personalizare adaugă un grad de adâncime alegerilor jucătorilor.

Apropo de poveste, ea funcționează la un nivel destul de meta. Există mult lore ascuns printre rânduri, deși abundența de flavor event-uri și easter eggs-uri e mult mai redusă decât în primele trei jocuri din serie.

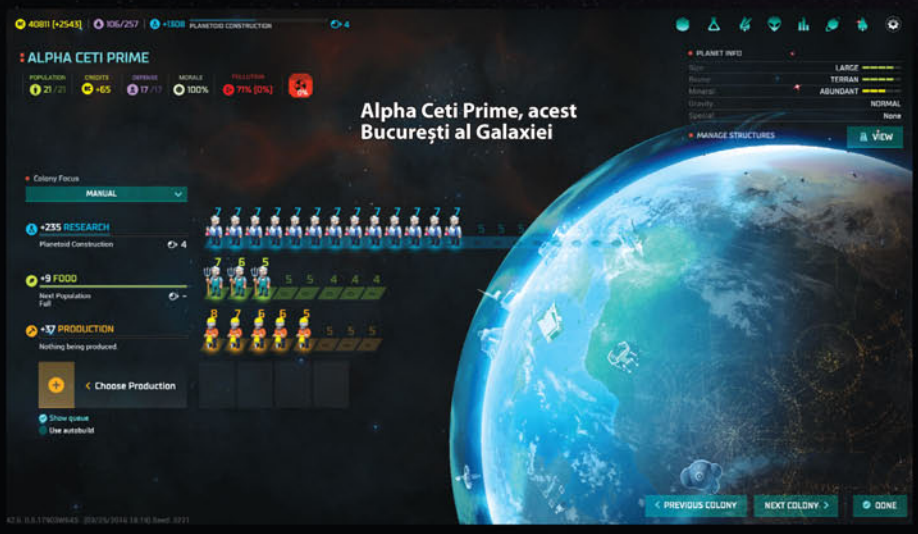
La nivel de build-uri și administrație, progresul e înlesnit de o interfață curată și aceeași succesiune streamline-uită devenită biblie a 4X-urilor: înaintea posibilității de a termina tura, suntem trecuți prin toate planetele și unitățile care nu au ordine active, iar mutarea populației din sloturi de creștere în sloturi de producție sau research sau stabilirea taxelor stabilește un gameplay aproape identic cu Civ-urile anterioare: obiectivul principal devine identificarea în fiecare tură a configurațiilor ideale de numere, într-un boardgame ale cărui permutări depind de tipul de victorie pe care îl urmăriți și perk-urile rasei alese. Acțiunile adversarului controlat de computer urmează și ele un șablon similar dar iau decizii considerabil mai proaste decât



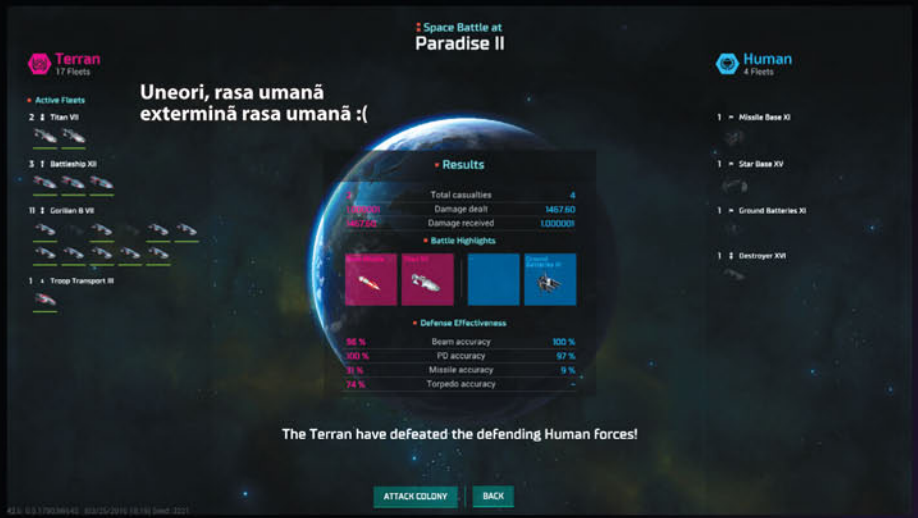


dictează bunul simț și cu-adevărat singura dar cea mai importantă inovație a lui Conquer the Stars este componenta multiplayer.

Mai mult decât atât, diferența dintre nivelurile de dificultate (ca și în Civ, de altfel) constă în proporție covârșitoare în yield-uri de resurse diferite. Rasele incluse până acum vor fi familiare fanilor seriei, iar pentru ceilalți reprezintă arhetipuri suficient de distincte încât să putem specula în ce excelează din cunoștințe pasagere despre stereotipuri în SF: clasicii pământeni excelează în diplomație și comerț, Klackonii sunt o rasă insectoidă care beneficiază de producție ridicată, Sakkra sunt oamenii-șopârlă cu avantaje în rata creșterii populației Psilonii sunt în esență clasicii omuleți gri, specializați în știință și tehnologie, Alkari sunt păsări antropomorfizate cu bonusuri în statisticile navelor militare, Meklarii sunt o specie mecanoidă cu a cărei industrie e greu de rivalizat, Mrrshanii sunt feline antropomorfizate cu capacitatea de a fertiliza



planete-deșert iar Terranii sunt o variațiune brutală a evoluției rasei umane în galaxie, bonusurile legale de costurile și eficiența navelor făcându-i ideali pentru un meci axat pe dominație



timpurie. Se promite introducerea speciilor Silicoid și Darlok în viitorul apropiat, dar până atunci, posibilitatea specifică seriei de a-ți crea o rasă după personalizarea avantajelor și eventualelor dezavantajelor rămâne totuși cea mai viabilă opțiune pentru o strategie competitivă.

Master of Orion: Conquer the Stars poate fi descris pe scurt ca un reboot modern al unei moșteniri dintr-o epocă mai nevinovată și pestriță a jocurilor pe calculator - un studiu minimalist dar fidel unui șablon clasic, dacă vreți. Nu este în niciun caz o piatră de căpătâi și nu aduce inovații semnificative în termeni de mecanică – permutările strategice sunt superficiale, combat-ul suferă de rigiditate și absența opțiunilor tactice – dar oferă generațiilor mai noi de gameri să încerce un fel de Master of Orion 2 varianta Lite, și generațiilor mai în vârstă să revadă o iubire din tinerețe, trecută între timp prin câteva operații estetice și o ușoară regresie intelectuală. **Zuluf**





CU-O MOARTE VIRTUALĂ SUNTEM CU TOȚII DATORI...

Azi sărbătoresc 50 de ore de Dark Souls și de cinci ori mai multe lumînări aprinse pe mormîntul eroului meu virtual. Am trăit clipe min ... am trăit clipe în Dark Souls. La propriu. Clipe, bă! Cît o efemeridă. Cu deosebirea că efemeridele se ... așa ... non stop în scurta lor viață de gîngănii, iar eu am fost ... așa ... non stop în scurta mea viață de jucător începător de Dark Souls. La început, rata mea de supraviețuire era de cîteva clipe după ce părăseam siguranța bonfire-ului. Dar unele dintre ele erau clipe minunate, cînd mă credeam frumos și invincibil. Nu mă arătați cu degetul ca pe ultimul prost, că și voi ați face la fel, fashion whores ce sunteți! Mai puțin Mihai, nu-l știți, care e și frumos și eficient în Dark Souls. Cînd înaintezi în lume cu șubă de oțel și ciubote de oțel și vestă de oțel și cușmă de oțel și co**e de oțel, cu un zweihander de două ori cît tine pe umăr, uns cu ceva titanită să nu rugineasc că în măruntaiele dușmanului, te crezi invulnerabil și, pe bună dreptate, ajungi să te întrebi cine, dar CINE, ar fi îndeajuns de dobitoc încît să se ia de tine cînd arăți ca un Tiger medieval? Cînd ești Alesul. Cînd ești Unsul. Ei bine, sunt mulți. Sunt Toți, chiar.

Ca și în viața de zi cu zi, unde dacă umbli cu un ditamai toroipanul pe umăr pe stradă și nu te afli la un karaoke medieval, ajungi ori la balamuc ori la Eurovision (link către cîștigătorii Eurovision), nici în Dark Souls n-ajungi departe cu o asemenea atitudine. În timp ce ai fost prea ocupat să-ți admiri echipamentul și să urli din rărunchi la monitor "Mîndru mi-s, fu**-m-aș", nemortul nepriieten din vecini tace și trece la treabă. Tocmai pentru că ești mîndru, te rezolvă de nu te vezi prin zece rînduri de platoșă. Dar nu te poți abține. Dacă știi cu ce să te îmbraci și ce sabie să-ți alegi, ești chipeș și mîndru în Dark Souls. Unde-i mama să mă vadă în Elite Knight Armor, cu paloșul pe umăr, scutu' lu Balder pă șchinare, cu Estusul cel strălucitor la cingătoare, cu buruienile de leac în teașcă și cu privirea oțelită, hotărît să n-o mai iau pe cocoașă de la prima slăbătură? E la muncă, Ciolane, unde-ar trebui să fii și tu. Taci, mă, că e sîmbătă!

Acum că am stabilit și că sunt un fashion whore, să ne legăm puțin de frumusețe. Nu puține au fost momentele în care am înțepenit, mut de uimire, în fața unei panorame stranii, de pe altă lume. Japonezi, ce să le faci. De înțepenit am mai înțepenit și în peisaj, nu din cauza esteticii, dar am înțeles că n-a fost frumos din partea mea să păcălesc jocul să ruleze la 60 FPS, că s-ar putea să mă blochez. Și apropos de panorame, cît am înjurat cioara aia nenorocită că m-a luat în gheare chiar cînd mi s-a deschis în față poate cel mai frumos și mai straniu peisaj din lumile virtuale. Serios, umblu pe sub pămînt ca sobolul cel lipsit de vedere, tai și spînzur satane slute ca foamea și ca munca la un loc, bașca iau gîtul (mai degrabă bucile, că nu-i ajungeam nici măcar pînă la brîu) unei scîrboșenii nenorocite care mi-a întors stomacul și nervii pe dos, și cînd ies la lumină, mă ia cioara ???? Nu! Dacă mă întorc, jur că tai cioara, privesc gînditor în zare cel puțin o jumătate de oră și vărs o lacrimă. După ce un forumist prietenos mi-a explicat cum să mai văd o dată acel peisaj pe care mi l-a smuls corbul din fața ochilor, mam întors și am privit în zare... N-am vărsat o lacrimă, căci corbul a scăpat și el nevătămat.

Cînd am ajuns la Moonlight Butterfly, am refuzat să-l omor. Cum paș**** mă-sii să bagi sabia în așa ceva (între noi fie vorba, nu-i prea simplu, că goanga zboară)? Cînd lumea e plină de blestemății și de negreală, de lacrimi și deznădejde, de plînset și scrîșnirea dinților, de ce mă obligați să-l omor tocmai pe el? Am făcut-o pînă la urmă. Știți de ce? Pentru că m-a omorît în timp ce-i făceam complimente. M-a căsăpit o molie, grij**** mă-sii. Am feliat coloși de granit din trei lovituri (probabil mi-ar fi trebuit mai puține, dar din dragoste de frumos, am refuzat să folosesc o armă hîdă, dar potentă, în favoarea unui paloș



estetic), am tranșat demoni cum tranșează tătaru' șaorma, m-am uitat în abis și i-am făcut cu ochiul înainte să fac pipi în el, dar m-a omorît un fluture. Și-am mai făcut-o de șase ori, că aveam nevoie de suflete. Și de umanitate. Aparent capeți umanitate dacă omori un fluture.

Revin. Dark Souls este de o frumusețe rară. Cine n-a umblat desculț pe plajele pustii din Ash Lake, un fel de Vama Veche a universului Dark Souls înainte să intre Mircea Toma și Abisu' Folk în ea, unde o hidră chipeșă îți gîngurește încetișor în, pe lîngă și prin ureche, nu a văzut nimic. Și n-ar recunoaște frumosul nici dacă i-ar da în cap cu un retevei negru și noduros, cît o jumătate de ecran, fiindcă a uitat că în turnulețu ăla din Darkroot Basin e HAVEL, fu**-i altar ... În fine, n-ar recunoaște frumosul nici dacă i-ar trînti în tărtăcuță un bolovan că era prea ocupat să vîneze țînțari ca să-i observe pe mamonii cei negri despre care credea, eronat, că nu se respawnează, cristelni ... În fine, n-ar recunoaște frumosul nici dacă l-ar mușca de cur.

Apropos de frumusețe și de Ash Lake (unde era să rămîn blocat pentru eternitate din cauza unui bug cu o buturugă), cred că fiecare om care-a citit ceva legende populare la viața lui, e familiar cu povestea unui lac frumos, deștept și bogat în pește, dar mu**t rău de tot, care în fiecare an cere cap de om. Atîtea povești de genul am auzit, mai ales la țară, unde aveam un lac (nici prea frumos, nici prea deștept, nici prea bogat în pește, dar foarte lacom), încît am ajuns să cred că, dacă ești lac și n-ai cerut măcar un cap de om în viața ta de apă stătătoare, ești prostul pînzei freatice și rîd toate bălțile și cu fundul de tine. Între noi fie vorba, lacul nostru era un fomist nenorocit, plin de rahat (Avicola Codlea vărsase cu înverșunare găinaț în el ani de-a rîndul) și se credea mai cu moț decît celelalte lacuri. Normal, ca orice lac care și-a trăit copilăria, la propriu, în rahat, credea că are ceva de demonstrat omenirii și, prin urmare, înghițea în medie trei sau patru capete de om pe an, pînă le-a fost frică oamenilor să mai intre beți în el. Nenorocitul nu se oprea nici iarna. Acum cîteva ierni, într-un acces de megalomanie și sătul de sapienșii consumați peste vară, a supralicitat și a cerut un SUV. Fiindcă lumea nu duce lipsă de imbecili, a primit unul. Asta după ce un cetățean pe care îl suspectez că avea mai puține subrutine în AI-ul său decît calculatorul de bord, s-a năpustit cu tănculețul pe lac și-a început să facă piruete ca o patinatoare de cîteva tone. Cetățeanul a scăpat, dar lacul a înghițit SUV-ul pe nemestecate. Pesemne că i-a picat greu, căci lacului i s-a făcut atît de rău, încît sătenii au trebuit să cheme un elicopter să scoată SUV-ul nemistuit din el. Așa lac avem noi!



lar pentru singurul nostru cititor lac (te-am identificat după IP, pezevenghiule, știu că ești lac, și mai știu că te-am auzit rîgîind cu plăcere acum 28 de ani cînd te-am hrănit cu o coroniță, de draci că am primit un flintic de carte de colorat, cumpărată tot de mama, că școala a avut bani doar de coroniță), am un sfat. Să știi că ai o datorie față de omenire. Ai o datorie către amărîții ăia care te-au luat de cînd erai un pîrîiaș anemic, în care-și spălau sătenii chiloții, ți-au pus baraj pe deget și te-au făcut lac cinstit. Sunt un tip conservator și îți spun că nu e nenorocire mai mare pentru o familie de lacuri decît să dea naștere unui iaz în care hipioții aruncă flori și hipsterii își spală bărbile. Sper că mă asculți și nu te faci vegetarian ca tac-tu din Belin!

Într-un fel, printr-un salt mărișor de

imaginație și logică, dar vroiam să pun undeva povestioara cu lacurile, Dark Souls este lacul proverbial care cere cap de om. Este superb (nu ca lacul nostru mediocru) îți hrănește sufletul cu frumos, dar e din cale-afară de veninos. Și, ca să te bucuri de darurile sale îmbelșugate, îi ești dator cu o moarte, două, trei, depinde de karma ta virtuală. Pe mine m-a vînat mai înverșunat ca un recuperator albanez. Aparent îi datoram douăsutepatruzecișicinci de morți. Plus sau minus zece, că în vreo două rînduri am uitat să număr fiind prea ocupat să scuip monitorul în timp ce-i luam morții în ... îi luam morții.

Atît s-a frecat subiectul morții în Dark Souls, încît mă miră foarte tare că From n-a introdus un buton pentru sinucidere în joc. De ce? Explicația urmează. De atîtea ori am încasat-o în jocul ăsta, încît mi-am făcut un mic ritual. De fiecare dată cînd ajung într-o zonă nouă, mor din proprie inițiativă. Dacă am noroc și văd vreo prăpastie, țup în ea! Singura excepție a avut loc în Dark Souls 2, unde, la intrarea în Heide Tower, parcă, am văzut licărind ceva și am sărit în gol ca prostul să iau comoara și nu ca să plătesc tribut zonei noi. Fiindcă Dark Souls 2 e mai îngăduitor, hăul e îndeajuns de adînc încît să ai ceva timp de gîndire pînă ajungi jos. M-am folosit de acest timp să realizez că sunt, poate, cea mai mare vită care-a rumegat bunătățurile acestei vieți. Căci ceea ce crezusem eu că e flama unei comori, era, de fapt, soarele care se oglindea în apă.

Înapoi la obiceiul meu sănătos. Dacă n-am prăpastie, caut un șanț și, din nou, sar în el în speranța că e îndeajuns de adînc încît să-mi rup bara de sănătate. Pe principiul "Darkule Soulsule, 'tu-ți soarele m*-tii, știm amîndoi ce se va întîmpla în următoarele zece minute. Îmi trimiți o satană, eu mă speriu ca prostul și cad de pe pod,



ce-ar fi să sar eu și să te scutesc de-o treabă?" Așadar, îmi plătesc datoria cumințel, cu calm, și treaba merge ca unsă. Pînă acum, sacrificiul a funcționat. Cîteodată, Dark Souls s-a lăcomit și a ținut morțiș să mă omoare EL (mai ales în zonele unde nu-mi puteam îndeplini ritualul din lipsă de șanțuri, prăpăstii și alte "instrumente" absolut necesare suicidului virtual, de aici necesitatea unui buton care să-ți facă seppuku dacă nu găsești prăpastie), dar, în mare, avem o relație cinstită. Pentru că îmi îndeplinesc partea mea din învoială și-i dau de bună voie ce vrea el mai mult de la mine. Altcumva îl joci după o moarte relaxantă, făcută cu mîna ta, care te eliberează de tensiune și-ți permite să te bucuri de peisaj și, eventual, să rezolvi calm mișunătoarele și mișunătorii din zonă.

Un alt lucru foarte important pe care l-am învățat e să n-o mai iau razna cînd Dark Souls glumește cu mine. Pentru că gamepad-urile costă, saliva iese greu de pe monitor și am înțeles de la o colegă că încalc cel puțin patru porunci din decalog cu ce-mi iese pe gură de fiecare dată cînd văd mesajul cel roșu. Clickul s-a produs cînd hălăduiam, ca de obicei, fără nicio grijă prin Darkroot Basin sorbind din ochi peisajul și din urechi, muzica. Și văd eu în depărtare un turnuleț.

"Ce-o fi oare în turnuleț?", mă răsfăț eu în gînd cu voce subțire.

"Poate ar trebui să vezi, Vladimir", îmi răspund vocile pe care le aud, de obicei, înainte să fac vreo prostie.

"Cred că aveți dreptate, vocilor", le răspund eu, redevenind serios, "poate ar trebui să intru în turnuleț să văd ce e acolo, sigur e ceva frumos". "Și poate, după aceea, ar trebui să merg la un doctor, să văd de ce cristalu m*-sii vă tot aud", am adăugat încetișor, în speranța că nu voi fi auzit.





"Așa să faci, Vladimir, intră degrabă în turnuleț, sigur e ceva frumos acolo", se aud din ce în ce mai înfundat vocile, "și nu merge la doc…"

Nu le-am mai auzit, căci mi-am pus casca de Elite Knight și am pornit vijelios, nu către cel mai apropiat cabinet de psihiatrie, ci către turnuleț. Pe măsură ce mă apropiam de el, mi se părea din ce în ce mai familiar și un gînd nu-mi dădea pace: sigur îl mai văzusem undeva.

Fac o paranteză și vă spun un mic secret: cînd eram mai mic aveam o pasiune pentru turnulețe. Îmi plăceau foarte mult pozele și vederile cu turnuri. Turnuri noi, turnuri mai vechi, turnulețe, turle, pagode, nu conta pentru mine. Am și întreținut un fel de schemă piramidală cu vederi. Trimiteam și primeam zeci de vederi, dar le păstram doar pe cele cu turnuri. Odată cu dezvoltarea Internetului, mi-a fost și mai ușor să capăt acces la și mai multe poze cu turnuri. Am tot admirat turnuri pînă mi s-a aplecat. Pentru că vine un moment în viața unui pasionat de turnulețe în care-și dă seama că, de la un punct încolo, încep să semene între ele.

Ușurat, m-am gîndit că sigur îl mai văzusem într-o carte poștală cu poze din cele cîteva sute cărora le-am făcut vînt cînd am început să colecționez timbre cu turnulețe. Nu-i nimic suspect, e doar un deja-vu nevinovat, explicabil avînd în vedere nebuneala mea cu turnulețele. Și am intrat voinicește pe ușă. Am trecut pe jumătate pragul și am realizat unde mă aflu: Doamne, Undead Burg ... scurtătura ... HAVEL, BĂGA-M..... N-am apucat să înjur pînă la capăt, căci din dreapta a coborît un par negru și curbat, cît jumătate de ecran, și m-a făcut chisăliță într-o clipită. În acel moment de maximă însemnătate spirituală pentru mine, am izbucnit în rîs. Cu cît mă gîndeam mai mult la situație, cu atît mai tare rîdeam. Era să mă sufoc în momentul în care mi-am imaginat cum stătea Havel în turnuleț, pitit după ușă, lîngă o măturică, cu parul ridicat deasupra capului de-abia abținîndu-se să nu rîdă...



Cînd mi-am revenit, am vrut să las un mesaj în fața ușii, dar From nu mi-a dat cuvintele. Așa că îl las aici "Intrați voi primii, că pe mine mă bufnește rîsul!"

Atunci am învățat încă o lecție, care nu-mi va folosi decît în Dark Souls. Nu cea cu "git gud" care mi-ar fi folosit în viața reală, probabil, și care e trîntită de toți triștii cînd te plîngi și tu, pe bună dreptate, că jocul te trollează, ci "Rîzi, bă!" atunci cînd Dark Souls glumește cu tine. De-atunci, de cîte ori o iau pe cocoașă, rîd. Sau măcar zîmbesc dacă jocul chiar a fost nesimțit cu mine. E foarte posibil să o fi luat-o razna din cauză că am fost abuzat de Dark Souls cînd eram level 1, dar prefer să cred că motivul e altul. Mi-ar plăcea să cred că am avut o revelație și că moartea (a ta, a jucătorului) e cam singurul lucru care nu trebuie luat în serios în Dark Souls. În plus, am căpătat un al doilea motiv (primul ar fi dragostea de frumos gotic japonez) să-mi bag nasul și pe unde nu mă duce povestea: mor de curiozitate să văd cine, ce și cum o să-mi pună capăt carierei de Ales. Să văd cine mă va transforma din Uns în Străpuns. Astfel, zic eu, din datornic m-am transformat în creditor și Dark Souls mi-a devenit dator cu o moarte...

Ce s-a întîmplat cu Havel? Absolut nimic. Trăiește și pîndește în continuare. Nu m-am întors să-mi iau revanșa, cum aș fi făcut-o în orice alt RPG, căci mulțumită lui, Turnulețul a devenit un loc magic. Din cînd în cînd, cobor în Darkroot Basin, rup orice mișcă pe acolo și mă postez lîngă turn, unde ascult cu atenție. Cîteodată, cînd e foarte liniște, parcă aud un rîs înfundat din spatele ușii. Eu mă prefac că n-am auzit nimic și intru...

cioLAN





DARK SOULS™ III

...and if thou gazeth too long into the abyss, the abyss gits good!

GEN *Action-RPG*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, XO, PS4*
PRODUCĂTOR *FromSoftware*
DISTRIBUITOR *Bandai Namco Ent.*
ONLINE *darksouls3.com*

Fiind obișnuit cu power tripurile servite pe tavă de vreo zece, cincisprezece ani încoace, mi se pare absolut fantastic că seria Dark Souls, o serie nu foarte prietenoasă cu clientul tipic al unei companii tipice producătoare de entertainment virtual tipic, a ajuns la jocul cu numărul trei. Pe toate platformele majore. Și a adus milioane în cuferele distribuitorului Bandai Namco. Mai mult, cineva s-a gîndit să copieze formula (fără prea mult succes, vezi Fate of Something, jocul unor polonezi desprinși din CD Projekt) sau să împrumute anumite elemente (dacă țin minte, tot CD Projekt se lăuda că luptele din The Witcher sunt la fel de miezoase ca și cele din Dark Souls, însă și aici am mari rezerve, deși îmi place The Witcher 3) în speranța că vor atrage mai mulți cumpărători. De asemenea, cine s-ar fi gîndit că o campanie de marketing care mai că nu îți spune în față că ești prea prost pentru jocul ăsta e o idee mai bună decît să introduci un Easy Mode și astfel să vinzi maselor o ciorbiță cumințică și corectă din punct de vedere termic? Însă marketerii From-ului, fini cunoscători ai psihologiei umane, au intuit corect ce se întîmplă cu acele zone înconjurate de un gard electrificat, cu semne "Pericol de Moarte" din cinci în cinci metri și, eventual, străjuite și de un cîmp minat. Ați ghicit și voi, devin o atracție turistică și sunt mai populate decît sala de lectură a Politehnicii în plină sesiune. Același instinct tipic uman care te împinge să apeși pe butonul roșu pe care scrie cu majuscule "nu apăsa" e responsabil pentru succesul nebănuit al seriei Dark Souls. Privită de unii ca un test de bărbăție, de alții ca un exercițiu în frustrare, cred că pot spune fără să mă abat prea mult de la adevăr că seria Dark Souls a marcat începutul unei noi ere. Era în care dificultatea a (re)devenit sexy. Dacă un tînăr Zulu nu devenea vînător decît după ce reușea să dovedească un leu adult, Dark Souls l-a inventat pe Artorias ca frontieră între o viață liniștită de culegător de loot și o viață adultă de vînător de suflete aflat în slujba obștei de vînători de suflete. Aș putea continua pînă dimineață, doar că este deja dimineață și n-am apucat să spun aproape nimic despre Dark Souls III.



Cu mâinile curate.

Între noi fie vorba, pe mine m-a cam scos din țîțîni această campanie de marketing, care a devenit din ce în ce mai agresivă odată cu creșterea numărului din coada titlurilor Dark Souls. Jocurile (cu excepția lui Dark Souls 1, care și el poate fi terminat fără crize de nervi de o persoană răbdătoare, puteți căuta pe YouTube canalul unei doamne sau domnișoare care joacă, și termină, pentru prima dată Dark Souls) nu sunt extrem de dificile, mai ales dacă sunteți genul de persoană care se asigură înainte să treacă strada și care are bunul obicei să învețe din propriile greșeli. Există momente în care, într-adevăr, jocul te trollează la maximum, dar, dacă ați citit specialul meu, aceste momente pot deveni o sursă de amuzament. Pentru voi sau pentru cei care vă admiră gif-urile animate sau screenshot-urile din joc publicate pe facebook în urma unui asemenea moment de maximă încărcătură emoțională.

În care se moare

Ca să nu mă întind prea mult, este adevărat că avem de-a face cu o serie de jocuri cu o dificultate peste medie, cu mecanici bine ascunse (dacă "bine ascunse" înseamnă lipsa mesajelor "apasă X să faci Y") și plină de momente în care viața virtuală te trollează de șapte ori mai mult și mai bine decît viața reală. Însă, dacă sunteți dăruiți de natură cu spirit de observație și instinct de conservare (pe care să îl aplicați atît în existența voastră virtuală, cît și în viața de zi cu zi), veți realiza că jocurile sunt chiar abordabile și, cu puțin efort, pot fi îmblînzite. De fapt, aceasta este esența acelui "git gud" din aproape toate meme-urile generate de Dark Souls. Git gud nu înseamnă să treci printr-un lung și anevoios proces de zeificare (similar cu cel propus de bullet hell-ul japonez) ci, mai degrabă, "cască ochii, nu te grăbi și nu tot ce strălucește e Armura Invincibilității Absolute Cu Masă Zero".

Unui începător i-aș recomanda Doiul ca punct de intrare în serie. Cel puțin, eu așa am făcut. M-am ferit de primul ca de ciumă, deși îl aveam în Steam Library de pe vremea regretatului Games For Windows Live, fie iertat că a trăit mai mult de cinci zile, cît ar fi meritat. Odată ce m-am pus la punct cu filosofia din spatele seriei (care poate fi rezumată în două cuvinte „Mori, mă!") fără să fiu marcat pe viață de dificultate, m-am încumetat să-mi plimb carcasa găunoasă și prin primul. Unde am (re)descoperit Samsara pe fast-forward. Un ciclu nemilos al suferinței, morții și reumplerii estusului la bonfire, un ciclu care m-a călit și m-a pregătit pentru viitoarele tulburări psihice care-mi vor marca trecerea de la adolescența tîrzie la viața de adult cu responsabilități și rețete medicale. Așadar, încet



Ne jucăm cu focul în catedrală.

încet, tîrîș grăpiș, cu mîna pe paloș, călare pe strămoșescul prototiptil, cu fiecare "you defeated", am început să zăresc, ca prin ceață, periferiile Nirvanei. Sau Anor Londo, nu mai țin minte exact. Important e că, iluminat de flăcările jucăușe ale unui bonfire singuratic și ușor high de la ultimul estus sorbit cu o zecime de secundă înainte să primesc un buzdugan în freză, am început să simt un puternic imbold de a-i convinge și pe cei speriați de serie să o încerce. Să atingă și ei Nirvana gitgud-ului. Studiind străvechile sutre ale wikipediei, am aflat că sunt foarte aproape să devin gitghudsattva, acel grăsun bonom gata să genereze gitghudcitta (da, fac pe intelectualul de wikipedia). De aceea i-am cerut lui KiMO, care ne-a fost baci încă de pe vremea răposatului LEVEL, review-ul, deși nu sunt ceea ce s-ar numi un jucător eficient de Dark Souls. Ba chiar aș spune că îl joc prost dar, ca să nu fiu chiar foarte rău cu mine, ceva tot am făcut bine dacă am reușit să termin Doiul și să ies cu mințile întregi din Blighttown în Primul.

Tot ce am spus mai sus este, desigur, valabil și pentru Dark Souls III. Despre care, după mai bine de 40 de ore de butonat, murit și înviat, (nu l-am terminat încă, dar nici nu mă grăbesc, e o experiență care trebuie savurată), pot spune cu mîna pe inimă că are același material genetic ca al părinților săi. Plus ceva ADN proaspăt căpătat în urma unei orgii la care-a participat și Bloodborne, o altă creație a studiourilor From. Apropos de Bloodborne, pe care nu l-am jucat, că n-am PS4, dar l-am vizionat pe YouTube pentru documentare … cînd am pornit prima dată Dark Souls III, m-a izbit asemănarea cu Bloodborne. Aceeași paletă de culori, atmosfera ușor victoriană, cățeii copy-paste etc. Mai apoi, după ceva sforțări (am reușit să învinge primul boss, cel de tutorial aproape neatins, ceea ce nu mi s-a mai întîmplat într-un joc Dark Souls), am ajuns pe zidurile unui castel medieval care m-a mai liniștit puțin. În timp ce eram fugărit de un Lothric Knight în armura tipică a unui nobil feudal din Europa Evului Mediu, între două atacuri de panică am avut timp să mă bucur puțin că mă aflu din nou în Dark Souls. Apoi a urmat Undead Village, un sătuc care m-a făcut să mă simt ca un Van Helsing bloodbornian aflat la vînătoare de



En garde!



ocultiști victorieni. După Undead Village, iarăși Dark Souls. Senzația de copy-paste a dispărut, totuși, destul de rapid, căci odată ce-am trecut de Undead Village, influența lui Bloodborne a devenit ceva mai subtilă și, ca un condiment bine folosit, a reușit să îmbunătățească "gustul" medieval tipic seriei Dark Souls. Poate cel mai bine se observă în Irithyll of Boreal Valley, o zonă care m-a lăsat, la propriu, cu gura căscată și m-a văduvit de jdemii de suflete pentru că eram prea ocupat să admir arhitectura ca să observ cei doi ochi strălucitri care se apropiau din ce în ce mai mult de mine.

Greu la deal, frumos la vale

Cît despre nivelul de dificultate al celui de-al treilea joc din serie, și starul de pe coperta revistei, l-am găsit ceva mai dificil decât Doiul, pe care l-am terminat dintr-o suflare, cu mici poticneli la primul și ultimul gigant, semn că oamenii înalți nu se prea înțeleg între ei, mai ales cînd vin din lumi diferite. N-a ajutat nici placa video fără alimentare, care nu mi-a permis o bună bucată de vreme să-l joc cum a vrut Domnul Miazaki să fie jucat: cu detaliile la maximum și șaizeci de cadre pe secundă. Apropos de FPS, numărul s-a dublat de la ultimele două încarnări ale sufletelor întunecate (excepție făcînd Scholar of the First Sin, dar o excepție cam firavă, deoarece am impresia că fierăria din dotarea personajului său ruginea de două ori mai rapid mulțumită dublării FPS-ului, bug care, sincer, habar nu am dacă a mai fost reparat sau nu). Ca să dau puțin din casă, adică de pe forumul unde-mi fac nevăzut și neauzit veacul, anunțul că Dark Souls III va rula nativ la 60 de cadre pe secundă l-a cam speriat pe piretenul și forumistul Waaaagh (deși ne știm de ceva timp, niciodată nu reușesc să nimeresc corect numărul de "a"-uri din nick-ul lui). Omul s-a mai calmat între timp, mai ales după ce un alt nene de pe Internet și-a sacrificat timpul prețios (că tot se apropie sărbătorile pascale) pe altarul Științei și, nesilit de nimeni, a dat cu paloșul în pereți la 30 de FPS și la 60 de FPS până a dovedit că durata de viață a oțelului nu este influențată de numărul de cadre pe secundă. Acum, la data scrierii acestui articol, forumistul Waaagh este într-un binemeritat concediu de odihnă și se bucură de Dark Souls III ca un copil. Here's to you, young master!

Aaaanyway, înapoi la dificultate. Am observat o agresivitate crescută în monștrii din Dark Souls III. Și pentru a susține excesul de agresivitate, au primit cîteva combo-uri letale. Cine n-a primit combo-uri, a primit abilități speciale care-ți fac viața un iad dacă, voi repeta, te comporți ca un taur într-un magazin de porțelanuri. Cum ar fi temnicerii din temnițele de sub Irithyll. Care au darul de-a-ți micșora bara de viață dacă te observă. Se mișcă foarte încet, par extrem de relaxați și impasibili la ce se întîmplă în jurul lor atît timp cît se întîmplă în liniște. Însă, dacă ai ghinionul să le intri în colimator, vei observa cu stupoare că bara de sănătate scade vertiginos pînă ajunge de cinci milimetri. Dacă ai și ghinioul să te prindă, vei simți pe pielea ta cum e să fii înfierat. Căci pe lîngă atacul de tip ezoteric-reptilian de nivel cinci, temnicerul mai poartă și un fier înroșit în foc și, cît ai clipi din ochi, te poți trezi proprietatea Abisului. Și nu sunt singurii de care ar trebui să-ți fie frică. De fapt, tot ce mișună prin Dark Souls III te poate pune la pământ dacă nu respecți regulile de aur ale conflictului: nu-ți subestima adversarii, nu te arunca în mijlocul unei haite dacă n-ai un focos nuclear legat la brîu și niciodată să nu te crezi invincibil oricît de mare ar fi scutul. Deși sunt soul level 80, tot nu-mi permit să atac doi Lothric Knights din zonele de început.



Avem tronuri pentru toți.

Level design-ul poartă pecetea celui de-al doilea joc din serie. Probabil este una dintre concesiile pe care From a trebuit să le facă pentru un număr crescut de jucători. Zonele din joc nu sunt conectate între ele cum erau în primul Dark Souls, progresia este, cu vreo două sau trei excepții, liniară, distanțele dintre bonfire-uri sunt destul de mici și, din punct de vedere tematic, există oarecare nepotriviri între zone adiacente din lumea jocului. Însă, luate separat, zonele din Dark Souls III sunt adevărate opere de artă. Rar mi-a fost dat să văd frumuseți ca-n Dark Souls Al Treilea. Și ca design, și ca estetică. "Proiectanții" From și-au dat frîu liber imaginației și au reușit încă o dată să ne ofere poate cele mai frumoase și, uneori, "deranjante" peisaje din toate lumile imaginare care s-au odihnit pe harddisk-ul meu. Personal, mi se pare cel mai arătos Dark Souls de pînă acum.

La nivel de mecanici, a reapărut mana, așa cum o știm din Demon Souls. Apropos de Demon Souls, fac o paranteză și vă spun că, alături de Bloodborne, a servit drept sursă de inspirație pentru Dark Souls III. Înapoi la mana. Ea poate fi folosită pentru miracole, vrăji și piromanții (există cuvîntul ăsta?), dar este utilă și unui personaj orientat mai mult pe contactul fizic. Căci acum armele și scuturile au primit și ele cîteva abilități



Guri căscate, uneori înfipte...

(majoritatea atacuri devastatoare) care consumă mana. Spre deosebire de Demon Souls, unde ţin minte că îţi puteai recăpăta mana mestecînd ceva buruieni, aici a apărut Ashen Flask, o butelcă identică cu Estusul, dar care regenerează mana. Se reîncarcă la bonfire, împarte acelaşi "pool" cu Estusul şi numărul de utilizări poate fi setat la fierar (Andre din primul Dark Souls). De exemplu, dacă aveţi cincisprezece utilizări în total, se pot seta ca patru dintre acestea să fie Ashen Flask şi restul Estus.

Multiplayerul a rămas la fel, cu vreo cîteva covenant-uri în plus despre care nu vă pot spune prea mare lucru, deoarece eu m-am făcut sunbro, cum se spune, şi aşa am rămas pînă în momentul de faţă. O găselniţă tare interesantă, totuşi, este că acum este foarte uşor să jucaţi cu un amic. Tot ce trebuie să faceţi e să setaţi o parolă în meniul de opţiuni de multiplayer. În acel moment, singurele summoning signs care o să vă apară vor fi cele ale amicilor care au setată aceeaşi parolă în jocul lor. Atît de simplu e.

O altă mecanică deosebit de bine ascunsă este că puteţi selecta rapid primul obiect de la cingătoare. De obicei, acesta este Estus Flask. Cum? Simplu. Dacă pînă acum scrollai de nebun printre obiectele din quick access slots pentru a reselecta flask-ul, acum apăsînd lung pe "down" (pe D-pad), primul obiect este selectat automat. Ar mai exista cîteva mecanici ascunse, dar vă las să le descoperiţi singuri, căci face parte din farmecul seriei.

Tata lor

Hmm, mă apropiam de final şi era cît pe ce să uit de poveste. Am o scuză. Talentele mele de detectiv sunt oarecum limitate, iar, ca în toate jocurile din serie, povestea este bine ascunsă. Încă nu mi-am dat seama dacă obscuritatea este doar o scuză pentru că oamenii de la From n-au vrut să angajeze un scriitor full-time sau dacă povestea din Dark Souls III este lucrătura unui geniu al storytelling-ului. Înclin spre a doua variantă, dar nu mă credeţi pe cuvînt. Am reuşit să deduc că jocul este plasat între Dark Souls 1 şi 2, că pentru a preveni (sau pentru a grăbi) dispariţia flăcării primordiale va trebui să convingeţi (şi nu cu binişorul) patru Lords of Cinder să-şi reia tronurile din Firelink Shrine (hub-ul central cu iz de Demon Souls). Restul sunt presupuneri şi teorii. Pe care le puteţi găsi cu duzinile pe Internet. Foarte multe personaje din primul îşi reiau rolurile şi aici. Tot ce pot să vă spun este că şi Dark Souls III aplică aceeaşi filozofie a seriei cînd vine vorba să-ţi spună povestea. E un puzzle interesant, format din descrierile obiectelor, scurtele dialoguri cu NPC-urile, quest-urile obscure ale aceloraşi NPC-uri şi designul de nivel. Fiţi pe pace, ca să terminaţi jocul nu veţi fi obligaţi să puneţi cap la cap toate piesele puzzle-ului. Ca de obicei, pentru mulţi dintre noi, finalul jocului nu va însemna cunoaşterea absolută şi, probabil, ne va lăsa mai nedumeriţi decît am fost cînd am început jocul.

În schimb, pentru detectivii de ocazie, jocul va căpăta o altă dimensiune atunci cînd scopul nu va fi doar înfrîngerea boss-ului final, ci şi descîlcirea unei poveşti care seamnăn mai degrabă cu plasa unui păianjen. Cu cît te chinui mai mult s-o înţelegi, cu atît rişti să-ţi pierzi minţile. În sensul bun. Mă aventurez să spun că povestea este, de fapt, boss-ul final al lui Dark Souls III.

Nu ştiu cît de mult am reuşit să vă transmit din ce-am simţit butonînd Dark Souls III. Vă sfătuiesc să citiţi şi specialul din acest număr, care vine ca o completare la acest articol, deşi se referă în special la Dark Souls 1. Despre Dark Souls III, numai de bine. Tot primul rămîne favoritul meu la capitolul atmosferă, dar ca gameplay, Treiul ia crema. Este, în opinia mea, cel mai bine realizat şi cel mai arătos joc din serie şi-l recomand din suflet oricui vrea să încerce un altfel de joc. Voi, cei noi, veţi muri de mii de ori, probabil veţi mesteca şi un controller, însă veţi trăi o experienţă unică. Dacă sunteţi un veteran al seriei, cred că deja l-aţi terminat şi aţi concluzionat, la fel ca mine, că a meritat fiecare secundă.

9

cioLAN



Mă duc să mai mor o dată!



NEED FOR SPEED™

GEN *Online Racing*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, PS4, XO*
PRODUCĂTOR *Ghost Games*
DISTRIBUITOR *Electronic Arts*
ONLINE *needforspeed.com*



După blocurile motor stăm noi, autorolacii

Trebuie să le dăm cezarilor ce este al cezarilor: băieții ca Magnus Walker și Ken Block, deveniți legende și icoane ale show-ului cu motor specific epocii post-2000, își merită cu prisosință poziția de mentori în noul Need For Speed. Exact asta se întâmplă în producția Ghost Games – NFS a devenit un bulevard de paradă pentru tot ce înseamnă "factor cool" în sânul comunității de pasionați ai tuningului auto, o comunitate mereu conectată la internet, veșnic ahtiată după un nou videoclip Gymkhana, însetată după albumele publicate de Larry Chen pe SPEEDHUNTERS.com și dornică să conducă în noapte mașini second-hand cu eșapament modificat. Am participa la o isterie în masă dacă ne-am minți reciproc crezând în ideea că peisajul autohton include o amplă scenă de tuning profesionistă. Sigur că există excepții, dar pentru cei mai mulți tineri îndrăgostiți de motoarele japoneze cu repriză scurtă ori de Volvo-urile cu 480cp deghizate în mașini de duminică, unica opțiune rămâne jocul video. Dirt 2/3, SHIFT, The Crew și acum Need For Speed sunt, în umila mea părere, puținele arcade-uri dedicate exclusiv categoriei de entuziaști auto (descrisă mai sus drept "autorolaci") care au reușit să se impună prin originalitate, stil și realizare. Ok, poate mai puțin prin realizare, dacă vorbim strict despre NFS…

Circulă vorba pe autostradă…

Pe șoselele din Ventura Bay, un limbo crepuscular inspirat din Los Angeles, reputația este tot ce contează. Întoarcerea la valorile originalului Most Wanted poate părea ciudată la început, după ce franciza Need For Speed ne-a obișnuit cu formula preferată de Criterion. Dacă nu reușești să găsești un echilibru între atitudinea "marfă" și caracterul palpitant al curselor auto ilegale, riști să eșuezi dezastruos pe ambele flancuri, spunea bunicul meu. Or, fiind vorba despre un titlu lansat în intervalul 2015-2016, mai



Hot Rod picant în ploaie.

întâi pe console și acum pe PC, NFS-ul celor de la Ghost a făcut tot posibilul să apeleze la consultanța unor figuri cheie din scenele auto underground și mainstream, din zonele import și tuner. Nume precum Ken Block, Magnus Walker, Akira Nakai, Risky Devil și Shinichi Morohoshi își fac apariția în carne și oase, căci imposibilul nedorit s-a întâmplat și iată-ne puși din nou în fața unor scene video înregistrate fără urmă de respect pentru sănătatea mintală și spirituală a jucătorului. Culmea, invitații speciali se descurcă infinit mai bine pe cameră decât actorii aleși să interpreteze rolurile personajelor secundare. Interacțiunea cu capetele uriașe vorbitoare, ce-i drept destul de simpatice fizic, mi-a adus aminte de Oblivion. Însă mișcarea camerei și dialogurile obositoare devin aproape înspăimântătoare, deoarece tu ești mut și perpetuu dornic să răspunzi afirmativ la orice propunere – de parcă cineva ți-a injectat TTX în cap și îți manipulează organismul paralizat folosindu-se de tehnici voodoo. Spike, Manu, Amy, Travis și Robyn încearcă din răsputeri să impresioneze granzii pe asfalt și în atelier, dar cum în tine s-a vărsat tot talentul și ești un semi-zeu al volanului – ei, ghici cine ajunge pe coperta Top Gear zece ani de acum înainte? Există o legătură strânsă între campanie și toată fantezia stradală, livrată sub forma unei ghidușii găsite de Ghost pentru a crea conexiuni logice între disciplinele la care poți participa și toți omuleții ce și-au înmuiat limba în clișeele generației mileniale. Mai exact, fiecare incursiune în obsesiile lor bolnave deschide noi curse, piese și componente estetice. Pe deasupra, ești răsplătit cu credite și puncte de reputație, alocate în funcție de realizările șoferești. Manu, de exemplu, este un nene moțat cu aptitudini de lider local, jucător de biliard și băutor de Monster, în permanență frământat cu chinurile stilistice ale mersului oblic promovat de Ken Block – aka drifting cu figuri; Spike se luptă noapte de noapte cu timpii stabiliți de Magnus pe trasee lungi și întortocheate -- un soi de probe Time Trial nebune și intense --, iar Amy vrea să construiască un bolid perfect, inspirată de arta lui Nakai-san. Se subînțelege că ea îți indică cele mai tari modificări aftermarket? Okay. În concluzie, campania single, dependentă de conexiunea online, nu este altceva decât un lung șir de activități desfășurate sub imperiul unei povești în care îți este rușine de rușinea calității sce-

> *"Nume precum Ken Block, Magnus Walker, Akira Nakai, Risky Devil și Shinichi Morohoshi își fac apariția în carne și oase, căci imposibilul nedorit s-a întâmplat și iată-ne puși din nou în fața unor scene video înregistrate fără urmă de respect pentru sănătatea mintală și spirituală a jucătorului."*



Magnus nu știe cine îi suflă în ceafă.



Priveliște cu tablă groasă.





nariului și problemele de performanță imposibil de ignorat, provocate de sistemul multiplayer drop-in – adică exact ce se vede în The Crew, însă necizelat și aproape inutil.

...că brigada aleargă repede

Cu toate acestea, Need For Speed livrează curse memorabile, susținute de grafica fotorealistă și colecția impresionantă de mașini din garaj. Fie că te învârți pe circuite de drifting sau alergi din punctul A în punctul B cu 320 km/h, controlul se află întotdeauna în stăpânirea ta.



"Senzația de viteză este uimitoare, cu precădere după ce atingi butonul NOS și injectezi cu presiune cai putere suplimentari."

Cauciucurile de tip grip se lipesc de asfalt, setările de aerodinamică și suspensie influențează trecerea prin viraje, iar diferența dintre tracțiunea față, spate și AWD definește rezultatele derapajelor controlate. În plus, Ghost a introdus o cameră dinamică foarte jucăușă, splendidă atunci când urci șerpuind un munte într-o cursă Touge. Senzația de viteză este uimitoare, cu precădere după ce atingi butonul NOS și injectezi cu presiune cai putere suplimentari. Drăguță ideea de a oferi două tipuri de protoxid de azot: unul care se reîncarcă în timp și altul reumplut pe măsură ce supui bolidul la salturi, drift-uri și alte cascadorii. În garaj, oferta de componente faimoase și în cultura auto reală – cu fabricanți precum RAUH-Welt Begriff, SEIBON și RTR Mustang – face deliciul tuning-ului. Kituri aerodinamice, spoilere, accesorii estetice destinate caroseriei, jante, zeci de îmbunătățiri mecanice și o pleiadă de folii trăsnite create de comunitate fac din imaginație ultima barieră în calea Magnum Opus-ului de import. Ce nu mi-a plăcut deloc este execuția urmăririlor cu poliția din Ventura Bay și AI-ul gogoșarilor. Dacă în Rivals îți stătea inima în gât la







N1VERU2, bru-san!

auzul sirenelor, în NFS 2015 trebuie doar să calci pedala de accelerație și să așterni o distanță infimă între tine și urmăritori, căci daunele necesare ridicării recompensei (bounty), respectiv escaladării conflictului, impun prejudicii de ordin catastrofal. Pur și simplu te chinui să atragi atenția forțelor de ordine. Oponenții se comportă aproximativ la fel, recurgând la rubberbanding imediat ce rămân în urmă. Cih!

Rep, rap, RIP

Reputația te duce departe. La sfârșitul nopții, ajungi la volanul unui Lambo tunat până în măduva arborelui cotit. Nivel după nivel, cursă după cursă, până când înveți orașul pe de rost și realizezi…C O Ș M A R U L. În Ventura Bay soarele nu răsare niciodată! Astrul se află mereu ascuns, ori pe muchia dintre noapte și zi, dar nu își împrăștie vreodată fotonii calzi pe fețele locuitorilor. Ce sinistru, ce bizar, de parcă te întreci pe șoselele din Night Vale (recomand din inimă podcast-ul). Totuși, decizia designerilor jocului de a păstra acțiunea într-o stare nocturnă perpetuă a fost cel puțin stupidă. Nu cred că engine-ul, cu timpii săi lungi de încărcare, suferea exagerat dacă-mi scălda măcar 5 minute Titsubishi-ul în gloria luminoasă a zilei. Păi de ce m-ar încânta locațiile speciale unde îmi pot fotografia mașina? Noroc cu muzica antrenantă, reprezentată de Aero Chord, Health, The Chemical Brothers, Hudson Mohawke, Avicii, Run The Jewels, Major

"Astrul se află mereu ascuns, ori pe muchia dintre noapte și zi, dar nu își împrăștie vreodată fotonii calzi pe fețele locuitorilor."

Lazer, The Prodigy, Refused și alte nume grele pe cântar. În fond, vorbim despre un Need For Speed amorezat de atitudinea primului Underground și alăptat de Most Wanted, un joc de curse ce oscilează între excelență și mediocritate.
E tot atât de bun pe cât e de prost, cam ca Frostbite, motorul din spate – chestie care personal mă face să cred că în pieptul lui bate o inimă sinceră. Vrum vrum.

7

Aidan



Am modificat modificarea.

OOTP 17

Moneyball și Carlos Correa

GEN *Text-based sport-sim*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, Mac, Linux*
PRODUCĂTOR *OOTP Developments*
DISTRIBUITOR *OOTP Developments*
ONLINE *ootpdevelopments.com*

Carlos Correa este cel mai tânăr shortstop din istoria francizei Houston Astros care înscrie un homerun într-un meci din Opening Day. Pentru cei nefamiliarizați suficient de bine cu limbajul întortocheat sau regulamentul tot mai complex al baseball-ului, Carlos este genul de jucător ambițios pentru care ai face orice doar să-l vezi transferat în lotul Toronto Blue Jays – asta dacă ești un fan Blue Jays și îți petreci cel puțin trei ore pe zi gestionând echipe în Out of the Park Baseball. Nu este prima oară când scriu despre seria de simulatoarea de management sportiv dezvoltată în laboratoarele OOTP. De fapt, recent ați avut ocazia să parcurgeți un review închinat corespondentului fixat pe hochei (Franchise Hockey Manager 2), iar OOTP 15 și OOTP 16 au parte de recenzii pe www.nivelul2.ro, unde au înscris scoruri de 9.5 respectiv 9.8. Par foarte mari, nu-i așa? Ei bine, sunt cât se poate de încrezător în capacitatea mea de apreciere când spun că pentru OOTP 17 ar trebui inventat un nou sistem de notare, căci producătorii jocului au depășit orice așteptări realiste și hiperbolice atunci când au lansat ediția dedicată acestui sezon de baseball. Cel mai bun simulator de management a devenit și mai bun.

Când munca de birou devine quest

Conștientizez că sunt tot mai puțini cei pasionați de jocurile din familia simulatoarelor sportive hardcore și aproape inexistenți cei înnebuniți după baseball și particularitățile sale strategico-tactice. Gândiți-vă totuși că discuțiile mele despre OOTP au reușit să-i stârnească interesul asupra regulamentului chiar și lui cioLAN – or de acolo și până la primul click pe iconița OOTP 17 nu este cale lungă. De ceva vreme afirm că Football Manager și-a găsit nănașul, fiind surclasat până în cele mai adânci straturi ale punctelor definitorii pentru un astfel de sport/business sim, începând cu algoritmii folosiți pe teren, trecând prin interfață și terminând cu polivalența datelor atribuite fiecărui jucător. OOTP este "adânc", în sensul că reușește să transmită emoții și experiențe unice folosindu-se de grafice, tabele și un engine 3D rudimentar. Când faci prima schimbare pe banca tehnică te simți ca Brad Pitt în Moneyball, ba chiar ajungi să simulezi instantaneu meciurile, de frică să nu-ți bagi nasul în treaba antrenorului pe care te-ai chinuit un sezon întreg să-l aduci în organizație. Managementul devine strategie pe ture, sezonul un quest dificil și fiecare partidă câștigată intră în istorie. Pe scurt, rolurile din cadrul unei campanii cu minge și bâtă pot avea trei forme de bază și una specială: Manager, General Manager, Manager & GM și, evident, Comissioner. Cu excepția celui din urmă (care permite control total asupra tuturor echipelor și jucătorilor licențiați), restul pot fi privite drept niveluri de dificultate, fiindcă decid funcțiile asumate de tine în echipă. Eu prefer să las AI-ul excelent să-și vadă de tactica pe diamant, bullpen și dugout, mizând pe activitățile manageriale legate de roster-ul activ, tranzacții, finanțe și strategii macro. Din acest punct de vedere, două echipe mi-au făcut întotdeauna cu ochiul: Toronto Blue Jays și New York Yankees.

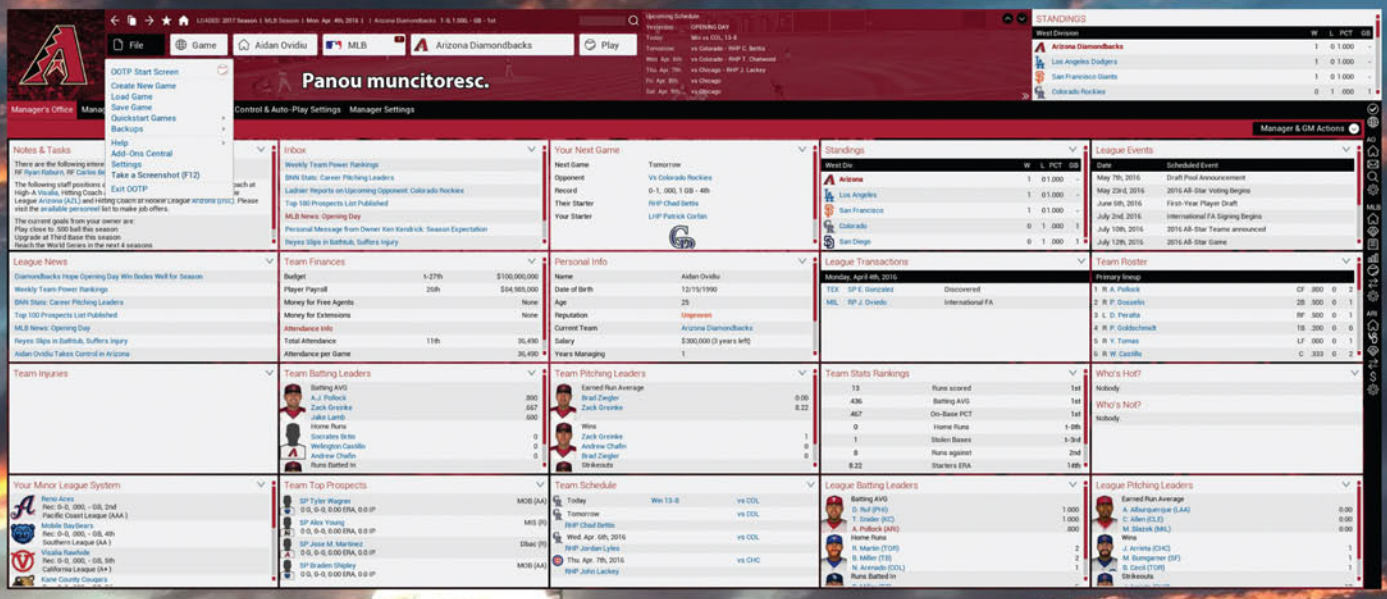
> ***"Când faci prima schimbare pe banca tehnică te simți ca Brad Pitt în Moneyball"***

Nu am reușit nici până acum să-l primesc pe Carlos cu brațele deschise într-una dintre aceste organizații de baseball, chiar dacă TBJ mi-a definit cariera cu profit maxim, 79 de victorii și 54 de înfrângeri la finele lui august 2016, în ciuda accidentărilor lui Encarnacion și Bautista. De reținut faptul că OOTP 17 beneficiază de licențe complete MLB, Minor League și MLBPA, alături de ligi din Japonia, Coreea, Taiwan, Mexic, Cuba, Italia, Olanda, Australia și sezoanele istorice 1871-2015, ceea ce mărește diversitatea talentelor individuale dispuse la recrutare.

Baseball 1D, 2D şi 3D

"OOTP este o realizare uimitoare", spunea John W. Henry, proprietarul Boston Red Sox, un tip pe care mi-e greu să cred că-l poți convinge să-ți facă reclamă falsă când tu ești un studio independent mic și el doarme pe câteva zeci de milioane de dolari. Cred că John Henry știe ce vorbește, din moment ce





formulele avansate aflate la baza motorului de simulare sunt ușor de integrat în dezvoltarea unor strategii reale, ce pot impacta decizii majore rezultate din analiza statistică. Tot el îi spunea lui Billy Beane în concluzia filmului Moneyball că "oricine nu construiește și reconstruiește corect o echipă folosind modelul tău este un dinozaur." De acord, în special atunci când mă uit la conținutul livrat de OOTP Developments anul acesta: un AI capabil să interpreteze "din zborul mingii" trucuri tactice, suficient de deștept încât să își joace cele mai bune rotații adaptate la cele ale adversarilor, un motor FaceGen susținut de MLBPA (Asociația Jucătorilor din MLB), recapitulări generate automat, suport multi-core și grafică 3D inspirată din arenele reale. Hue hue, când vorbesc despre grafică nu va imaginați nimic asemănător cu MLB The Show – OOTP 17 este redus la o perspectivă statică, câțiva pioni colorați și o minge trimisă în toate direcțiile. Carlos are culoarea portocalie când se află pe poziția SS-ului (nu ăla nazist) și niciodată albastră, cum sunt uniformele băieților mei. La naiba, Carlos! De ce trebuie să excelezi în toate cele șase atribute principale: Contact, Power, Eye, Defense, Speed și Personality într-un joc ce scoate untul din portretizarea acurată a sportului național american, până când atinge paroxismul și introduce transferurile reale? Norocul meu cu interfața bine organizată, de unde se deschid toate drumurile către sutele de operațiuni, în ferestre dedicate sau drop-down. Dacă informația devine copleșitoare, ridicați volumul boxelor și apăsați play pe I Like It de la We Cry Diamonds, deoarece OOTP 17 nu include o coloană sonoră.

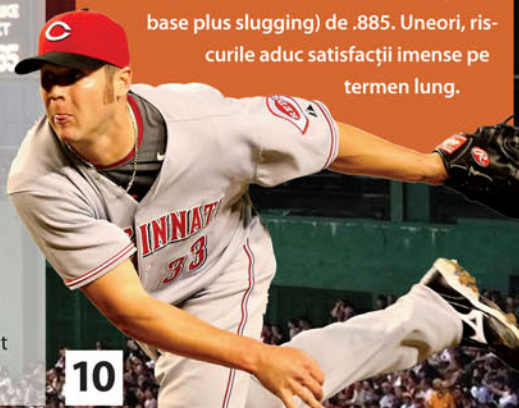
La puterea XVII

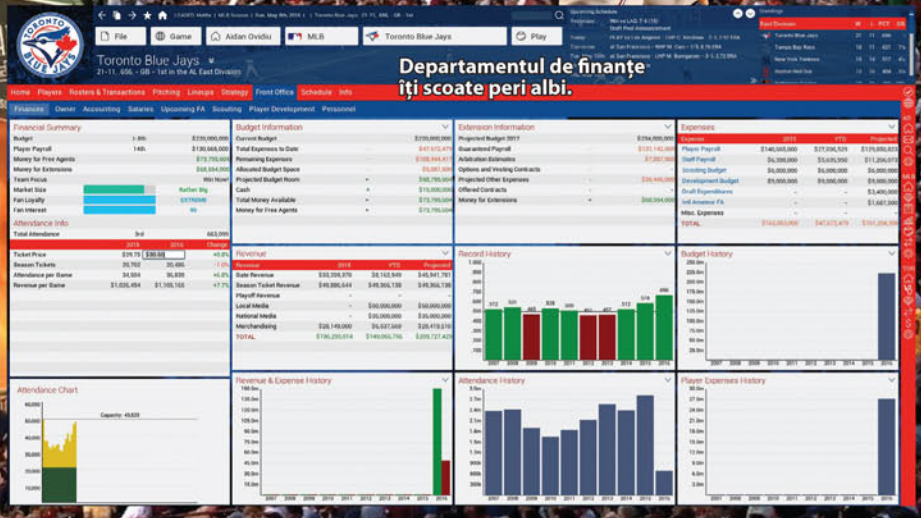
Până acum obișnuiam să îmi scriu recenziile de OOTP jucând variantele non-Steam. Acolo instalarea și configurarea conținutului oferit de comunitate – în mod special proiectele All-in-One Mod și The Nickname – erau mai ușor de accesat folosind serverul ootpmods.com. Varianta Steam apelează la Workshop, unde momentan bântuie un pustiu mai dezolant decât cel din inima fanilor Axis Football. Ei, ce să-i faci? Sunt sigur că modderii se vor activa în curând. Oricum, dacă anul trecut OOTP introducea mecanici îmbunătățite de drafting, astăzi poți TRĂI Draft Day-ul, cu cafeaua în față și țigara între degete, pregătit să negociezi la sânge fiecare contract, exact așa cum trebuie s-o ardă orice manager cu pretenții. Îmi este greu să cred, deși mă consider puternic implicat în activitatea din jurul ei, cât de mult poate evolua această serie de la an la an, a capite ad calcem. Numărul XVII a măturat competiția deja spulberată și s-a instalat cu eleganță în vârful lanțului trofic, de unde veghează asemenea unei acvile americane.

Înarmați-vă cu răbdare, urmăriți evenimentele din universul baseball-ului, ridicarea și căderea tinerelor și bătrânelor talente, apoi construiți cea mai bună echipă din lume. OOTP 17 este pașaportul perfect pentru a intra pe teritoriul sportului alcătuit din 90% creier și 10% mușchi. **Aidan**

LA DRAFT SAU LA SCOUT?

Drafting-ul îți demonstrează de ce este bine să te afli mereu în fruntea clasamentului asociației, căci nu puține sunt talentele tinere care au ajuns legende după ce s-au văzut alese de echipe mari. Pe de altă parte, o echipă fără cercetași buni este o echipă fără viitor. Indiferent că alegi din rândul elitelor școlite la Puerto Rico Baseball Academy and High School sau faci scouting în Republica Dominicană, trebuie să conștientizezi mereu potențialul unui rating de 0.5 stele ce poate evolua spre un maximum de 5. Carlos a fost first pick pentru Astros în 2012, iar acum are un OPS (on-base plus slugging) de .885. Uneori, riscurile aduc satisfacții imense pe termen lung.





STARDEW VALLEY

Jos în vale

GEN *Farming Simulator*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *Eric Barone a.k.a. ConcernedApe*
DISTRIBUITOR *Chucklefish*
ONLINE *stardewvalley.net*

Mă holbez plictisit la ecranul monitorului meu. Traiul corporatist este la fel de anost precum mi-a spus toată lumea care lucrează în acest mediu. Sătul de grafice, prezentări Power Point, Excel-uri, team building-uri și petreceri de birou la care sunt forțat să particip de dragul aparențelor, clachez și caut o scăpare. Decid să deschid în sfârșit o scrisoare veche de la bunicul meu în care îmi povestea despre criza vârstei de mijloc prin care trecea și ferma lui, pe care mi-o lăsase moștenire. Mă urc în primul autobuz și adio viață de oraș. O să înlocuiesc internetul și meme-urile cu roșii, vinete și bălegar.

P.T. State of Mind

De cum pășești în idilicul Pelican Town ești întâmpinat de doi localnici: Lewis, primarul satului și Robin, tâmplarul. După o scurtă discuție cu iz de mini-tutorial și câteva vorbe bune în cinstea bunicului tău, jocul îți dă drumul de la mână și te îndeamnă să te apuci de treabă. După ce pleacă, constați cu stupoare că glorioasa fermă a bunicului tău este o umbră a ce a fost înainte – buruienile cresc haotic printre pietroaie și bușteni, sera stă să se prăbușească, bălțile sunt pline ochi de gunoaie și ierburi înalte acoperă spațiile unde bunicul tău obișnuia să cultive legume. Pus în fața faptului împlinit, nu ai altceva de făcut decât să-ți sufleci mânecile cămășii cumpărată la reducere de la H&M și să cultivi semințele pe care primarul ți le-a oferit drept cadou.

Stardew Valley este o scrisoare de dragoste adresată vieții rurale și un comentariu social inteligent. Oricât de romantică ar părea viziunea acestui joc, totuși, nu este înregimentat total în trecut. Între trei roșii și doi dovleci te vei confrunta cu aceleași dileme și probleme de care are parte orice fermier modern: unde trasez linia între comunitate și binele meu personal fără să-mi vând sufletul multinaționalelor și să distrug viețile localnicilor? Să contribui la economia locală sau să cochetez cu Big Business?





Simulator de Farming vs Simulator Social

Pe parcursul jocului te vei ocupa de 4 activități principale: agricultura, pescuitul, minatul și îngrijirea animalelor. Fiecare bănuț pe care-l vei câștiga de pe urma acestora va fi investit imediat în clădiri noi, mărirea casei, mâncare pentru animale, îmbunătățirea uneltelor și blueprints pentru confecționarea anumitor obiecte atât cu scopuri atât practice (cuptoare pentru procesarea lemnului în cărbuni, dispensoare de maioneză), cât și pur decorative (fotolii, lămpi etc). Pentru fiecare dintre activitățile enumerate mai sus ai o bară de skill care avansează în mod progresiv, automat pe masură ce muncești. De









îndată ce atingi un anumit nivel, jocul îți deblochează un număr de obiecte pe care le poți confecționa. Dar dacă se întâmplă să nu ai materialele necesare pentru a confecționa un item și ai nevoie urgent de el, îl poți cumpăra la suprapreț de la unul din vânzătorii locali.

Stardew Valley este unul din puținele jocuri care îmbină în mod armonios elementele de gameplay cu povestea. Deși există unele similarități minore, dacă nu superficiale, cu Starbound sau Terraria, ceea ce-l diferențiază de ele este prezentarea și felul în care acțiunile tale influențează mediul în care te desfășori. Pe lângă temele vădit anti-corporatiste, Stardew Valley are un element uman care îl separă de jocurile axate în întregime pe mecanici cu care este comparat. În ciuda prezentării aparent idilice a vieții de sat, nu poți să nu remarci o latură mai puțin fericită, aproape deprimantă. Încă de la început, jocul îți sugerează clar că atât Pelican Town, cât și localnicii nu s-au adaptat aproape deloc la lumea modernă. În timp ce sătenii mai în vârstă se chinuie să trăiască de pe o zi pe alta, să pună o pâine pe masă și se gândesc cu nostalgie la vremurile apuse tinerii, lipsiți de perspective de viitor și captivi în acel sat uitat de lume, încearcă să învingă plictiseala și criza sfertului de vârstă adâncindu-se în cărți și jocuri video. Așadar, odată ajuns acolo, departe de viața ta plină de privilegii de la oraș, nu poți să nu te simți măcar puțin responsabil pentru soarta vecinilor tăi. Tu poți reprezenta imboldul de care aveau nevoie sătenii să-și depășească condiția, să scape din acea letargie a lumii post-rurale, să contribui la economia locală prin dezvoltarea fermei tale și, în același timp, să strângi bani pentru plasma aia ultra HD pe care pusesei ochii în urmă cu câteva luni.



Safire și diamante

Stardew Valley este o minunăție de joc care a luat lumea gaming-ului prin surprindere. A preluat câteva concepte din jocurile de crafting și survival de care piața este deja suprasaturată, le-a întors pe toate fețele și le-a conferit un context, o poveste care să le reîmprospăteze. Este dovadă clară că indiferent cât de ponosite și uzate pot fi unele elemente de gaming, dacă le aplici un twist unic și ai o direcție fixă și concentrată, poți face ceva nou și interesant. În cazul în care nu v-am convins și simțiți o antipatie adâncă față de jocurile de crafting (ca și mine), v-aș sugera să-i dați totuși o șansă pentru poveste și atmosferă. 40 de ore și trei deadline-uri ratate de la facultate mai târziu, o să-mi dați dreptate. **Marco Giuliani**

9



I lost myself in current, away from home
Running in rapid water, I drift alone

GEN *Survival*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC, XO*
PRODUCĂTOR *The Molasses Flood*
DISTRIBUITOR *The Molasses Flood*
ONLINE *themolassesflood.com*

Flacăra din mijlocul Potopului începe mereu la fel, cu Aesop, cățelul, și (de acum) companionul tău, trezindu-te în fața unei cabane abandonate. Ți-a adus ceea ce pare a fi rucsacul unei persoane mai puțin norocoase decât tine. Înăuntru, un radio și o speranță. Pe una din frecvențe cineva încă transmite… ceva… ininteligibil… Te pui în mișcare, ai pierdut prea mult timp aici, iar resursele sunt pe terminate. În drum către râu găsești câteva nuiele, oricând bune pentru o capcană, un arc, sau mai știu eu ce altă invenție. Dacă ai noroc, lângă următoarea baracă poate dai și peste niște afumătură, de nu, foamea trece și cu larve. Dezlegi pluta de ponton și, încet, te îndepărtezi de mal. O melodie country-folk-rock începe să curgă pe fundal și imediat ce o auzi deja știi dacă o să-ți placă sau nu acest joc.

Cei care-mi citesc articolele de mult timp au observat cred că foarte rar aduc în discuție muzica jocurilor recenzate. Pe de o parte, nu prea mă pricep și nu văd ce sens ar avea să vorbesc despre ceva fără pasiune. Pe de altă parte, până de curând, eram total indiferent în fața ei. De când mă știu nu am simțit niciodată nevoia de a da drumul la radio, sau ca ceva să-mi zbârnâie-n urechi. Asta nu înseamnă că nu apreciez muzica, o apreciez, dar, pentru mine, trebuie să fie cu adevărat ieșită din comun pentru a se face remarcată. Acum mai bine de doi ani de zile, printr-o coincidență l-am descoperit însă pe Scott Bradlee (este cel care a creat muzica seriei Bioshock) și foarte prolificul lui grup, Postmodern Jukebox. Scott e de părere că poți cânta orice, ca și versuri, atâta timp cât muzica sună bine, așa că a început să reorchestreze marile hituri actuale în stilul anilor '30 – '70. Credeți că Anaconda lui Nicki Minaj e o prostie? Stați să vedeți cât de mult sens are când e cântată în stil Bluegrass, cu un banjo pe fundal. (I'm yelling) Timber, al lui Pitbull + Ke$ha vă zgârie pe urechi? Ei bine, în stil Doo Wop (anii '50) cu un cor bărbătesc și saxofon, sună demențial! Nu mă credeți? Dați o tură pe Youtube.

Pentru că dintr-o dată am început să înțeleg cuvintele melodiilor, dar mai ales pentru că se pare că tipul acesta de muzică rezonează bine cu sufletul meu, am devenit fan, am fost chiar și la câteva concerte și nu de puține ori muzica lor, sau comentariile de sub clipuri, m-au aruncat în spirale către alți și alți artiști. I-am redescoperit, și de data asta chiar ascultat, pe Johnny Cash, Dolly Parton, Eartha Kitt, Aura Urziceanu, Amy Winehouse și mulți, mulți, alții. Așa se face că muzica compusă (pentru) și cântată de Chuck Ragan în joc m-a lovit în moalele capului. Poate greșesc, pentru că e o nouă și tânără pasiune și nu știu mai bine, dar vocea și chitara lui, dar și contrabasul, muzicuța și vioara care-l acompaniază, m-au aruncat acolo, pe plută, în mijlocul unui râu care poate fi chiar Mississippi.

No one searching so I'm not lost
I don't cry for the paths I've crossed







Câteva sute de metri în aval am găsit alt ponton și am acostat. Îmi era foame și sete și a devenit destul de rapid clar că și odihna și confortul o să fie foarte importante. Am început să strâng papură, cremene, porumb și alte plante folositoare. În scurt timp am rămas fără spațiu, dar Aesop era acolo să mă ajute. M-am întors la plută și am descoperit că și aici pot depozita lucruri. Am înfulecat rapid și am băut – jocul e de treabă și îți oferă la început un filtru și un borcan, dar în timp apa curată o să devină una din cele mai mari probleme - dacă nu plouă, după care am dezlegat din nou pluta, nu mai era nimic de făcut aici și am plecat mai departe. Trebuia să găsesc un loc unde să dorm.



I keep walking to see the next mile
Keep on praying for the stranger's smile

Grafica plină de culoare și elementele Americana aruncate peste tot completează, împreună cu muzica, un tablou melancolic superb. Vă plac melodiile și locurile sălbatice din Justified sau din primele sezoane True Blood? Imaginați-vă cum ar arăta acele locuri dacă toți oamenii (așa vreau să apară în revistă, tăiat) locuitorii ar dispărea și singurul mod de transport ar rămâne un râu și o plută. N-ați văzut serialele? Imaginați-vă atunci un Huckleberry Finn în această situație (aproape un pleonasm). Mâncarea s-a stricat de mult, trebuie să te descurci cu ce găsești și cu uneltele pe care le creezi. Inițial, m-am prăpădit din motive stupide. Cât stăteam eu să mă gândesc, de exemplu, ce să meșteresc mai departe sau cum să-mi organizez materia primă, muream de foame sau de epuizare. Părea că sunt prea multe de făcut și de învățat, dar după 3-4 restarturi totul a început să se sedimenteze. Titlul vine cu un mod de joc numit Traveler, care salvează din loc în loc, dar nu vi-l recomand. E clar că totul a fost creat în jurul modului Survival, în cadrul căruia, dacă mori, o iei de la început.



Dacă vreți să înțelegeți cu adevărat metafora din spatele jocului și ce au încercat producătorii să creeze, aceasta este calea de urmat. Îmi place că au stat și au studiat de ce ai nevoie și cam cum poți încropi uneltele necesare supraviețuirii în sălbăticie. Îmi place că nu au exagerat cu inamicii, îmi place că apa e mai importantă decât mâncarea și că frigul și umezeala te por omorî. Îmi place cum motorul jocului randomizează atât locațiile (deși cele de la început pot deveni plictisitoare, dacă ai ghinion și mori de prea multe ori) cât și resursele și cum de fiecare dată o să te trezești că îți lipsește altceva. Îmi place că știi în orice moment cât mai ai până la sfârșit și că nu-ți pierzi timpul încercând să combini prostește tot ce găsești. Îmi place cum povestea se înfiripă, dar niciodată nu-și ia zborul. Felul în care reacționează și te ajută Aesop, că nimeni nu-și plânge de milă și cum, după o perioadă, nu lipsa celor trebuincioase te omoară, ci riscurile din ce în ce mai mari pe care le iei. Cum tensiunea crește cu cât ce ai strâns începe să aibă valoare și importanță, dar, mai ales, atmosfera creată de toate aceste elemente la un loc. **ncv**

Keep my eyes opened
Keep my ears sharpened
There's nothing to fear
But fear itself in
Oh desperation, chasing horizons
In the flame and the flood



Darkest Dungeon

GEN *RPG cu elemente TBS, dungeon crawl și roguelike*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *Red Hook Studios*
DISTRIBUITOR *Red Hook Studios*
ONLINE *darkestdungeon.com*



Dark Souls pe ture?

Am fost ales pentru o nouă expediție. Sângele-mi fierbe-n vine, sunt plin de râvnă, dar și tulburat. Poate înfricoșat este cuvântul mai bun, după grozăviile pe care le-am întâlnit și stârpit până acum. Fortăreața pe care boierul a moștenit-o, împrejurimile și coridoarele de sub ea, sunt printre cele mai negre din câte mi-au fost date să văd și, cu cât scotocim mai departe, cu atât ororile și urgiile pe care le descoperim devin mai puternice. Câteodată simt că mintea, sau inima, o să-mi cedeze. Cu toate astea, boierul s-a dovedit a fi un om bun și o bună parte din comorile și aurul pe care le găsim și le împărțim cu el au fost cheltuite pentru a propăși micul sat de la poalele castelului. Avem un han, în care ne întremăm puterile și mintea, o mănăstire, pentru cei religioși, chiar și un sanatoriu. A recrutat mai bine de douăzeci de mercenari până acum și, din ce văd, nu-i muncește ca pe sclavi. Chiar dacă-l costă, încearcă să le mai aline fricile, sau să le lecuiască bolile grele, cu care s-au deprins în mijlocul tenebrelor. Rar, am văzut colegi aduși în pragul nebuniei, care urlau fără sens când cineva se apropia de ei sau, din contră, cu ochii goi, te rugau să le iei viața. Corpul mi se revoltă când mă gândesc la ei, dar până și de aceștia boierul a încercat să aibă grijă. Din toți ce-i tocmiți, doar doi și-au găsit până acum sfârșitul în adâncuri. E atent, dă sfaturi și ordine bune, învață cu fiecare nouă legație și ne încarcă cu tot ce crede că o să avem nevoie înainte de a pleca. Am încredere în el.

Am încredere și în echipa pe care a încropit-o. O să-l am lângă mine pe Garin, un cruciat bun la toate, care reușește să îmbărbăteze pe toată lumea, pe Parhenai, unul din leproși, de care inițial îmi era frică, dar pe care am învățat să-i respect. Felul în care arată nu le face cinste. Majoritatea au câștigat deja cea mai grea bătălie a vieții lor, cea cu boala, și au devenit neînfricați, dârzi, duri. Taillepied închide grupul, un așa zis doctor al ciumei și printre puținii cu adevărat folositori. Plantele și ierburile lui ne pot trata sângerările, greața, febra, în timp ce fumigenele și toxinele pe care le aplică, sau pe care le pasează inamicilor, au darul de a-i debusola, încurca sau chiar îmbolnăvi. O vestală, cu abilitățile ei tămăduitoare, ar fi fost o adiție perfectă, dar majoritatea sunt prinse cu alte misiuni și împuterniciri. Pe de altă parte, nu e ca și cum nu am fi în stare să

ne întremăm și singuri. Ca de obicei, îl am pe Bobiță lângă mine, sunt pregătit! Patrula precedentă a găsit noi ruine în pădurile din spatele castelului, iar miturile localnicilor spun că acolo trăiește hoanghina. Țelul nostru este de a îndepărta fiarele care și-au făcut culcuș printre dărăpănături și de a aduce înapoi tot ce e de valoare. Cum nimeni nu prea a avut curaj să calce aceste locuri, sunt convins că o să ne întoarcem cu raniţele pline… Nu mai trebuie să strângem mult, încă două trei expediții și o să avem suficient cât să fim proprii noștri stăpâni. Nu-ți face griji, dacă hoașca există cu adevărat o să-i facem felul… îți scriu din nou imediat ce ne întoarcem, te iubesc!"



Niciunul dintre acești eroi nu a mai revenit în sat. Ca de obicei, i-am împodobit bine cu aca-



returi puternice, le-am upgradat armurile și armele, le-am pus în desagă toate resursele de care aveau nevoie și au ajuns în fața cotoroanței aproape neatinși. Nu o mai întâlnisem până atunci, așa că am compus și trimis în luptă ceea ce am crezut eu inițial că era, o echipă omogenă și puternică... După nici două pase am înțeles că oștenii mei nu aveau abilitățile necesare pentru a o dovedi rapid și eficient. I-am împins însă în mijlocul nebuniei (la propriu și la figurat), pentru că, mă gândeam, cine știe când o să mai am șansa de a o întâlni. O vroiam trimisă pe lumea cealaltă acum. Când am realizat cât de mici îmi sunt sorții de izbândă și am sunat goarna retragerii era deja prea târziu, unul dintre mercenari era mort, altul înnebunise și nu mai vroia să plece. Am avut prea mare încredere în capabilitățile lor. Eu fierbeam de mânie, pentru că nu am fost în stare să iau decizia corectă, ei fierbeau în cazanul cloanței. Acestea sunt, deopotrivă, cele mai rele și cele mai bune momente ale jocului. Cele în care strângi din dinți și speri ca norocul să fie cu tine, să o scoți cumva la capăt. Dacă iese, te simți Dumnezeu și respiri de trei ori ușurat. Dacă totul se duce de râpă, îți vine să arunci cu ocări și să dezinstalezi tot, să nu mai auzi de el niciodată! Doar pentru a te reculege ore sau zile mai târziu, mai bărbat, mai pregătit, mai cuprins de febra aventurii și de ura victoriei.

După o astfel de lovitură/revenire, cel mai probabil, mulți dintre voi, la fel ca și mine, nu o să alegeți, așa cum ar fi normal, să continuați aventura cu restul eroilor pe care-i aveți. O să vreți să reluați totul, pentru că simțiți că ați învățat atât de multe și o să fiți mult mai eficienți, mai atenți, mai puternici. În plus, toate mormintele din cimitir o să dispară și nu o să vă mai apese conștiința. Acum știți (mai bine) care clase de mercenari sunt mai importante și trebuie recrutate inițial, care din abilitățile lor trebuie întărite, ce e bine să ugradezi mai rapid prin sat, cât de lungi sau dure sunt expedițiile de nivel unu și doi, apoi trei și patru, și de câte provizii ai nevoie înainte de a pleca în ele. Care din acareturi nu sunt folositoare și, implicit, pot fi vândute, ce fel de inamici o să găsiți mai des în cele patru-cinci zone ce trebuie curățate, cu tot cu rezistențele și slăbiciunile lor și, poate cel mai important, ce e mai bine să aduceți cu voi înapoi. Sacii mercenarilor nu sunt fără fund.

Am peste 50 de ore la activ în Darkest Dungeon și l-am reluat de 4 ori. În ultima tură am ajuns până aproape de final, unde cei 7-8 eroi mai puternici pe care-i aveam, dar și spiritul,





mi-au fost pe rând strivite. Să-i fi trimis pe cei sub nivel 6 în Temnița Lugubră îmi părea de prisos, să-i cresc pe cei mici nu-mi părea că mai are vreun sens. Am crezut că am terminat cu el, dar acum, în momentul în care vă povestesc, la câteva zile bune de când s-a întâmplat, îmi vine să pun deoparte scrisul și să-l repornesc, plin de pasiune și de dorința răzbunării! Acesta e motivul pentru care am mutat titlul în zona indie și refuz să-i dau o notă. Simt că DD este un joc schismatic, sunt multe șanse să vă îndrăgostiți de el și să vă pierdeți nopțile în mijlocul nebuniei create, dar, în același timp, puteți ajunge să-l urâți pentru nedreptățile pe care vi le aruncă în față. Eu l-am găsit dur, dar, într-un fel aparte, drept. Ceea ce a înfipt în mine o dependență demență. Citesc câteva wiki-uri pentru a-mi confirma învățăturile și pentru a fi sigur că nu dau sfaturi sau exemple incorecte și, cu cât aflu mai multe, urlă carnea pe mine să mă întorc și să strivesc totul în calea mea.

Acum, nu mă înțelegeți greșit, jocul chiar este un indie get-beget, care a trecut cu succes printr-o campanie Kickstarter, dar este atât de complet, din toate punctele de vedere – complexitate, sunet, grafică, dimensiune (aș vrea să adaug aici și dificultate, suflet și lipsa bug-urilor – însă îmi dau seama că aș produce confuzie) – încât ar putea sta foarte bine lângă orice titlu AAA. De fapt, încă din momentul în care a fost lansat în Early Access, mulți l-au arătat cu degetul și au ținut să sublinieze că așa se face. Titlul putea trece fără probleme ca și terminat. O bună parte din cei care l-au încercat au ajuns să iubească atât de mult universul propus încât, în momentul în care producătorii au decis să schimbe pe ici pe colo, au luat foc și au pornit adevărate vendete. Lângă urletele de pe forumuri și mini recenziile negative de pe Steam, au încercat să-l convingă până și pe Jim Sterling (recunoscut pentru criticile foarte dure aduse jocurilor indie) să-l ia la bani mărunți. Mr. Sterling l-a testat și a ajuns la concluzia că jocul este unul foarte bun. Ba chiar, din ce văd din review-urile, preview-urile și streem-urile lui, a devenit unul dintre preferatele lui.

Producătorii au răspuns plângerilor și au declarat că au implementat schimbările pentru a aduce DD cât mai aproape de viziunea lor. Iar acum, că l-am jucat și am înțeles modificările, sunt bucuros că nu au dat înapoi. Băieții de la Red Hook Studios (Chris Bourassa și Tyler Sigman – foști angajați Backbone Entertainment), au realizat că fanii au ajuns să formeze mai mereu aceleași trupe de mercenari standard - cu doi sau trei pălitori în primele rânduri și un vraci puternic pe ultima poziție. Formație care funcționa în 90% din cazuri pentru că putea măcina rapid frontul inamic, după care liniile mai speciale din spate nu mai aveau nicio șansă. Strategia era una bună și simplă, dar ducea la plictiseală (deși se pare că pe unii nu-i interesează) și te putea chiar bloca pe termen lung, pentru că nu-ți permitea să treci de unu-doi boși mai puternici, care luptă mereu de pe pozițiile 3 sau 4. Soluția găsită a fost incredibil de simplă - corpurile inamicilor nu mai dispar ca prin minune, în momentul în care sunt omorâți și, implicit, cei plasați pe ultimele rânduri nu mai avansează în front.



Mare supărare, pentru că dintr-o dată nimic nu mai funcționa, să distrugi corpurile îți lua încă două-trei ture, timp în care vrăjitorii, arcașii sau celelalte grozăvenii inamice, rămase pe ultimele poziții, îți puteau face felul. O schimbare mică, dar care a dat valoare tuturor celorlalte clase. Iar jocul vine cu numai puțin de 14 (15 chiar, după ultimul update), toate oarecum diferite de ce am văzut în alte titluri, toate interesante. Cele care erau considerate slabe au primit abilitatea de a îndepărta cadavrele de pe câmpul de luptă, sau de a amesteca inamicii, în timp ce cele care pu-







teau răni, îmbolnăvi sau otrăvi, au devenit dintr-o dată mult mai folositoare, pentru că aici dușmanii care nu mor în urma unei lovituri sau vrăji directe, nu lasă un corp în urma lor. Cum eu nu m-am atins de DD în Early Access, această schimbare nu m-a afectat în niciun fel, pentru că încă de la început am fost împins în a experimenta, dar și în a accepta cadavrele ca mecanică de joc. Am descoperit astfel că și inamicii pot fi puși în dificultate dacă le strici formația, m-am stresat cu echipe mai puțin omogene, a trebuit chiar să retrag din când în când combatanții, când părea că nu au nicio șansă, dar am dat și peste combinații fatale și incredibile, mai ales când sorții se aliniau. Una peste alta, joaca a fost mult mai furtunoasă și mai variată datorită acestei mici găselnițe, care pune în valoare și subliniază două din plusurile jocului: complexitatea și varietatea gameplay-ului și clasele create cu migală și pricepere, din toate punctele de vedere.

Când o să deschideți jocul și o să priviți la Tâlharul pe care tocmai l-ați angajat, o să simțiți dârzenia din spatele lui. Arbaletriera arată ca un tanc care te poate scoate din orice rahat numai cu privirea. Până și Măscăriciul știi că este periculos. Costumele, armurile, mișcările, loviturile, culorile, goticul. De la Disciples II încoace nu am mai întâlnit atâta minuțiozitate în designului eroilor și inamicilor. Și parcă de la Hellsing încoace (anime-ul) nu m-am mai mirat de forța și puterea degajată de aspectul lor. Artiștii grafici au înțeles foarte bine care ne sunt de fapt fricile și au realizat că nu are sens să ne pună față în față cu adversari care, pentru noi ca gamer-i, au devenit de mult plictisitori sau mediocri. Troli grași, prostuți, cu bâte, cum văd din ce în ce mai des prin alte jocuri? Nu, mulțumesc. Aici, când dai nas în nas cu un gigant, știi că ai îmbulinat-o, dar nu pentru că e mare și puternic, ci pentru că e cocoșat, slab, plin de bube pline cu puroi și cară după el un trunchi întreg de copac și-o privire haină. Un schelete nu e doar o adunătură de oase care vânturâ o sabie și nu realizează că a murit. Este un fost curtean, îmbrăcat slinos, cu un jungher într-o mână și un pahar de otravă în alta. Se preface că te împunge, dar de fapt îți aruncă veninu-n față. Porcii arată atât de groaznic încât ai impresia că o să te îmbolnăvești



chiar și când dai cu sabia în ei, nu mai trebuie să te scuipe sau să te muște și așa mai departe.

Mă bucur că partea vizuală le-a ieșit atât de bine, pentru că tot jocul se sprijină pe atmosferă, frică și angoasă mentală. Atribute care nu sunt implementate doar vizual, auditiv sau la nivel de poveste. Ca în niciun alt joc, lângă bara de viață, eroii au mai primit una în care se adună stresul. Stres care poate fi produs de frică, boli, capcane, greață și multe alte torturi imaginabile și inimaginabile. O să vi se întâmple de multe ori ca eroii să revină în sat fără probleme din punct de vedere fizic (oricum nu are prea mare importanță, odată întorși, bara de viață se umple automat), dar foarte rar o să puteți spune același lucru și despre sănătatea lor mentală. Le puteți alina și îndepărta fricile, dacă-i trimite-ți la mănăstire să se roage, să mediteze, sau să se autoflagelleze, sau la han, unde pot pune de-o băută, un joc de noroc, sau de-o partidă amoroasă, dar toate astea costă… iar banii sunt atât de puțini…

DD nu se joacă doar cu mintea mercenarilor (ar trebui să nu-i mai numesc așa, sunt de fapt singura resursă gratuită - la fel cum ar trebui să nu mă mai gândesc la ei ca la o resursă) ci și cu a ta. Oamenii ăștia își riscă viață și sufletul pentru tine, iar tu decizi că banii sunt mai importanți. Au fost momente când unii dintre ei s-au îmbolnăvit și am preferat să nu-i fac bine, pentru că modificatorii lucrau în favoarea mea. Rabia, de exemplu, îi face mai puțin precișii, dar mult mai puternici și, cum unele lovituri nu necesită neapărat acuitate, ci mai degrabă forță… Aproape de fiecare dată când ți se oferă ceva am impresia că DD îți cere la schimb o mică parte din suflet. Altă dată am dezlegat pe cineva de contract pentru că apucăturile și ticurile lui, toate deprinse în adâncuri, deveniseră prea multe și prea enervante… e clar că una





dintre inspirațiile majore pentru producători a fost universul lovecraftian, dar parcă nicăieri, exceptând gameboard-urile pe care le mai prezintă cioLAN din când în când, nu l-am mai văzut atât de bine transpus într-un joc.

Dacă vă plac strategiile pe ture și RPG-urile, dacă vă place să citiți și să înțelegeți regulile titlurilor pe care le încercați, pentru o bună bucată de timp o să exclamați: „cum e jocul acesta greu? A înnebunit toată lumea?" Se întâmplă așa pentru că una dintre cele mai mari calități ale lui DD este faptul că pune la dispoziție toată informația necesară pentru a supraviețui, dar doar cât să echilibreze șansele, cât să nu pară necinstit. Ceea ce subliniază, prin contrast, și singurul minus pe care i l-am găsit. În niciun moment nu ți se spune că eroii de nivel 3 sau mai mult nu o să mai participe în misiunile de nivel 1 și 2, la fel cum o să se întâmple din nou cu cei de nivel 5 sau 6. Nu înțeleg cum de le-a scăpat. La început resursele sunt puține și cel mai probabil o să încercați să nu exagerați cu recrutatul. O să vă treziți însă rapid cu 2-3 oșteni care nu mai doresc să facă munca de jos și o să înjurați sec pentru că o să vă fragmenteze echipele. Imediat ce vă puneți cât de cât pe picioare o să descoperiți că e bine să aveți oameni buni și mulți pe toate palierele, dar această stare de fapt nu este ceva ce poți intui.

Dar să revenim. Un veteran al genurilor va absorbi toată informația, va descifra indiciile și va înțelege rapid substraturile luptei și ale abilităților. Va încerca să eficientizeze totul și o să treacă ore bune până când o să dea de greu. În tot acest timp o să ajungeți însă să vă cunoașteți eroii, să-i apreciați, să investiți enorm în ei, să le știți ifosele și fricile. Apoi, când se întâmplă, când totul scapă de sub control și pentru prima dată unul dintre aventurieri trece de pragul stabilității mintale, să vă țineți bine.

Faptul că sunt prezentați ca oameni puternici parcă face totul și mai rău: „Arde carnea pe mine!"; „Nu e frig, dar totuși tremur!"; „O să murim cu toții!" Paranoic, irațional, masochist, nu prea contează, o să creeze haos în mijlocul luptelor, iar vorbele lor o să apese greu atât pe umerii voștri, cât și asupra celorlalți membri ai grupului.

Rar, cam în 15% din cazuri, aventurierii pot deveni virtuoși, în momentul în care ajung la limita psihică. Când se întâmplă, aproape toate atributele li se întăresc și încep și să-și susțină moral (dar nu numai) coechipierii. Cum unele obiecte și deprinderi ale eroilor pot modifica acest procent, fanii au început să abuzeze această mecanică. Producătorii au contraatacat însă și au adăugat o șansă ca orice erou care a trecut în nebunie să poată să sufere un atac de cord. Din nou urlete și trâmbițe – în acest moment nu știu cine e mai dement, producătorii sau fanii. Dar, din nou, găsesc alegerea ca fiind una umană și în ton atât cu inspirațiile jocului, cât și cu tema. Dacă încerci dinadins să-ți duci la limită eroii, trebuie să existe și un risc. În plus, sănătatea mentală devine astfel cea mai importantă variabilă din Darkest Dungeon.

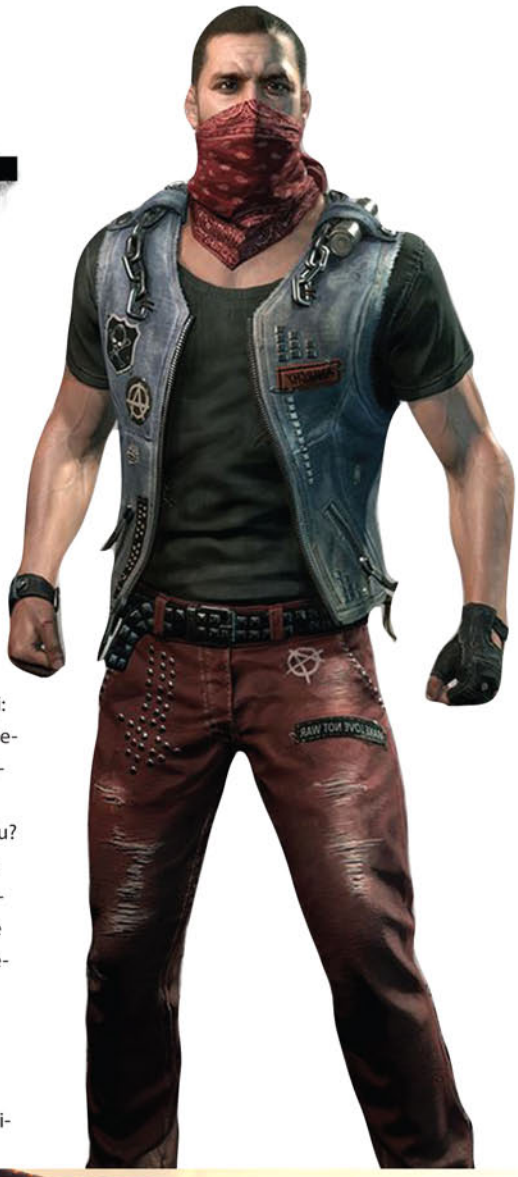
Undeva pe la mijlocul recenziei n-am mai rezistat și am mai reluat o dată titlul. Am avansat în câteva ore mult mai mult decât am făcut-o turele trecute, totul a decurs conform planului, dar una din vorbele de duh ale bătrânului (a povestitorului, a celui care ți-a lăsat moștenirea - ce voce, de multe am impresia că face tot jocul) începe să-mi sune din ce în ce mai greu în minte: „In time, you will know the tragic extent of my failings..." Am impresia că nu se referă la faptul că o să descopăr tot ce a făcut și felul în care a decăzut, ci la faptul că de fiecare dată când încerc îmi pierd sufletul, totul a ajuns să se rezume la bani, avere, bogăție. Ești mai indiferent, pentru că știi că nu e bine să-ți pese, ești mai eficient, dar în același timp mai neom… **ncv**




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

DYING LIGHT
THE FOLLOWING

Treieriș de creieriș



GEN *Survival-horror/RPG*
DISPONIBIL PE *PS 4, XO, PC, Linux*
TESTAT PE *PC*
PRODUCĂTOR *Techland*
DISTRIBUITOR *Warner Bros.*
ONLINE *dyinglightgame.com*

Spre rușinea mea, am abandonat Dying Light la puțin timp după ce i-am explorat lumea pe orizontală și verticală, încercând să-mi structurez un review cuprinzător. Și chiar dacă apocalipsa zombie rămâne imposibilă cât timp legile biologice esențiale sunt valabile – din motive ce țin de epuizarea rezervorului necesar proliferării – , The Following este un DLC antrenant, capabil să insufle viață proaspătă în survival-horror-ul cu elemente RPG realizat de Techland.

La coasă cu rabla

Dying Light beneficiază de o mecanică parkour surprinzător de bine implementată. Fiind vorba despre un joc open-world în care de cele mai multe ori alergi și uneori lupți cu hoardele de zombie, un astfel de sistem cu verticalitate și celeritate era imperativ. În schimb, mediul urban aglomerat nu este neapărat propice vehiculelor – chestie rezolvată cu brio în expansiunea The Following. Principiile de bază au rămas aceleași: ziua nemorții sunt lenți și ușor de pleznit cu arsenalul din dotare, în timp ce noaptea se transformă în bestii scelerate, volatile și înfometate. Ghici cine nu e invitat la cină dar apare în meniu? Protagonistul, Kyle Crane, iese la plimbare pe o hartă rurală imensă (de două ori mai întinsă decât cele originale) echipat cu arme noi – printre care o arbaletă țeapănă, pistoale mitralieră și revolvere de calibru mare –, însă papucăreala a fost substituită cu roțile unui dune buggy de toată frumusețea. Bineînțeles, rabla în patru timpi vine cu propriul arbore de abilități și are loc de îmbunătățiri. Îi poți adăuga arme puternice, lumini UV, cuști electrificate și tot soiul de alte nebunii. Exact ca în vacanța de vară! Terenul deschis favorizează abordarea vehiculară și face din campanie un carnagiu delicios, ce orbitează în jurul misterioaselor culte (ori culturi?) din jurul zonei de carantină. Viața la țară are farmecul ei, în special atunci când ești asistat de un tip pe nume Atilla și bagi plumb în Copiii Porumbului…pardon, ai Soarelui.


Prietene, asta calcă, nu…vindecă zombificarea.


Haide mamă, dă cu arcu'!

De veghe în lanul de secară

Secara este o sursă importantă de fibre – așa cum un zombie împrăștiat într-un lan de secară după contactul cu bullbar-ul mașinuței tale este o sursă de distracție. Noul mod Bounty, împărțit în categoriile Basic, Dailies și Community (sunt auto-explicative) livrează mereu conținut de actualitate, iar dificultatea ridicată la gradul Nightmare, unde noaptea e mai lungă și mortul mai plin de viață, chiar îți bagă coșmarul în oase. Așa ajungi să cauți la sat benzină cât mai plumbuită și, dacă ai cu cine, să ieși la picnic cu încă trei tovarăși de co-op. Sărumâna', tanti Techland, pentru porția sățioasă de DLC! **Aidan**

9

StarCraft II
Nova Covert Ops

GEN RTS
TESTAT PE PC
DISPONIBIL PE PC, Mac
PRODUCĂTOR Blizzard Entertainment
DISTRIBUITOR Blizzard Entertainment
ONLINE us.battle.net

Primul DLC din cloacă

Îmi aduc aminte de parcă era ieri cât am salivat la gândul că Blizzard ar putea lansa un third person shooter cu elemente stealth. Mă refer, desigur, la StarCraft Ghost. Pe unde zace proiectul acum, dacă a fost sau nu abandonat – eh, asta știu doar granzii din Înaltul Consiliu Blizzluminati. În schimb, după ce Legacy of the Void a pus punct trilogiei SC2 cum nu se putea mai bine, Nova Covert Ops ținteşte spre o abordare strategică diferită. În prezent este cea mai apropiată experiență de ceea ce putea Ghost să fie, dar folosește o perspectivă izometrică, te lasă să construiești baze militare, să execuți zergi de la distanță și să recurgi la câteva elemente tactice/stealth simpliste – atât cât poate un RTS să ofere.

Blondă, invizibilă și letală

Nova Covert Ops este un pachet de nouă misiuni, distribuit periodic în DLC-uri alcătuite din câte trei. Pentru ce și cât oferă, mini-expansiunea nu este deloc ieftină. Momentan costă aproximativ 23€ în variantă completă și 7.50€ per pachet. Adică trei misiuni StarCraft II la prețul unor jocuri indie excelente și sofisticate. Sincer să fiu, pentru cineva pasionat peste măsură de strategia în timp real dezvoltată de Blizzard, costurile sunt (înghit în sec în timp ce tastez) acceptabile.

NCO oferă mai mult din ce te-ai aștepta să primești într-o campanie single de SC2: cutscene-uri foarte bine realizate, o poveste captivantă, personaje bine conturate și misiuni cu obiective diversificate. Nova, așa cum nu am mai văzut-o până acum, a devenit repejor una dintre eroinele mele preferate. Tipa își știe meseria și acționează cu eficiență letală pe câmpul de luptă, fiind înzestrată cu toate abilitățile care fac agenții Ghost atât de periculoși. Pe deasupra, poți modifica și îmbunătăți echipamentul din dotare – jump jet-uri și un shotgun cu dispersie maximă? Se rezolvă. Povestea te aruncă pe planeta Borea, în mijlocul unor misiuni ce apelează la particularitățile armamentului și atacurilor speciale, așa că este foarte important să alegi întotdeauna set-up-ul potrivit. Scenariul primelor trei misiuni se desfășoară la câțiva ani după conclu-zia campaniei Legacy of the Void și introduce un nou inamic, facțiunea Defenders of Man. Nova, capturată și lipsită de memorie, este implicată în mijlocul unui complot menit să slăbească autoritatea Terran Dominion. Cu sprijinul amiralului Matt Horner și susținerea Împăratului Valerian Mengsk, trebuie să lupți și să te infiltrezi în adâncurile operațiunilor inamicului sinistru, click cu click, la adăpostul invizibilității.



Din episodul următor

Păcat că Blizzard nu înțelege pe deplin valoarea banului muncit cu sudoarea frunții ori noțiunea de raport conținut-preț. La un cost temperat, StarCraft II: Nova Covert Ops era mai ușor de digerat și avea șanse să stârnească alt gen de reacții. Nu vreau să fiu înțeles greșit, calitatea misiunilor justifică oarecum valoarea, dar pentru adrenalina din urmărirea călare pe un Vulture, puzzle-ul cu găuri rupte din prima misiune și fizicul ucigător al Novei preferam să primesc o campanie în adevăratul sens al cuvântului, ceva care să îi justifice totalmente prezența alături de Raynor, Kerrigan și Artanis. Poate în episodul următor.

Aidan

8

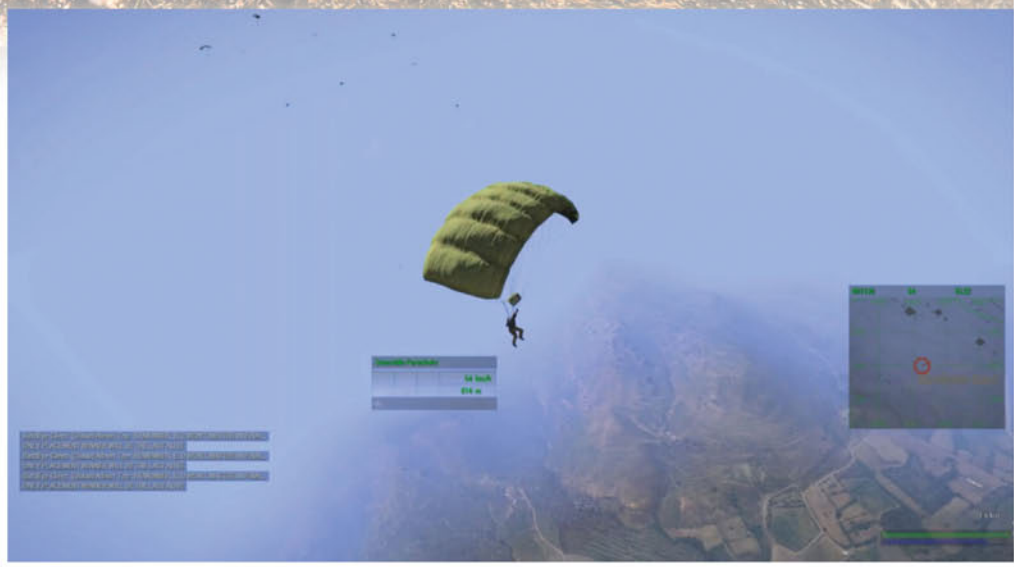




PLAYERUNKNOWN'S BATTLE ROYALE

Senzațional final de sezon

O are cât timp a trecut de atunci? Acum… un an, un an jumătate, eram în vizită la cumnatu' Bogdan și jucam niște Catan, când pe ușă intră cumnatul lui, Marius, cu calculatorul în brațe. Nimeni nu l-a băgat în seamă, ca de obicei în casa asta, unde, aproape de fiecare dată când mă duc, găsesc fețe noi care parcă stau acolo de ani de zile. Marius și-a instalat frumușel PC-ul cu tot cu ecranele lui de fițe pe o masă de lângă noi, a explicat că a venit să vadă dacă netul un pic mai bun de aici va face o diferență în calitatea stream-ului lui și și-a văzut de treabă mai departe. La fel și noi. Când am terminat partida și toată lumea s-a împrăștiat în n direcții, pentru a face una alta, am tras un scaun lângă Marius și am început să pun întrebări ca un copil mic. Programe speciale? (nu folosea nimic deosebit atunci) Drăcovenia asta ce mai e? (era un mouse cord holder – ne-am dat dracu') Te ajută monitoarele astea de 120 Hz? (Da!) Și așa mai departe. Știam că „noua" lui pasiune este Battle Royale, dar niciodată, până în acel moment, când a început să-mi explice ce face și de ce, nu dădusem prea mare atenție acestui mod de ARMA. Comunitatea nu era una mică, dar foarte rar găseai ceva scris despre pe site-urile de specialitate. Marius mi-a deschis ochii asupra complexității jocului, a strategiilor posibile și a dificultății incredibile, dar corecte.





Imediat ce suntem aruncați din avion, deschid parașuta și încerc să țin minte cam în ce direcție se duc ceilalți. Mă uit după mașini și, dacă văd una, încerc să ajung primul la ea, îmi aduc aminte că-mi spunea. După ce strâng ce am nevoie, prefer să revin și să atac cu soarele în spate (întâmplarea făcea să fie zi și să nu plouă în acel meci), pentru că e mai greu pentru ceilalți să mă observe. Avea salopetele lui preferate, care-l camuflau mai bine decât celelalte, arme, chiar și lunete. Mi-a explicat că în cazul unora trebuie să ții exact unde arată, până în 200 de metri, în timp ce altele cer o mică corecție. Mi-a arătat o lentilă cu o extra gradație în care puteai încadra corpul persoanei spre care priveai și aprecia astfel distanța la care se afla - în funcție de cât de mare sau mică vedeai persoana respectivă. În Battle Royale se întâmplă destul des să fie necesar (sau



să alegi) să tragi la mai bine de 400-500 de metri și gloanțele, la fel ca în realitate, au cădere și viteză diferite. Ai nevoie de date și trebuie să-ți cunoști bine armele și optica, dacă vrei să-ți iasă un kill de la astfel de distanțe. ARMA 3 este printre cele mai veridice simulatoare militare și BR i-a moștenit calitățile. Eram total absorbit de ce se întâmpla și am stat cu el până dimineață. L-am întrebat de ce s-a apucat să facă stream și mi-a spus că a câștigat consecutiv două mici meciuri concurs organizate de unul din cei mai mari streamer-i de BR. Mulți dintre cei care se uitau au dorit să-l cunoască și să învețe de la el.

Pentru a duce articolul mai departe trebuie să derulez un pic mai înapoi. Battle Royale este proiectul de suflet al Brendan Greene aka. PLAYERUNKNOWN, astăzi producător și programator cu acte în regulă. Inițial a fost construit peste un alt mod (de ARMA 2), cunoscut cred de toată lumea, DayZ, și avea o componentă suvival mult mai accentuată. Avea chiar și zombie. DayZ a produs vânzări atât de mari pentru ARMA 2, încât producătorii au decis să dezvolte și o versiune stand-alone. Proiectul a crescut frumos și jocul va fi lansat, dacă totul merge bine, la sfârșitul anului. Sunt curios dacă PLAYERUNKNOWN (PU) va recrea și integra sistemul de joc Battle Royale (BR) și aici. În ARMA 3, BR a lăsat deoparte fantasticul și s-a concentrat pe realism. Inițial, mulți au fost nemulțumiți de schimbare, în timp ce alții au fost atrași de noua direcție. Cu multă muncă, dar și cu o ureche ciulită la ce spun consumatorii, noul Battle Royale a tot crescut, atât ca joc – regulile au fost șlefuite, bug-urile mai deranjante au fost îndepărtate, elementele sunt balansate încontinuu – cât și din punctul de vedere al comunității – din ce în ce mai mulți îl încearcă și rămân, streamer-ii fiind mai numeroși ca niciodată și, în general, foarte de treabă. De fapt, succesul platformei a depășit sfera numită ARMA și PU a fost angajat de producătorii lui H1Z1 ca și consultant pentru versiunea lor de BR numită King of the Hill, în timp ce alte titluri, ca The Culling, s-au inspirat grozav din formatul BR și își încearcă ele norocul.

La prima vedere mod-ul seamănă cu un clasic deadmatch free-for-all, dar este mult mai mult de atât. Este dramă, thriller, viață. După ce minim 40 de jucători se strâng în lobby-ul unui server, loc în care majoritatea streamer-ilor se grăbesc să închidă sunetul, din cauza nebunilor care urlă, cântă, înjură, bolborosesc, sau mai știu eu ce, meciul începe și toată lumea este lansată din avioane, de la o înălțime de 1600 de metri într-o zonă aleatorie de pe planșele imense din ARMA 3. Nu ai la tine decât o hartă, un GPS și un compas și prima grijă este să aterizezi cu bine și să găsești gloanțe și-o armă. Apoi, o vestă antiglonț, o salopetă, o cască, un rucsac, lunete, amortizoare, cutii de prim ajutor și pansamente. Cred că le-am spus pe toate. Zona de joc este limitată inițial într-un cerc cu diametrul de 10 kilometri, pe care dacă-l părăsești… mori. Situație asemănătoare cu cea din filmul coreean cu același nume (Battle Royale) sau, mai nou, cu primele părți din Hunger Games. Am observat că majoritatea jucătorilor experimentați preferă să plece cât mai departe de zona 0 și să se îndrepte ori către locurile mai retrase, ori către cele unde șansele pentru un loot mai consistent sunt crescute: baze militare, clădiri industriale, orășele mici, dar dense etc.



10 kilometri rotunzi este o arie enormă pentru 40-60 de oameni așa că, după o perioadă, jucătorii sunt anunțați că un alt cerc a apărut pe hartă/GPS și că au x minute pentru a ajunge în el. Cercurile mai mici apar întotdeauna în interiorul celor anterioare, dar într-o zonă aleatorie. Dacă ai noroc, poți fi deja unde trebuie, de nu, te poți trezi că ai de traversat chiar și 6 kilometri. În mod normal știi cu mult timp înainte unde o să apară al doilea cerc și nu te vei îndepărta prea mult, dacă nu ai găsit o mașină. O mașină este însă și periculoasă, pentru că te transformă într-o țintă. E mare, deci foarte vizibilă, dar și zgomotoasă. Jucătorii buni opresc mereu motorul când trec pe lângă clădiri și-l repornesc după ce au trecut de zonele de risc. Poți alege să stai la marginea cercurilor, și astfel să ții oarecum sub control numărul de adversari care se află în preajma ta, sau poți împinge mereu către centru și să scapi astfel

TOP 25 HIGHEST WIN PERCENTAGE

THIS LIST SHOWS THE 25 PLAYERS WHO HAVE THE HIGHEST WIN PERCENTAGE. PLAYERS WITH LESS THAN 10 MATCHES ON RECORD HAVE BEEN OMITTED.

#	Player	Wins	Losses	Win Percentage
1	IntrepidDingus	5	5	50%
2	NEZ	5	8	38.46%
3	Gard	4	7	36.36%
4	p1up1u	7	13	35%
5	twitch.tv/puksi10	22	41	34.92%
6	miniment	34	65	34.34%
7	Kenzu	5	10	33.33%
8	General Fred	11	24	31.43%
9	w0rld	5	11	31.25%
10	ThomasBlomkal	9	20	31.03%
11	MWMKlang	18	40	31.03%
12	Marius	74	165	30.96%
13	[SH]Aurelius2323	3	7	30%
14	hannibal0815	8	19	29.63%
15	sboeck	4	10	28.57%
16	wes	65	164	28.38%
17	Aethos19D	11	28	28.21%
18	Kongo Müller	5	13	27.78%
19	[illegible]BBES	5	13	27.78%

de stresul mișcării continue și a-l damage-ului posibil, dacă dintr-un motiv sau altul nu ajungi la timp în următorul cerc. Dacă alegi să stai mereu aproape de mijlocul cercurilor o să ai însă o altă problemă. Trebuie să aperi 360 de grade iar, de multe ori, nu vei ști de unde și câți adversari se apropie de tine. Pentru că un meci durează mult, sfârșitul se transformă mereu într-un thriller nebun, în care de fiecare dată când te miști te pui în pericol și de fiecare dată când cineva trage asupra ta, sau invers, adrenalina sare în tavan. În timp cercurile devin atât de mici încât e clar că totul o să explodeze într-o ploaie de gloanțe și grenade. Ultimul cerc apare de obicei după 50-55 de minute și are doar 15 metri, nu mai ai unde să te ascunzi - doar unul poate fi câștigătorul.

La scurt timp după prima mea întâlnire cu Battle Royale, Marius s-a mutat într-o altă casă, unde internetul se comportă mult mai acceptabil pentru nevoile lui (nu știu, sincer, dacă acesta a fost motivul) și a început să facă stream regulat. Pentru prima dată Twitch a avut sens și pentru mine și, când eram prea obosit să pornesc un joc sau să scriu, am preferat mai mereu să-l privesc pe el cum își pune în aplicare strategiile. Am trăit împreună momente de neuitat: Headshot-uri de la mai bine de 700 de metri, răsturnări spectaculoase cu mașina, asasinate, meciuri perfecte cu mai bine de 8 kill-uri, dar în care nimeni nu a știut până la sfârșit unde se află, standoff-uri mexicane, acțiuni fulger, ca în cele mai bune filme cu echipe SWAT sau SEAL, reacții minunat de comice din partea celorlalți stream-eri, când Marius dărâma casele peste ei cu aruncătorul de grenade și așa mai departe. Nu i-a luat mult și a ajuns să fie recunoscut de majoritatea ca fiind unul dintre cei mai buni jucători de BR. Aprecieri care au fost confirmate în momentul în care PU și echipa au lansat „Sezonul Unu" și un leaderboard care ținea cont de cât de mulți oponenți ai omorât, dar mai ales de locul pe care te plasai după fiecare meci și crea un clasament.



Visul lui PU este să vadă BR transformat într-un e-sport, iar aceștia erau primi pași către a și-l realiza. La sfârșitul sezonului, jucătorii clasați pe primele 200 de poziții din ambele moduri de joc, Regular (3rd person) și Hard Core (1st person) erau invitați să participe la Prima Mare Finală de Battle Royale. Comunitatea a luat foc și timp de 4-5 luni de zile cei mai buni dintre ei s-au luptat pentru a ajunge și rămâne pe primele poziții. În planul creat inițial, un sezon ar fi trebuit să țină 3 luni, dar complicațiile apărute l-au prelungit pe primul. Marius a reușit să se mențină constant în top 15, pe ambele leaderboard-uri. Cu o rată de câștig care a variat în jurul valorii de 33% - una din cele mai bune de altfel, dacă excludeam din liste jucătorii care nu terminaseră mai mult de 50 de meciuri. Să câștigi fiecare a treia partidă într-un astfel format este extraordinar și stream-ul lui Marius a tot crescut. Cu două săptămâni înainte de sferturi și-a luat o pauză și toți am crezut că vrea să se antreneze și să pună la punct câteva strategii pe care să nu le vadă nimeni. L-am întrebat ce și cum și mi-a spus că nu, că de fapt a învățat pentru o nouă certificare…

Era sâmbătă 9 aprilie și toată lumea se pregătea de sferturile Regular. Battle Royale reușește să te transpire ca și jucător și într-un meci normal, nici nu vreau să-mi imaginez ce era în mintea lor când s-a dat startul. Canalul oficial al jocului (twitch.tv/battleroyalegames/profile) prezenta meciul în mod spectator – care-ți permite să miști camera oriunde și chiar să arunci o privire peste hartă/GPS, pentru a vedea unde e toată lumea, comentatorii făceau o treabă bună și creau și mai multă tensiune. Ochii îmi erau lipiți în același timp și de stream-ul lui Marius. Multystream for the win! Și am realizat că astfel am reușit să fac totul și mai intens, pentru că vedeam în orice moment cât de aproape e de ceilalți jucători. Pe mulți îi cunoșteam și știam cât de periculoși sunt. Sfertul a decurs normal pentru Marius, care a țintit o mașină încă de la început și a fugit cât mai departe de zona de start. Loot-ul era bun, și-a făcut drum înapoi și părea că o să câștige. I s-a pus pata însă pe unul din jucători și s-a plimbat un pic prea mult pe un deal încercând să-l găsească. Expunere maximă, fără prea multe locuri sub care să te poți adăposti. Un coșmar pentru un jucător de BR și, presupun, pentru orice soldat adevărat. Altcineva a început să tragă în el de la o distanță mult mai mare și presupun că acesta a fost momentul în care și-a realizat greșeala. A început dansul. Din



partea dreaptă și cel pe care-l căuta a deschis focul, s-a întors și a tras câteva salve de acoperire, viața îi era deja la jumătate, oponentul a reîncărcat și s-a retras sub coama dealului, Marius a atacat dar a fost întâmpinat de o nouă rafală. Locul 8. Eram supărați, dar în același timp am răsuflat ușurați. Primii 25 se calificau mai departe, chiar dacă nu omorâse „decât" doi oponenți, era imposibil să nu se fi calificat. Între ghilimele „decât" pentru că doi nu e un scor rușinos în BR. Am văzut oameni care nu au tras niciun foc și au câștigat pentru că cei dinaintea lor s-au omorât unul pe altul.

Ne-am răcorit cu celelalte sferturi, pe care Marius a avut tăria să le comenteze pe canalul lui. A primit OK-ul de la producători să intre în servere și să privească și el meciurile din mod spectator. Nu au fost prea multe surprize și semifinalele s-au umplut cu jucători puternici, cunoscuți, imprevizibili. A doua zi eram cu toții acolo, trup și suflet. Ieșise mai bine decât sperase PU vreodată (cred). Marius s-a parașutat și a aterizat rapid direct în baza militară de sub el. Inițial am crezut că a băgat la cap ce s-a întâmplat în sferturi și că a realizat că toată lumea joacă super precaut: în 4 meciuri mai nimeni nu se atinsese de orășelele din preajma zonei de start. Mi-a spus că nu l-a dus mintea chiar atât de departe, a privit în jur, a văzut că adversarii s-au răspândit în absolut toate direcțiile și știa că sunt puține locuri în care poți găsi loot de calitate – cercul mare de la început nu a fost la fel de favorabil din acest punct de vedere ca celălalt. Nu era nicio mașină în preajmă, așa că panul a devenit să aterizeze și să strângă cele necesare cât mai repede, apoi să fugă într-o zonă împădurită sau una plină cu tufișuri, unde de obicei lumea nu se aciuează, pentru că în general loot-ul nu apare decât în clădiri.

A strâns nestingherit tot ce-a găsit mai bun și s-a grăbit să iasă din bază. Așa cum spune chiar el din când în când: „...nu-mi place aici, sunt prea multe colțuri." Foarte mulți jucători au văzut că cineva s-a dus direct acolo, dar, pentru că nu au fost suficient de rapizi, nu au vrut să riște și să intre în perimetru după. Cercul doi a apărut destul de departe, așa că s-a pus în mișcare. Pe drum i-a făcut felul lui Mr. Piffles, doar jucătorul care are cea mai mare rație de frag-uri per meci – 5, enorm! Marius a terminat sezonul cu un respectabil 3.25, dacă-mi aduc aminte bine. Pentru noi a fost mai rău decât pentru el, pentru că vedeam pe stream-ul oficial că se apropie fără habar de un jucător, dar mai ales de cine. S-a oprit să se bandajeze și să verifice ce avea Piffles la el, a luat ce avea nevoie și a plecat mai departe. Părea că totul merge ca pe bandă rulantă, dar, nici doi pași mai încolo, altcineva a deschis focul. (Îmi pare rău că nu le dau numele, dar scriu acest special stresat de termenul limită de predare. Nu e timp, din păcate, să verific tot.) Am aflat astfel de ce Mr. Piffles nu a fost atent, îl văzuse pe acest al doilea jucător și aștepta să facă o mișcare - tunnel vision hits again. Lupta cu noul oponent a fost scurtă și decisivă, ca între doi samurai. Marius s-a aruncat târâș în spatele unor mici ridicături și și-a aplicat un „prim ajutor", după prima rafală surprinzătoare mai avea doar 10% din viață, în același timp a început să privească în jur, să vadă de unde vine moartea. A reperat inamicul, s-a ridicat, a aruncat o grenadă fumigenă în direcția boschetului pentru a-l speria (nu avea la el una normală) și a început să flancheze micul deal dintre ei. A țintit, dar nu a apreciat corect cât de înalt este: în momentul în care ținteși se face o trecere din 3rd person în 1st, pentru a putea vedea corect prin lunetă și a fost în dezavantaj, deluleț i-a mâncat un pic prea mult din vizibilitate. A început să tragă foc cu foc, dar oponentul a descărcat un întreg cartuș de la 20-30 de metri. Nu a avut nicio șansă. Locul 30. Și inimile-au înghețat în noi. Cât a jucat aceste meciuri, Marius a decis să oprească vocea și tot ce ținea de chat, plus că toate stream-urile erau decalate cu 15 minute: nu prea am simțit ce era în sufletul lui, însă ne putem imagina!

După ce meciul s-a terminat am aflat cu surprindere că punctele din sferturi și cele din semifinală se adună și primii 25 trec mai departe în finală. Nu ținea deci doar de acest meci. Marius apărea ca și calificat. Am făcut ochii mari și am început să sperăm. Apoi, altă bombă, calculele au fost făcute greșit și trebuiau refăcute. Pentru o bună perioadă de timp nu știam ce o să se întâmple... Locul 24 din 25! Ura și la gară! În finală! A deschis parașuta, s-a uitat, ca de obicei, în jur și a realizat că toate locurile bune sunt ori prea departe ori deja „luate". A selectat pe hartă câteva clădiri singuratice spre care nu părea că se îndreaptă nimeni (în mod Regular poți să-ți setezi un marker pe hartă care să te ajute în orientare) și a zburat până acolo. O strategie de tip riști și câștigi, pentru că zona nu era cunoscută pentru loot-ul de calitate. A avut noroc și a găsit un MX, o pușcă-mitralieră care folosește gloanțe de 6.5 mm – sunt mai rare și mai puternice decât cele care înghit 5.45 sau 5.56. Restul echipamentului lăsa însă mult de dorit. Vesta antiglonț era subțirică, salopeta nu oferea niciun fel de protecție, cască nu poartă pentru că e nebun... Existau foarte multe șanse să moară după doar 1-3 gloanțe.

Un care package, un container făcut cât mai vizibil, care în mod normal conține arme și veste antiglonț mult mai capabile, a fost parașutat la câteva sute de metri depărtare și i-a atras atenția. Alt risc, altă distracție. A decis să atace centrul cercului doi și să treacă până acolo, atât prin apropierea containerului cât și prin toate casele răsfirate pe dealurile pe care urma să le traverseze. Din nou ghinion, pachetul era gol, un bug apărut cu ultimul update - sau poate un feature. Până să ajungă la următorul complex de case a găsit un Buggy VW Beetle, o mașină foarte capabilă în off-road. A decis să o folosească pentru a câștiga timp, vroia să ajungă într-o poziție avantajoasă unde să aștepte. Trebuia să surprindă pe







cineva, să-i facă felul și să fure ce avea la el.

Cu echipamentul pe care-l avea acum în dotare șansele de supraviețuire erau foarte mici. După următoarea vale a dat nas în nas cu Viss, doar jucătorul care a reușit să se mențină cel mai mult, prin comparație cu ceilalți, pe primul loc în modul Regular. Și el streamer, și el îndrăgit de mulți. Auzise de mult mașina, dar, ca un profesionist, a așteptat momentul oportun. A deschis focul și a ciuruit-o. Marius… nici el nu știe cum de-a scăpat. A și recunoscut după meci: „trebuia să fiu mort acolo." S-a dat jos din mașină și s-a adăpostit între arbuști și tufe într-un mic defileu, s-a îndepărtat exact la timp: două secunde mai încolo butelia de NOS (din păcate nu poate fi folosit în stil NFS) din spatele mașinii a explodat și a transformat-o într-o bilă de foc.

Ca niciodată l-am văzut pe Marius că a dat înapoi și s-a retras din luptă. Viss a încercat să-l urmărească, dar l-a păcălit, a fugit înapoi spre mașină și, din boschet în boschet, sub umbra fumului a reușit să scape. Eram… chat-ul o luase razna, cu siguranță noi ca și spectatori eram mai stresați decât el. El era concentrat, știa ce avea de făcut. După ce s-a simțit în siguranță, s-a întors și a așteptat. Vroia să vadă dacă e urmărit. Nu era. A plecat mai departe și două dealuri mai încolo a auzit împușcături și jocul a afișat numele celui care a murit – Cojan, un prieten. S-a uitat în jur și a realizat că sunt multe șanse ca supraviețuitorul să traverseze zona în care se afla. A găsit un loc ferit, s-a pus pe burtă și a așteptat. 5 minute mai încolo (nu cred că aș fi avut vreodată atâta răbdare și atâta încredere în decizia mea) inamicul urca dealul din fața lui. Un jucător bun, deși Marius l-a luat prin surprindere și l-a ciuruit scurt, tot a apucat să tragă câteva focuri. Marius nici „medicamente" nu prea mai avea. Dar fletch a avut la el tot ce i-a trebuit: vestă capabilă, cartușe 6.5, salopetă – până și culoarea era bună, „prim ajutor", meciul era relansat. Următoarele micșorări de cerc au fost brutale, iar Marius a curățat tot ce a întâlnit. Inamicii ori erau prinși în propriile răfuieli și nu l-au văzut, ori au făcut mici greșeli: zgomote, alergat în câmp deschis, camuflare incompletă etc.

În momentul în care cercul de 250 de metri a fost impus, mai rămăseseră doar 8 oameni. Marius avea 6 kill-uri la activ și cred că se simțea încrezător, trecuse, cum i se mai întâmplă din când în când, în mod Terminator. A împins în deal și mulți au crezut inițial că a înnebunit, că toată lumea o să-l vadă. Dealul era brăzdat însă cu mici garduri paralele făcute din pietre. Cred că sunt construite pentru a împiedica alunecările de teren. Știa că cel mai probabil nu e nimeni pe el și că se poate ascunde în spatele acestor… ziduri. Pe partea cealaltă a cercului erau multe trestii și intuia că acolo sunt majoritatea – intuia bine. În mijlocul cercului o cocioabă. Tipul dinăuntru a greșit și a deschis focul. Marius a reacționat și a descărcat două cartușe în pereții fragili. Ghinion? După meci ne-a explicat că nu avea unghiul bun, trebuia să se poziționeze în așa fel încât unul din



pereți să fie perpendicular cu el pentru ca gloanțele să nu mai ricoșeze atât de mult. Următoarea micșorare a cercului urmă să fie una brutală, chat-ul cânta intr-una ⊃ ◕_◕ ⌇⊃ marius take my energy ⊃ ◕_◕ ⌇⊃; ⊃ ◕_◕ ⌇⊃ marius take my energy ⊃ ◕_◕ ⌇⊃; ⊃ ◕_◕ ⌇⊃ marius take my energy ⊃ ◕_◕ ⌇⊃.

Jocul anunță că în 60 de secunde acțiunea va fi forțată în cercul de 100 de metri și totul ia foc. Nimeni nu trăgea în direcția lui. Era momentul perfect. A flancat pentru a se poziționa și a alergat până la următorul zid, a avut mare noroc, era înăuntru cercului, dar atât de aproape de margine încât îi era și frică să se miște. Cocioaba a recidivat, dar nu suficient de puternic.

Ripostează: un întreg cartuș în partea stângă. Nimic! Dușmanii mureau între trestii. Încă o porție de muniție. Nimic! Omul ori știa ce făcea și intuia unde o să tragă Marius, ori avea 100 de truse medicale la el și mult noroc. Apare cercul de 25 de metri și, în sfârșit, Marius se poate mișca. Nu mai avea multe gloanțe. Folosise din greșeală până și câteva trasoare: gloanțe care se aprind când sunt trase, pentru a te ajuta cu ținta, foarte folositoare pentru infanterie, dar urâte în BR, pentru că-ți dau de gol locația: nu ești singurul care le vede. Se ridică și descarcă un alt cartuș, jocul în sfârșit anunță moartea persoanei din interior. Dintr-o dată s-a făcut liniște. Nu mai erau decât 4. A prospectat toate trestiile și tufele, nimic. Și-a

VREȚI MAI MULT BATTLE ROYALE? VĂ RECOMAND:

/aimpr

După părerea mea, total subiectivă, la fel ca tot articolul de altfel, Marius rămâne cel mai calm și respectuos streamer de BR. Și i-am urmărit mai pe toți în ultima perioadă. Mare bonus faptul că e român, unul dintre cei mai buni, iar dacă aveți întrebări despre BR o să vă răspundă de fiecare dată. Asta dacă nu uită microfonul pe mute sau e prea concentrat ca să mai facă și altceva. Face stream de obicei seara, după muncă. Între 2000 și 0100. Mai cu spor sâmbăta și duminica, dar doar dacă primește dezlegare de la prietenă.

/fuffenz

Este Mr. Piffles. Un Suedez (sper că nu greșesc) puțin luat, care nu joacă pentru a câștiga, ci pentru a face cât mai multe frag-uri. Dacă vreți entertainment, acesta este canalul de care aveți nevoie. Vreți să testați o nefăcută, rugați-l și pe cel mai probabil o să încerce. Țin minte și acum cum cineva i-a spus să-și umple rucsacul cu chemlights-uri (batoanele alea pe care dacă le îndoi încep să lumineze și pe care nu le folosește nimeni în BR), pentru a-i produce un mindfuck total celui care-l omoară și-l loot-ează. A rămas obsedat de atunci și le culege pe toate, încontinuu. Aș putea scrie un articol numai despre tâmpeniile pe care le-a făcut. Face stream în general în mijlocul zilei, între 1300 și 1800

/break71 şi /ihayz

Englezi amândoi, joacă exclusiv hard core și sunt plasați mai mereu în primii 10. Streamer-i de profesie, deci și plajele orare sunt mai mari. În general între 1600 și 2300, în fiecare zi.

/shroomztv

Neamț (toți vorbesc în engleză, chat-urile lor fiind tot în engleză), joacă mai puțin BR decât o făcea înainte, dar este unul din cei mai mari promotori ai jocului și streamer-ul cu cei mai mulți follower dintre cei prezentați aici. Este cel care organizează acele mici concursuri de care-mi spunea Marius acum ceva ani. Încă le mai ține, în fiecare Duminică după ora 1500, dacă nu mă înșel.

/vissgames

American. Și unul dintre cei mai buni jucători în 3rd person. Nu că nu ar fi bun și în HC, dar în State serverele 1st person nu prea se umplu. Mai încearcă din când în când serverele europene, dar lag-ul îi provoacă tot felul de neplăceri. Live între 2100 și 0400 în fiecare zi.



luat inima-n dinți și a alergat până la cocioabă, a deschis și a închis ușa după el, s-a aruncat pe jos și a început să mute cartușele pe care nefericitul le avea la el. A găsit exact ce avea nevoie – unul care conținea 29 de gloanțe (spre deosebire de alte jocuri, dacă un cartuș mai are doar 5 gloanțe, acestea nu se mută magic în următorul când reîncarci). Și-a dat seama că nu mai are timp să caute prin buzunare. A ieșit din cocioabă și, din spatele ei, și-a îndreptat privirea din nou către trestii. Un oponent încerca să ajungă în cercul de 25. A fost împușcat atât de Marius, cât și de altcineva din dreapta, să fie siguri. Mai erau doar 3. Apoi 2, oricine era în partea dreaptă era foarte periculos. A alergat până în fața următorului zid și s-a culcat la pământ – cocioaba nu mai era în cerc. A început să se rostogolească și să privească în jur. Cumva, a văzut unde este inamicul. S-a urcat pe zid și a avut grijă să pună între el și oponent câțiva copaci și tufișuri, a încărcat 29-le, a păsit în stânga și a executat.

Marius – WINNER, WINNER, CHICKEN DINNER! A deschis microfonul și tot ce a spus pentru o perioadă a fost „Ha, hahaha, ha, hahaha!" Mie îmi tremuram mâinile, în timp ce tastam felicitări. Chat-ul era în flăcări. Primul campion de BR era un român! A terminat cu 8 kill-uri, cu 5 mai multe decât oricare altă persoană din meci. După ce și-a revenit a deschis în reluare finala și a explicat tot ce a făcut. Dacă vreți să-l ascultați și să re-vedeți finala (după ce v-am povestit-o eu pe toată) vă invit aici: twitch.tv/aimpr/v/59803767 - tot ce a fost live, fără voce. Dacă vreți, puteți adăuga comentariul de pe canalul oficial. Și, twitch.tv/aimpr/v/59817375 – versiunea comentată chiar de el după. După câteva ore am început să realizăm că săptămâna următoare (pe 15 și 16 aprilie) urma să avem parte de finala Hard Core. Marius era doar la jumătatea drumului. În 1st person primești, din punct de vedere vizual, mult mai puține informații și modul de joc încurajează gameplay-ul exploziv, prin comparație cu cel tensionant și în expectativă al variantei 3rd person.

Următoarea sâmbătă m-a prins în deplasare, dar am anunțat pe toată lumea că am ceva de făcut și m-am retras în living cu laptopul în brațe. Primele două meciuri nu m-au încălzit prea tare, dar sfertul lui Marius se anunța ceva aparte. Erau nu mai puțin de 7 favoriți în această grupă. A deschis parașuta un pic mai târziu și a țintit un 4x4. A început să alerge, când a auzit motorul altei mașini. Cineva încerca să dea peste el. S-a ferit, apoi a fugit lângă un zid. De obicei lumea nu mai încearcă nimic în această situație, pentru că dacă dai cu mașina în zid ai toate șansele să o strici, dar și să pierzi un pic (sau mai mult, în funcție de ce viteză ai) din viață. Adversarul părea că își ia tălpășița, așa că Marius s-a pus din nou în mișcare. Era doar un șiretlic. Sznip, unul din greii categoriei, s-a dat jos din mașina lui și s-a urcat în cea pe care pusese ochii Marius. Era întoarsă spre el. A accelerat și l-a călcat. A murit primul. Super manevră din partea unui super jucător. Chatul începuse să-l înjure și până și comentatorii streamului oficial spuneau că: „ce-ai făcut?! Acum toată lumea o să te urască." Marius a înjurat un pic apoi a început să scrie în propriul chat pentru a liniști pe toată lumea: „I would have done the same thing :)" Din nou a avut puterea să rămână în meci ca și spectator, să-l comenteze și chiar să-l felicite pe Sznip pentru ce a reușit în acest sfert. Sznip a terminat pe 2 în Q, dar nu a mai reușit nimic spectaculos în S și F. De fapt, finala a fost câștigată de un necunoscut – Jojo, primul mare favorit plasându-se abia pe locul 13.



Chat-ul s-a liniștit și au început glumele: „Toată lumea a răsuflat ușurată pe server." (În momentul în care jocul i-a anunțat toți – Sznip killed Marius!); „Mulțumim că le-ai dat tuturor celorlalți o șansă la victorie." (Sublinia un alt mare favorit); „Așa ai scăpat de jena de a nu câștiga." „ O să câștig HC în sezonul următor." „Ai face bine!" **ncv**



WGL Grand Finals 2016

Rușii au cucerit Varșovia. Din nou.

Pentru mine, fenomenul eSports nu a însemnat mare lucru până în octombrie 2012, când am avut ocazia să asist în carne și oase la finalele League of Legends World Championship, în Los Angeles, California. Cei 10 000 de spectatori ce s-au strâns în arena Galen Center pentru a-și încuraja favoriții, organizarea impecabilă, valoarea premiilor, precum și un tur al studiourilor Riot Games din Santa Monica, m-au convins atunci că sportul electronic a devenit un fenomen global demn de luat în seamă. Mai rămânea ca acest gen de evenimente să capete o amploare mare și la noi, ceea ce s-a și întâmplat după organizarea primului turneu Dreamhack la București, unul chiar internațional, ce continuă să adune la un loc unii dintre cei mai buni jucători de Counter-Strike, Dota 2 etc. din lume în fiecare an.

Nu m-aș fi gândit însă că World of Tanks a ajuns, ca și sport electronic, la cel mai înalt nivel, până nu am făcut deplasarea la cea mai nouă ediție a Wargaming.net League Grand Finals, ce a avut loc în incinta Torwar Hall din Varșovia, Polonia, în perioada 8 – 9 aprilie 2016. Acolo, echipaje alcătuite din cei mai buni jucători profesioniști de World of Tanks din lume s-au întâlnit pentru a-și disputa titlul suprem și să plece acasă măcar cu o parte din fondul total de premiere, care s-a ridicat la 100 000 de dolari. Iar reprezentanți de seamă ai ligii WoT de pe mai toate continentele au fost destui. Din America de Nord i-am avut pe cei de la eClipse (campioni Silver League) și pe veteranii de la SIMP. Europa s-a prezentat cu Wombats on Tanks - finaliști anul trecut, și Tornado.RoX. Comunitatea Statelor Independente a venit cu Natus Vincere (Na'Vi – campioni în 2014) și Not so Serious (locul secund în WGL Gold Series Season 2), Asia-Pacific cu EL Gaming (clasați pe locul doi în sezonul trecut), iar China cu Gold Bass. Lista concurenților a fost completată de câștigătorii finalelor din 2015, HellRaisers (CSI), prima echipă braziliană calificată la WGL Grand Finals - Red Canids, chinezii de la Yato și, nu în ultimul rând, Kazna Kru, cu ai săi jucători din spațiul ex-iugoslav.

Atmosferă

Pe toată durata evenimentului, intrarea în arenă a fost străjuită de două tancuri perfect funcționale care au făcut istorie la vremea lor – M4A1 Sherman și T-34-85, ambele numai bune pentru câteva ședințe foto de ținut minte. La rândul ei, arena Torwar Hall s-a dovedit a fi un fel de Sala Polivalentă, dar mult mai arătoasă, luminoasă, modernă, bine întreținută și frumos aranjată atât la exterior, cât și la interior. La fiecare meci a asistat un public numeros, alcătuit în mare parte din copii însoțiți de părinți, cărora Wargaming.net le-a rezervat și alt gen de activități în afara programului. În pauze mai ales, culoarele au fost pline de curioși care fie au încercat World of Tanks pe PS4, fie au participat la diverse concursuri pe PC-uri și au cumpărat produse ștanțate cu emblema brand-ului preferat. Totul într-un cadru bine orga-



Tanchiștii au talent!



O veveriță periculoasă.

eSPORTS LA EAST EUROPEAN COMIC CON

În perioada 27-29 mai 2016 se va desfășura cea mai recentă ediție a EECC, în cadrul Romexpo, la București. Ca și la ediția precedentă, ESL România va fi acolo și va organiza o serie de competiții în zona de gaming, printre care și primul turneu românesc de Overwatch. Fanii eSports vor avea ce vedea și chiar putea concura în cadrul unor turnee dedicate lor, așa că ar face bine să nu lipsească.
Nu vor lipsi surprizele!
comic-con.ro




Înaintea finalei, mulțimea a asistat la primul meci offline de World of WarShips, Wargaming demonstrând astfel calitățile de joc competitiv ale acestuia.

nizat, curat și niciodată supra-aglomerat, cu toate că au fost prezenți cu miile. Aparent, majoritatea covârșitoare chiar venise să vadă meciurile, pentru că nu am văzut pe nimeni să se calce în picioare la vreo pomană pe culoare. A existat chiar și posibilitatea de a urmări meciuri de World of Tanks în VR, însă nu a fost vorba de experiența virtuală la care speram, ci una mai simplută, prin intermediul unui smartphone. Rezoluția mică, comenzi ale controller-ului care nu prea funcționau ca în maual, m-au făcut să rămân neimpresionat de efectul final. Însă este un început. Ca spectator, la un moment dat, s-ar putea să merite opțiunea de a urmări la o calitate mult superioară partidele în VR, cu opțiunea de a vizualiza câmpul de bătălie din orice unghi posibil. Ddeocamdată, proiectul special al celor de la Wargaming este o jucărie.

Fight!

Și luptă a fost! Din punct de vedere organizatoric, nu am ce să le reproșez celor de la Wargaming. Poate doar absența berii din sala de mese. Deschiderea evenimentului a fost pe cât de spectaculoasă, pe atât de teatrală, și a rămas la fel pe parcursul prezentării echipelor. Apoi, fiecare moment important al competiției a fost însoțit de muzică de efect și jocuri de lumini. În funcție de culoarea echipei câștigătoare, reflectoarele au înroșit și albăstrit la propriu întreaga audiență. Pe scurt, a fost un spectacol în adevăratul sens al cuvântului, din care nu au lipsit comentatorii și analizele meciurilor, iar publicul l-a savurat cu plăcere, pe toată durata lui. Nu cred că a existat un spectator care să fi plecat nemulțumit sau cu traista goală acasă, mai ales că intrarea a fost gratuită.



Copil cu jucărie VR.

Echipele mai slab cotate au părăsit destul de repede competiția, lăsând, cu mai multă sau mai puțină înverșunare, loc greilor. M-a dezamăgit ieșirea prematură din turneu a echipei Kazna Kru și aș fi vrut ca de această dată WGL să nu mai fie o afacere rusească. Totuși, indiferent de durată sau câștigători, partidele au fost antrenante și distractive, iar publicul și-a scandat frenetic favoriții de fiecare dată când aceștia au urcat pe scenă. Și în ciuda dorinței mele, finala mare s-a disputat între două echipe din CSI. Ambele, însă, au ajuns acolo după un parcurs excelent în competiție, așa că nu am avut nimic de comentat - HellRaisers și Na'Vi.

HellRaisers au început mai bine finala, câștigând primele reprize, însă Na'Vi au recuperat rapid, ducând meciul în prelungiri. Și țineam cu HellRaisers. Când scorul celui mai captivant meci al competiției a ajuns la 6 – 6, devenise clar pentru toți că numai o eroare flagrantă putea face diferența între două echipe care au arătat că sunt egale ca valoare. Sau un ghinion. Și s-ar putea să fi fost câte ceva din ambele, căci diferența a fost făcută de noul engine fizic al jocului, care a "permis" blocarea lui APPLEWOW de la HellRaisers între două pietroaie, de unde nu a mai ieșit până la finalul partidei. În acel moment, HellRaisers aveau doi jucători rămași pe hartă, în vreme ce Na'Vi doar unul, care nu s-a mai obosit să încerce eliminarea lui APPLEWOW, ci l-a căutat, găsit și eliminat fără prea mari probleme pe coechipierul acestuia. The End. Artificii. Ovații.

Încotro?

Am stat de vorba cu Mahamed Fadl, capul diviziei eSports la WarGaming și am aflat că se experimentează deja cu un nou format competițional - 11 vs. 11, ca la fotbal. Aparent, oamenii nu vor doar mai multe echipe, ci și mai numeroase. În acest fel, speră ei, intensitatea și spectaculozitatea luptelor vor crește, iar din ce în ce mai mulți jucători vor dori să ajungă la acest nivel. Apoi, dacă din 2017 arena din Varșovia se dovedește a fi neîncăpătoare, competiția are mari șanse să se mute în altă parte. Și am pariat pe Berlin.

Înregistrările meciurilor, precum și ale festivităților de deschidere și premiere, pot fi urmărite pe site-ul oficial al competiției - ***eu.wgleague.net.*** Aveți ce vedea. **KiMO**



Sau cum au pierdut cei de la HellRaisers finala.


Final fericit pentru Na'Vi.

Cards Against Humanity



Generator de glume și vorbe de duh. Majoritatea nerușinate.

Undeva pe la sfârșitul lui 2014 am realizat că în ajunul Anului Nou o să avem în casă, ca niciodată, mai bine de 10 persoane și am decis cu bucurie că trebuie să găsesc un joc de societate potrivit pentru ocazie. Știam deja că majoritatea invitaților iubesc gameboardurile, dar era neclar câți urmau să aibă chef, cât timp am fi avut și așa mai departe. Îmi trebuia ceva ușor de înțeles, care poate fi început și pus deoparte oricând, fără limită în ceea ce privește numărul de jucători, distractiv, dar nu foarte… geeky, astfel încât toată lumea să dorească să joace etc., etc. Nu credeam că există ceva care să se încadreze, dar vânătoarea începuse. După o săptămână de căutări, alegeri, sortări și răzgândiri, am reușit să mă despart de BoardGameGeek și tabelele lor obsedante și mi-am îndreptat atenția către alte meleaguri. Amazon este o țintă bună pentru că mai toate produsele au zeci de review-uri, majoritatea scrise de oameni mai puțin pasionați decât cei care-și dau cu părerea pe BGG, deci exact ce-mi trebuia mie. Am sortat după cele mai bine vândute jocuri – vorba vine, există link special pentru fiecare departament în parte – și… duh… produsul de pe primul loc se încadra perfect. De fapt, de la lansarea din 2012 și până astăzi, Cards Against Humanity, „Un joc de party pentru oameni îngrozitori", nu a cedat coroana în categoria lui decât în momentul în care nu mai era pe stoc sau când altcineva făcea o promoție de neratat. Are mai bine de 30 de mii de recenzii și o notă mediată la 4.8 din 5… nu înțelegeam cum de nu auzisem niciodată de el.

Instant Buy…și…surpriză! „Ne pare rău dar acest produs nu poate fi livrat la adresa selectată." Măi să fie! Nu-i nimic, îmi spusei, dau o tură pe Amazon.co.uk (adică subsidiara din Marea Britanie) și sigur ăștia îmi trimit. Ca niciodată și ei au spus nu… Ciudat, de obicei d-abia așteaptă să-mi ia banii. Atunci… bineee! Sunt român, am încercat să cumpăr și nu vreți(?), o să-l piratez! Jocul are doar cărți în pachet, imprimantă am, nu trebuie decât să cumpăr hârtie mai groasă. Google și „download Cards Against Humanity". În 0.26 secunde, primul link, chiar PDF-ul, direct de pe site-ul producătorului. WTF!?





„Cards Against Humanity is available for free under a Creative Commons license." Cu tot cu manual și mici și haioase instrucțiuni de imprimare și tăiere. Tot ce vrei. Și asta de la o companie care face milioane lună de lună… Jos pălăria! Am citit textele de pe câteva cărți și am început să înțeleg și de ce nu vor să trimită pachetul într-o țară pentru care nu au o versiune localizată. Adică oricare alta în afară de US, UK, Canada și Australia. Un meci de CAH nu o să aibă impactul scontat, ba chiar poate deveni plictisitor, dacă jucătorii nu sunt versați în politica, problemele, expresiile, glumele și așa mai departe, ale țării respective. M-am dezumflat… și era atât de bun… Dar stai! Pot să traduc drăcovenia asta. Ce idee minunată! Muhahaha… Am înlocuit politicienii și VIP-urile mai puțin interesante pentru noi cu unele mioritice, pe cât posibil similare, am căutat să găsesc expresii la fel de deocheate sau care spun cam același lucru, am creat chiar și câteva calambururi. Nu mai rămânea decât să testez.

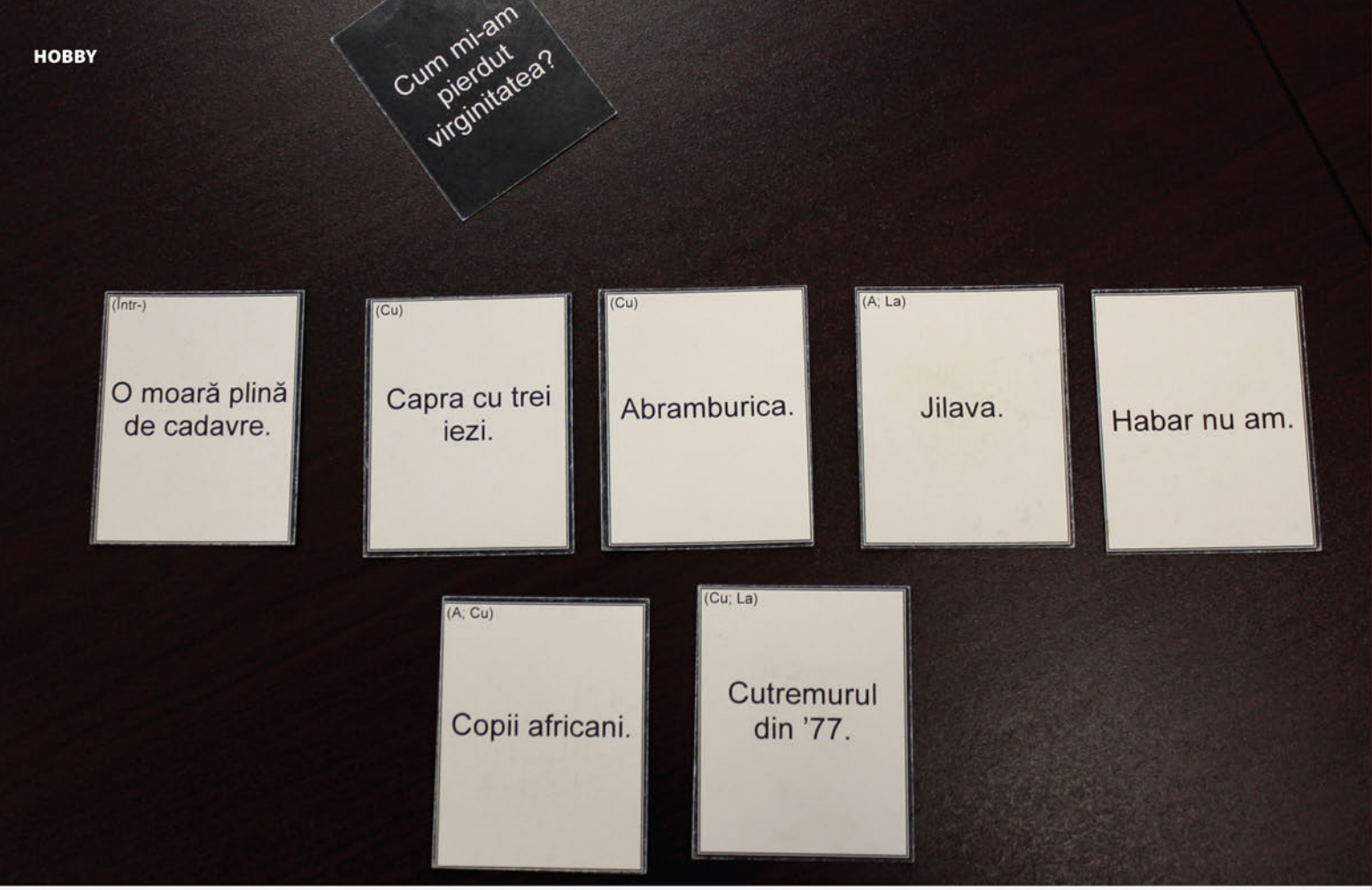
Pun un pic aventura pe pauză pentru a vă explica pe scurt cum se joacă CAH (cred că despre asta trebuia oricum să fie articolul), altfel nu cred că o să aibă sens când o să vă povestesc despre cum l-am tălmăcit, ce am schimbat și de ce. Avem 90 de cărți negre, pline cu întrebări, și 460 albe, răspunsurile. Se amestecă separat cele două pachete, se împart câte 10 bucăți albe tuturor participanților, iar cel care s-a dus cel mai recent să se cace devine Țar și întoarce prima întrebare. O citește cu voce tare și îi așteaptă pe toți ceilalți să aleagă un răspuns din cele 10 pe care le au în mână. Albele se pun toate cu fața în jos, Țarul le ridică, le amestecă, apoi le întoarce pe rând, recitește întrebarea și adaugă răspunsul. Pentru un efect total, recomandarea este ca întrebarea să fie recitită înaintea fiecărui răspuns. Dacă Țarul este ghinionist, întrebarea poate fi una personală, de genul: „Cum ți-ai pierdut virginitatea?"



Cards Against Humanity Store

Sorry, foreign person, but our store is not yet available in your inferior country.

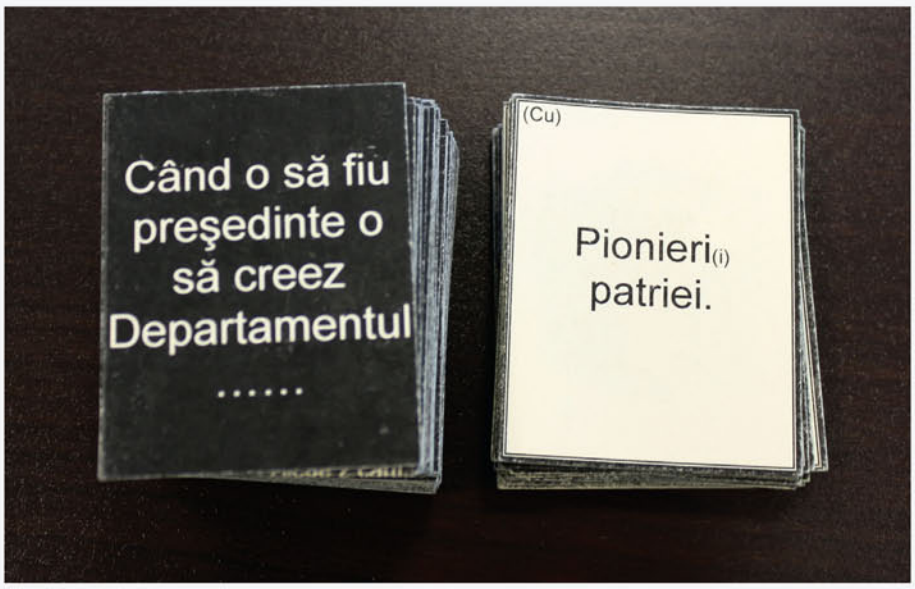
Răspunsurile posibile variind, așa cum puteți și observa din imaginile alăturate, de la calde sau glumețe, până la total nepotrivite sau de-a dreptul horror. După ce toată lumea s-a calmat și a încetat cu glumele, chicotele și/sau hohotele, Țarul alege răspunsul care i s-a părut cel mai haios și persoana respectivă primește un Punct Strașnic (Awesome Point). Inițial am imprimat și vreo 100 de Puncte din astea Magnifice, dar am realizat că Țarul poate da pur și simplu alesului cartea nea-



gră, cea cu întrebarea, care oricum ieșea din joc. Mai puține componente e întotdeauna mai bine, în cadrul unui joc de party.

Răspunsurile folosite se pun deoparte, toată lumea trage încă o carte albă, pentru a-și reface mâna de zece, și e rândul, în sensul acelor de ceasornic, sau invers - regulile pot fi modificate după cum vrea OCD-istul fiecărei case), următorului jucător să devină Țar și să întoarcă o întrebare. Și tot așa. Puteți juca până când cineva strânge 5 sau 10 Puncte Mărețe sau cărți negre, după caz, sau ca noi, ca nebunii, până când terminați toate întrebările. Nu ne-a luat decât vreo 6 ore – nu mai țin minte dacă le-am dovedit. Mă dureau fălcile de râs, iar a doua zi jumătate dintre noi eram răgușiți. După două trei mâini, până și cei care de obicei nu se joacă și preferă să stea lângă noi și să bealească ochii în telefoane ni s-au alăturat. Încă mai vorbim despre acel revelion. Primul joc a fost, spre bucuria și mândria mea, o reușită totală. O reușită care nu ar fi avut însă proporții atât de mari dacă nu am fi introdus, la recomandarea cuiva de pe Amazon, o nouă regulă (spre deosebire de majoritatea boardgame-urilor, aici manualul te îndeamnă să-ți faci propriile reguli și, dacă vrei, chiar să creezi extra cărți): Țarul trebuie să aleagă și răspunsul care i s-a părut cel mai slab, persoana care la pus în joc fiind „obligată" să bea un păhărel.

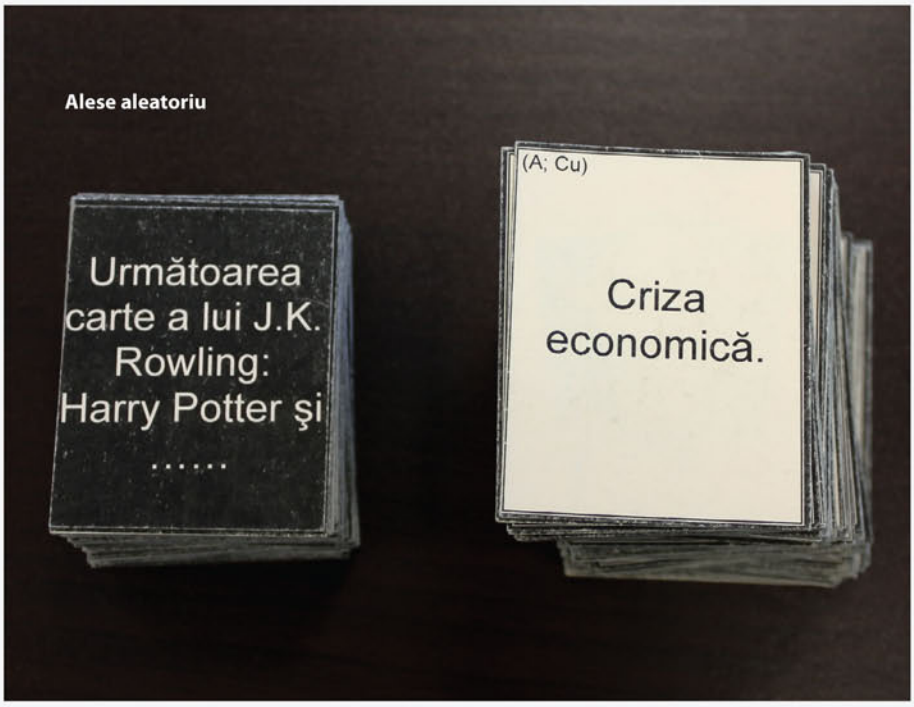
Îmi aduc aminte că aveam două sticle de palincă și mi-a fost teamă că unii dintre noi o să se îmbete și ori o să li se facă rău, ori o să degenereze petrecerea. M-am înșelat, pentru că eram atât de mulți și foarte rar se întâmpla ca cineva să fie ales de două ori la rând, nimeni nu s-a îmbătat. Dacă aveți de gând să jucați toate întrebările și sunteți doar 6 sau mai puțini, lăsați-o mai moale cu țuica sau palinca, dați-o pe vin și nu alegeți pahare mari. În plus, nu forțați fetele, nu forțați pe nimeni, să bea tărie (sau să bea punct) dacă nu vor. Aveți grijă să fie în casă și o sticlă de lichior sau vermut, bere, suc de portocale etc. Dar ce vă tot dădăcesc, sunteți oameni în toată firea, mă aștept de la voi să vă comportați responsabil și să aveți grijă și de ceilalți – doar voi ați adus jocul și cel mai probabil sunteți gazda. Dacă alcoolul nu se potrivește cu grupul, atunci îl puteți înlocui cu… porunci sau cu ce vă mai trece vouă prin cap, dar, de obicei, am observat că poruncile tind să-i îndepărteze pe cei mai rușinoși sau fără chef. E mult mai important ca toată lumea să joace și să se simtă bine, chiar și cu riscul unor consecințe mai puțin entuziasmante. Jocul nu poate fi recomandat sub 16/17 ani, atât datorită limbajului implicat, cât și a alcoolului. Bine… la cum cresc generațiile actuale, la 15 ani deja s-ar putea să vă învețe ei ce înseamnă anumite cărți… dar, suntem publicație serioasă, monșer, nu putem arunca chiar așa cu recomandările de vârstă. CAH mai are câteva mici reguli: Țarul, logic, nu ar trebui să-și răspundă singur la întrebare; poți da un Punct Falnic înapoi pentru a schimba oricâte cărți cu altele din pachetul mare; dacă răspunsurile se termină, le puteți amesteca din nou și le puteți repuneți în joc și, aș vrea să spun, și așa mai departe, dar nu mai sunt atât de multe. Ați înțeles ideea de bază, dacă vreți să frunzăriți manualul… tocmai ce v-am învățat cum să-l download-ați.



CUTIE, IMPRIMARE, AGRAFE

În momentul în care am download-at PDF-ul original și am aruncat un ochi peste cărți, am strâmbat din nas. Design minimalist, nimic pe verso… Pot mult mai bine de atât. Am dublat chenarele și am adăugat un clipart drăguț din Word. Când am dat să printez însă… am înțeles. Am testat cu 3 imprimante laser, pe care le recomand pentru că praful (toner-ul) folosit rezistă mult mai bine decât cerneala imprimantelor inkjet, dar niciuna nu a reușit să încadreze perfect față-verso. Am încercat manual, am încercat să corectez din soft, am încercat chiar și cu un copiator în mod duplex. Dar ce nu am încercat! Până la urmă am renunțat la a mai ajunge la o concluzie, am printat și am tăiat. Pentru că sunt sute de cărți, nimeni nu a încercat să le țină minte după cum arată, dar dacă sunteți tipicari o să vă zgârie pe creieri. Mai bine lăsați spatele gol. Am rugat apoi soția să caute o cutie potrivită. După ce a găsit una care i-a plăcut, a printat încă două sau trei foi cu verso-urile și le-a lipit peste. Arată în continuare și după atâta timp, foarte bine. În cutia mare nu uitați să adăugați și o cutie mică cu agrafe de birou. O să aveți nevoie de ele în momentul în care apare o întrebare care vă cere să folosiți două sau trei răspunsuri. Atenție cum le aranjați, Țarul le va citi în ordinea în care le vede (sper ca poza cu exemplul să fie prin zonă).

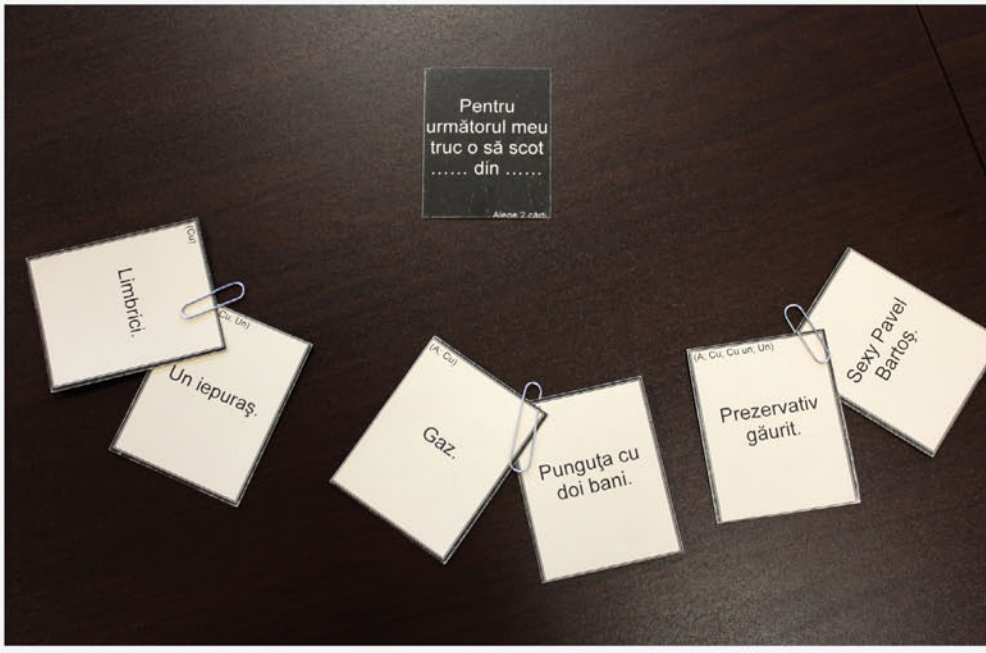




Vreo două luni mai târziu am avut iarăși șansa de a juca. Era clar că grupul o să fie mult mai liniștit și eram oarecum impacientat. În plus, jumătate dintre noi știam aproape toate întrebările și răspunsurile. S-a dovedit însă că m-am îngrijorat degeaba. Pentru că sunt atât de multe cărți și implicit combinații, CAH are o rejucabilitate destul de mare, mai ales dacă faceți pauze destul de lungi între partide. Am răspuns dinadins cu aceeași carte fost câștigătoare și, bineînțeles că alta a fost aleasă. Ce ți se pare într-o seară OP, poate să nu mai însemne nimic într-un alt grup, în funcție de conversațiile și de glumele din acel moment, dar și de cât de pestriț e Țarul. Nu am râs la fel de mult, dar am discutat interminabil despre cele mai mari tâmpenii posibile (oricând o plăcere) și am încropit și câteva strategii. Dacă vrei să câștigi, trebuie să încerci să ghicești cam ce o să aprecieze fiecare mai mult. E interesant să descoperi limitele prietenilor sau cunoștințelor în acest fel și e mereu haios când un el crede că e clar câștigător dar jumătatea-i mai bună începe să strâmbe din nas.

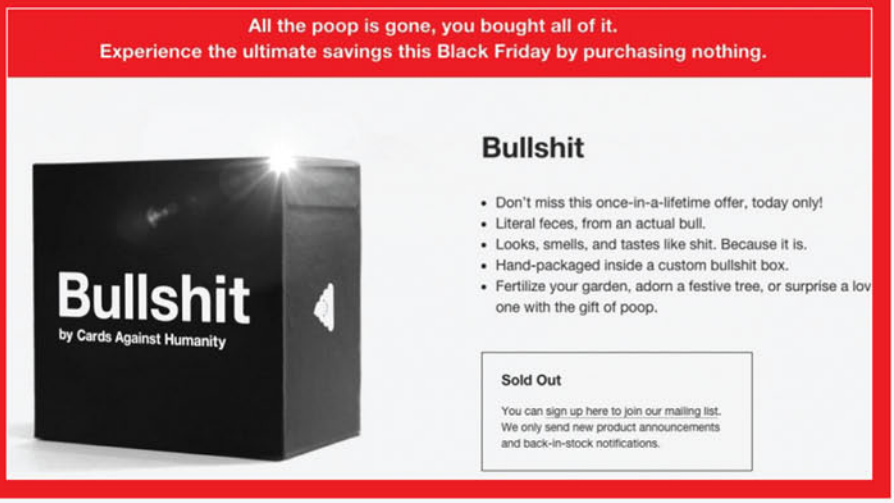
Tot jucând am realizat că unele cărți încep să-și piardă din putere. Inițial erau haioase, dar în timp lumea a început să uite de acel produs, politician, întâmplare, sau mai știu eu ce mai inventasem acolo. Le-am recondiționat și am încercat să aleg fețe, denumiri și atingeri nemuritoare. Mi-am dat seama apoi că, fără să realizez, am fost parțial cu majoritatea numelor alese – vorbesc aici de tot jocul și nu doar de cărțile schimbate. Pentru noi, ăștia mai în vârstă, un Chuck Norris, Arnold sau Iliescu sunt nume care înseamnă destul de mult, dar rezonează mult mai puțin cu generațiile mai tinere. Din acest punct de vedere nu mă pricep suficient pentru a face mai bine, plus că am impresia că vedetele actuale sunt mai efervescente și au tendința să dispară și să fie uitate peste noapte. Unele cărți am observat că devin mai puternice sau mai de actualitate în funcție de evenimentele interne și internaționale. Un exemplu trist fiind „Corpul lui Vadim.", răspuns care, după moartea Tribunului, nu a mai fost folosit de nimeni. M-am gândit de n ori să o retrag sau să o schimb, dar găsesc că atâta timp cât te face să simți ceva își are locul ei. Avem apoi un prieten de origine rromă care… cum să formulez aici… e clar că toată viața a luptat împotriva acestei „stigme". M-am gândit de două ori, înainte de a juca cu el, dacă să scot sau nu toate cărțile „injurioase", dar am decis împotrivă. Doar despre asta e tot jocul, nu? Viața a lovit din plin și cineva care nu-l cunoștea a răspuns, bineînțeles, și haios de altfel, ca țiganul la mal. Pentru câțiva dintre noi tensiunea a sărit instantaneu la cote alarmante, dar atmosfera era prea destinsă și veselă pentru a lua o turnură negativă.

În versiunea originală există și vreo 10 cărți cu cuvinte mai puțin uzuale, tocmai pentru a ne



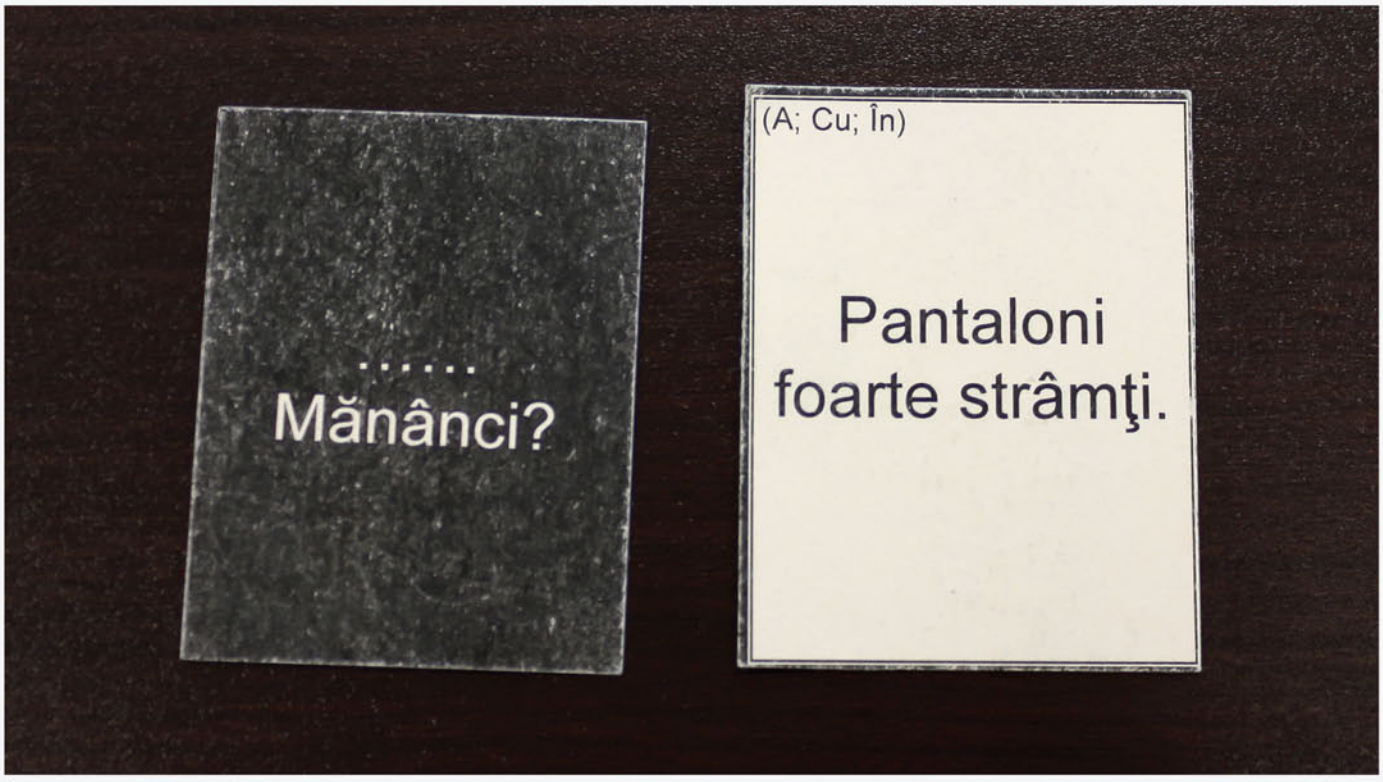
NUMĂR OPTIM DE JUCĂTORI

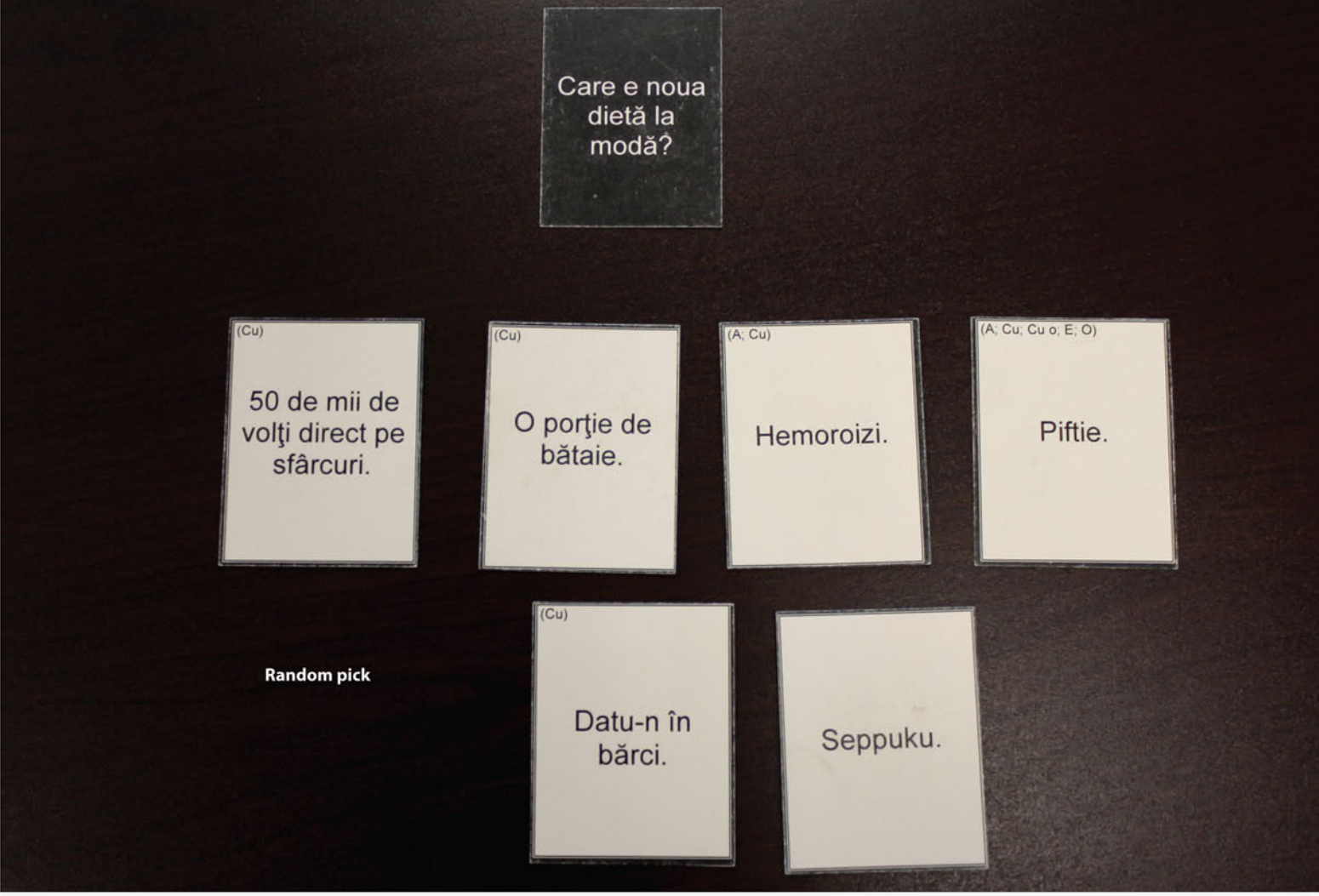
Dacă selectați oricare din jocurile prezentate pe BoardGameGeek, o să descoperiți în căsuța de informații și un număr optim de jucători. Este o căsuță foarte importantă pentru că vă spune cam de câți prieteni aveți nevoie pentru o partidă perfectă. În cazul Cărților Împotriva Umanității am descoperit, aproape la fel ca și utilizatorii site-ului, că cel mai bine merge în 6 și până la 10 jucători. În 5 sau 4 sunt prea puține răspunsuri și devine prea… intim, în timp ce în mai mult de 10 devine, discutabil, prea lent. Spun discutabil pentru că titlul nu ar trebui jucat contra timp. Chiar dacă cineva are altceva de făcut pentru câteva minute, într-un grup atât de mare ar trebui să fie mereu ceva de spus și comentat. În plus, dacă cineva vrea să iasă de la masă pentru o bucată de timp sau să intre în horă undeva la mijlocul jocului, nu ar trebui să existe nicio supărare.



pune în dificultate (dacă nu știm ce înseamnă) când le tragem din pachet. Pentru unele dintre ele a fost deosebit de greu să găsesc termeni similari. Ori nu există ca simplu cuvânt, ori în română sinonimele sunt toate cunoscute și folosite. Pentru a păstra numărul de cărți, dar și pentru a respecta rețeta, până la urmă am deschis frumușel dexonline.ro și am început să apăs refresh privind cu coada ochiului la cuvântul aleator generat în partea dreaptă. E incredibil cât de multe cuvinte are limba română și cât de puține folosim. Am ales câteva care (în mintea mea) sunau interesant, în sensul că semănau cu altele, dar nu aveau nimic în comun, sau te puteau duce cu gândul la prostii, și le-am aruncat în joc. Acum, nu știu ce să spun, ori nu le-am nimerit eu pe cele care trebuie, ori românii reacționează cu totul altfel într-o astfel de situație. În cele aproximativ 10 partide pe care le-am jucat nimeni nu le-a folosit prostește, ci mai repede pentru a scăpa de ele. Țarii, la rândul lor, nu au părut nici ei că vor neapărat să afle ce înseamnă respectivele cuvinte. Au citit răspunsurile, s-au uitat un pic ciudat la mine și, dacă nu le-am explicat, au dat din umeri și au trecut mai departe. Cărțile de gen tind să rupă, în cazul nostru, cursivitatea jocului și le-am îndepărtat. Nu același lucru se poate spune și despre expresiile mai puțin cunoscute (argou), dar intuitiv obraznice. Aici toată lumea a reacționat circumspect, dar mereu cu zâmbetul pe buze, de multe ori au fost și alese.

Mulți dintre voi cred că vă întrebați de ceva timp ce e cu parantezele din partea stângă sus a cărților. Majoritatea ați intuit răspunsul. Limba română este muuult mai flexibilă decât engleza. Ceea ce e bine pentru mine, ca recenzor, sau când construiești proză sau poezie, dar o face foarte, foarte, dificil de implementat în acest caz. Cuvântul copil, de exemplu, poate avea mai bine de 8 forme (copil, copilul, copilului, copilă, copila, copii, copiii, copile, copilelor, copiilor) în funcție de cum e folosit, în timp ce în engleză are doar două. Am descoperit că de multe ori răspunsurile nu se vor potrivi cu întrebările, oricât de generice le-aș face. Și nu vroiam să fie generice, pentru că și pierdeau din putere. Pentru a rezolva problema am decis să pun în paranteze câteva articole, pronume și/sau prepoziții și să cer tuturor să le plaseze, dacă e necesar, ori în fața răspunsurilor, ori ca modificatori ai substantivului. Toată lumea a înțeles rapid că răspunsurile trebuie să completeze întrebările și după 5-10 mâini, spre bucuria mea, nimeni nu mai citea ce era trecut în paranteză. Transformările au curs mereu lin, ba chiar, de multe ori, Țarii au folosit treceri neașteptate, care au creat noi și haioase înțelesuri. Mi-a fost un





PRODUCĂTORI DE NOTA ZECE!

Răspunsul și jocul pe care producătorii ni le-au servit nu sunt singurele lucruri cool pe care le-au făcut. Nici pe departe. În 2013, de Black Friday, au decis să lupte împotriva nebuniei și au mărit prețul jocului cu 5 dolari. Fanii și presa au luat foc și vânzările au depășit orice așteptări. Ca de obicei, toate extra câștigurile au fost donate sau utilizate în scopuri filantropice. În 2014, în „încercarea de a ne ajuta să economisim cât mai mult cu Cărți Împotriva Umanității" producătorii au îndepărtat jocul de pe toate site-urile online (nu se vinde decât online) și l-au înlocuit cu „Bullshit" – o cutie care chiar conținea balegă sterilizată. Peste 30 de mii de cutii au fost vândute și încă îmi aduc aminte (cum ai putea uita așa ceva) cum în câteva unboxing-uri de pe Youtube clienții se uitau mirați la ce au găsit și nu le venea a crede că asta e tot. Unii au și rupt rahatul pentru a vedea dacă e ceva ascuns în el… Cu banii câștigați producătorii au cumpărat o mică insulă plină de vegetație pe care au numit-o Hawaii 2 și au promis că nu o să lase pe nimeni să construiască ceva pe ea. Insula poate fi vizitată de oricine, atâta timp cât respectă regulile prezentate aici: hawaii2.website.

pic teamă că acest artificiu va produce prea multe răspunsuri posibile și că jocul va deveni prea ușor. Mi-am dat însă seama că aici nu e vorba despre ușor sau greu, este despre ce credem că ceilalți vor găsi haios, despre experimentare și exagerare – mai multe posibilități mai multă distracție și rejucabilitate.

Dacă ați ajuns până aici, sunt convins că majoritatea dintre voi vă întrebați de ceva timp și când o să încep să vorbesc despre unde puteți găsi această versiune mirobolant localizată – altfel, care-ar mai fi rostul... Aș fi adăugat-o revistei, sau aș fi pus-o pe site, dar în momentul în care am întrebat producătorii care îmi sunt drepturile mi-au răspuns așa: „Cards Against Humanity is available to remix for fun under Creative Commons licensing. If you repost any of our writing, branding, etc. on your website, you need to make it clear that it's our thing, and not your thing. And more importantly, you can't receive absolutely any profit from it (like from website ads). In short: you're free to make a translation, and share it with your friends. But you have to do it for free and make it clear that it's a "fan" translation, not made by us. Otherwise we'll smash you."

La un asemenea răspuns, nici că putem să ne supărăm. Pentru a avea un control complet am decis să cumpăr un domeniu nou: TableTop.ro și să postez jocul acolo. Dacă în momentul în care citiți aceste rânduri accesați site-ul și tot ce găsiți este o pagină generică sau neterminată nu disperați. Sunt perfecționist când vine vorba de lucruri de genul și nu știu cât o să-mi ia să pun totul la punct – în mod normal, nu mai mult de două săptămâni. Când e gata o să anunț și pe Nivelul2.ro, unde cel mai probabil o să repostez articolul aici de față cu câteva modificări. Închei cu două mici, dar ferme rugăminți: Descărcați, adăugați, imprimați și transformați fără jenă, dar nu creați nicio altă sursă de download pe alte site-uri. Dacă aveți resursele necesare, împărțiți cu bucurie jocul (fizic) în stânga și în dreapta, dar nu vă apucați să-l vindeți. În momentul în care oricare din aceste lucruri o să se întâmple, producătorii nu o să se ferească din a ne strica joaca.

ncv





Miss Rae şi Armura Celor 600 de Solzi

NIVELUL2 știe că dragostea voastră pentru gaming se extinde dincolo de granițele reci ale PC-ului și consolei. NIVELUL2 dispune de omniscienţă, aşa că s-a gândit şi la cei pasionaţi de cosplaying sau implicaţi direct în universul vibrant al acestei comunităţi pestriţe. Aidan deschide rubrica cu un interviu realizat împreună cu Bianca "Miss Rae" Cela, o profesionistă a scenei cosplay românești. Trucuri, informaţii interesante pe care era bine să le cunoaştem la orele de lucru manual şi fotografii dementiale cu unul dintre cele mai complexe costume realizate vreodată în spaţiul carpato-danubiano-pontic. Rae ne-a dat pe toţi pe spate, după două ore de machiaj şi pregătiri. Puţin factor "Wow!" nu strică niciodată.



NIVELUL2: Salut și mă bucur că avem ocazia să conversăm în paginile revistei, într-o rubrică nouă, dedicată cosplaying-ului profesionist. Cred că ar fi drăguț să începem cu chestiile elementare. Așadar, Bianca sau Miss Rae— ești mai confortabilă în pielea alter ego-urilor decât sub umbrela propriului nume? La urma urmei, creațiile tale acoperă o plajă foarte largă de personaje.

RAE: Aș dori să menționez faptul că Miss Rae nu este tocmai un alter ego, ci doar o poreclă rezultată dintr-un username pe care îl folosesc foarte des când vine vorba de gaming. Așa că, de câțiva ani încoace, din ce în ce mai mulți prieteni au ajuns să îmi spună Rae. Mă simt la fel de confortabil sub ambele nume, dar, la fel ca oricine are un nick des folosit, numele adevărat începe să-mi sune un pic prea formal.

NIVELUL2: Cum ai ajuns să faci parte în mod activ din scena cosplay? A fost o decizie de moment sau crezi că este un rezultat organic al talentelor tale?

RAE: Am început să fac parte din scena cosplay când această activitate încă era un lucru destul de nou la noi în țară. Am crescut și mi-am dezvoltat talentele odată cu această comunitate.

NIVELUL2: Cred că oricine își poate da seama că ai fost înzestrată cu multă răbdare și îndemânare, ambele necesare în realizarea costumelor, dar cât de dificilă este cu adevărat încropirea unui costum atât de complex, cum este cel inspirat din TES V: Skyrim?

RAE: Costumul Dragonborn din TES V: Skyrim este cel mai complex pe care l-am realizat până în momentul de față, utilizând o gamă destul de variată de materiale și tehnici de lucru pe care le-am învățat cu timpul, de la proiecte anterioare. Am ținut ca acest costum să arate foarte realist și foarte apropiat de o armură medievală din piele , așa că a fost nevoie și de puțin curaj pentru a încerca tehnici noi: am lucrat cu piele naturală, cusută manual cu sfoară; am învățat să sculptez și să castez rășină metalică, deoarece am considerat că unele piese ar arăta mult mai bine dacă ar fi cu adevărat metalice; a fost și prima dată când am sculptat în lemn dur, pentru că durabilitatea devine un factor destul de important într-un asfel de proiect dacă îți dorești să nu se descompună la prima convenție.





NIVELUL2: Realizarea costumului tău a implicat, pe lângă studiul aprofundat al sursei de inspirație, un proces complicat de asamblare. Adică, hei, eu unul nu cred că aș avea răbdarea necesară pentru a decupa aproximativ 600 de solzi din piele. Aș vrea să ne spui cum decurge fenomenul cosplay în mintea unui profesionist, de la concept la momentul când pui mâna pe foarfecă.

RAE: Eu încep întotdeauna cu un studiu al zonei sau al perioadei de timp unde se încadrează costumul. Chiar dacă cosplayul respectiv este dintr-un univers fantasy, de exemplu, mai mult ca sigur se inspiră dintr-o zonă și o perioadă reală. După ce aflu ce materiale și tehnici s-ar folosi în mod normal în realizarea acelui costum, încerc să adaptez totul la tehnici moderne și materiale care îmi sunt mie accesibile. După aceea, bineînțeles, fac foarte multe schițe, cu toate componentele unui costum, cu toate sistemele de prindere și închidere, astfel încât să nu irosesc materiale sau timp doar că să-mi dau seama mai târziu că în viața reală [costumul] nu va sta pe mine prin puterea magiei, ca în majoritatea jocurilor video. Abia după aceea pun mâna pe foarfecă și încep să testez dacă schițele mele se traduc bine în practică. Dacă nu, oftez și repet primii pași până îmi iese.

NIVELUL2: Care sunt cele mai importante evenimente la care ai participat?

RAE: Cel mai important eveniment de până acum a fost Eurocosplay 2015, din cadrul Comic Con Londra. Este primul eveniment de această magnitudine la care am participat și a fost o experiență extrem de interesantă, deși consider că nu eram destul de pregătită. Din fericire, voi participa și anul acesta la același eveniment, mai pregătită și cu mai puține greșeli în costum. Sau cel puțin așa sper.

NIVELUL2: Sunt costurile materiale compensate de satisfacția pe care o simți atunci când lumea îți apreciază costumele, munca?

RAE: Consider că da. Dar cea mai mare satisfacție nu apare când costumul meu este apreciat de alți oameni, ci când văd pentru prima dată un rezultat final care să îmi placă, când pun prima dată un costum pe mine și dau viață unui personaj preferat.

NIVELUL2: Chiar așa, cam câte ore investești în medie într-un costum și cât te poate costa un astfel de hobby?

RAE: Totul depinde de costum și de complexitate. Uneori, pot termina un costum în 3 zile, alteori în 7 luni. Câteodată fac costume din materiale rămase în plus, câteodată mă uit cu lacrimi în ochi la cardul bancar și la suma finală a unei comenzi de materiale, peruci, lentile de contact etc. De obicei, cea mai bună soluție pentru astfel de proiecte costisitoare este să le plănuiesc din timp și să îmi cumpăr materialele treptat.

NIVELUL2: Care sunt personajele tale preferate și de ce?

RAE: De obicei prefer "the villains". Mi se par personaje complexe și mă identific mai bine cu ele. Iar pentru cosplay, îmi aleg în general fie antagoniști, fie personaje războinice. Din categoria războinicilor, preferații mei sunt cei care practică arte marțiale. Câteva example ar fi Xin Zhao și Lee Sin din League of Legends, Ciel Phantomhive din anime-ul Kuroshitsuji, Deadpool sau The Lich King..

NIVELUL2: Revin la un detaliu menționat mai devreme. Știai să "construiești" un costum atât de complex sau a trebuit să dobândești anumite abilități pe parcurs?

RAE: După cum ți-am spus și mai devreme, întotdeauna sunt lucruri noi de învățat pentru fiecare costum complex. Iar când vine vorba de complexitate, îmi plac provocările și încerc să îmi aleg costume noi care îmi vor testa abilitățile și cunoștințele de până acum și cel mai probabil mă vor obliga să îmi dezvolt noi abilități și noi deprinderi. Sinceră să fiu, mă plictisesc foarte repede dacă nu încerc în permanență lucruri noi.



NIVELUL2: Okay, aș vrea să discutăm niște lucruri evidente, însă aproape tabu pentru multă lume. Crezi că este necesar să arăți bine pentru a avea succes – în adevăratul sens al cuvântului – în cosplay? Nu caut un răspuns PC.

RAE: Nu știu ce să spun în privința asta, mi se pare mai important să-mi iasă costumul bine, cel puțin la nivel de cosplay competitiv. Dar în rest, atât timp cât te simți bine în pielea unui anumit personaj și acest lucru este vizibil, contează de o mie de ori mai mult decât să ai dimensiuni de fotomodel. Eu am o înălțime de hobbit, dar asta nu mă oprește să îmi aleg în continuare personaje badass cu arme imense și să mă simt absolut uimitor în pielea lor. Există multe idealuri de frumusețe, nu este nimic greșit să te ghidezi după unul personal.

NIVELUL2: Este România un teren de joacă sexist pentru cosplay-ul feminin?

RAE: Nu cred, de fapt mi se pare că în general fetele sunt mult mai curajoase când vine vorba de cosplay. Dar, dacă te referi mai degrabă la comentariile negative la adresa fetelor care fac cosplayuri provocatoare, atunci asta nu este o problemă care există doar în România și ține doar de bun simț, educație și înțelegerea că fiecare cosplayer este liber să se exprime cum dorește.

NIVELUL2: Ai fost încurajată de familie, de prieteni, atunci când ai început să practici acest hobby?

RAE: Da, am fost încurajată surprinzător de mult, chiar dacă a fost mai greu de explicat, în special pentru cei care fac parte din generațiile vechi. Dar, cu timpul, au ajuns să înțeleagă ceea ce fac și să aprecieze nivelul de muncă și de dedicație.

NIVELUL2: Ce planuri ai pentru viitor?

RAE: Probabil un alt costum complex care mă va exaspera pentru câteva luni, câteva costume mai simple pe care le voi realiza în momentele în care primul m-a exasperat prea mult și un proiect cu original inspirat dintr-o zonă fantasy cu zâne, dragoni și monștri cu tentacule.

NIVELUL2: Bianca, îți mulțumesc pentru acestă oportunitate și sper ca cititorii noștri, nu doar cei pasionați de cosplay, să privească cu alți ochi această activitate, după o incursiune ceva mai personală în amănuntele ei. Mult succes!

RAE: Mersi și succes în continuare și vouă!

Îi mulțumim încă o dată Biancăi pentru răspunsurile oferite și lui Valentin Dilta (***valentindilta.ro***) pentru fotografiile realizate în studioul său. Pe Rae o puteți găsi și pe facebook la ***https://www.facebook.com/MissRaeAlternative***

Aidan





Anime

Space Brothers / Planetes

Hard Science Fiction

Hard S.F.-ul este o ramură a științifico-fantasticului în care accentul cade pe acuratețea științifică și/sau veridicitatea tehnică. Este de departe genul meu preferat, atât în scris, cât și în imagini, dar și unul din cele mai rare, dacă ce cauți trebuie să fie cât de cât și antrenant sau distractiv. Cred că virusul m-a prins de mic, de când am început să citesc Jules Verne. Multe din cărțile lui nici nu mai pot fi considerate science fiction, pentru că invențiile „imaginate" au devenit de mult banalități ale zilelor noastre. Sunt convins că, dacă l-aș reciti, numai hard nu l-aș considera. Aventurile însă, atât de grozave și incitante, au rămas cu mine și au ridicat ștacheta. Pe partea de film… pot să le număr pe degete pe cele pe care le consider extraordinare: Children of Men, Contact, Gattaca, poate și Blade Runner (nu în sensul că nu e entertainment de calitate – doar că nu înțeleg de ce mulți îl consideră sci-fi dur.). Mă bucur, totuși, că în ultima perioadă au început să facă ochi din ce în ce mai multe pelicule cu pretenții hard, pe care le-am gustat și, poate și mai important, au fost adevărate succese de casă. Gravity, Interstellar și The Martian.

Prea puține pentru a-mi potoli foamea pe care o port cu mine de mic. Noroc cu anime-urile care, din când în când , dar oricum mult mai des decât cărțile și filmele, îmi mai potolesc apetitul. Am văzut că foarte mulți au fost loviți în moalele capului de mai recentul Ex Machina, dacă-i întrebați însă pe cei care l-au citit pe Asimov sau/și au vizionat anime-uri ca Time of Eve (lung metrajul), Ghost in the Shell, Ergo Proxy, Dennou Coil și așa mai departe, cred că o să se uite puțin ciudat la voi. Nimic din acest film, bun de altfel, nu m-a surprins… dar… discuția văd că o ia pe o pantă greșită. Las androizii și robotica pentru un alt număr și atac spațiul dintr-un unghi total neașteptat. Cu umor, normalitate și accent pe personaje, în detrimentul efectelor, acțiunii demente și exploziilor – cel mai probabil imposibile sau improbabile.

Space Brothers este povestea a doi copii, acum adulți în toată firea, care dintotdeauna au visat să ajungă în spațiu. Unul dintre ei a reușit și a devenit un astronaut cunoscut, respectat și iubit de toată lumea – urmează să fie primul japonez care calcă pe lună. Celălalt, fratele mai mare, nu are însă un C.V. la fel de impresionant, fiind „doar" un inginer la o companie producătoare de automobile. Câteva minute mai târziu e dat afară, dar, pare-se, era doar soarta care-i făcea cu ochiul. Împins cu fler de fratele mai mic, ajunge să participe la următoarea selecție-concurs organizată de JAXA (Japanese Aerospace Exploration Agency) și visul copilăriei îi reaprinde pofta de viață. Primele episoade sunt un pic prea calde și lente, dar aveți puțină răbdare cu el și vă promit că din momentul în care examenele, și mai apoi antrenamentele, încep, nu o să vă mai dezlipiți. Se transformă într-un thriller dement, plin de umor și de știință. Am iubit felul în care povestea reușește să pună totul sub semnul întrebării în ceea ce privește șansele de reușită, dar și explicațiile cu cap, logice, testele psihologice, prezentarea minuțioasă a utilajelor și a ceea ce înseamnă viața de astronaut. Cele 100 de episoade și tot acest ciclu din viața celor doi au trecut prea repede. Vrem mai mult!

În Planetes, Hachimaki este un simplu salariat care lucrează pe o stație spațială. Angajat să colecteze resturile și rămășițele (gunoiul) care orbitează (sau staționează) în jurul Pământului și care sunt pe cale să pună în pericol celelalte nave. Face această muncă deja de 4 ani, iar faptul că a împlinit 25 începe să-l pună pe gânduri. Visul lui este să ajungă să dețină propria navă. Cum se simte Hachimaki azi? Ei bine o să facă exact același lucru… Am tradus cu nesimțire aproape toată descrierea de pe aniDB, dar mi-a plăcut prea mult pentru a o lăsa acolo. Planetes este ceva cu adevărat deosebit. Este Gravity, făcut cu zece ani înainte, dar cu personaje adevărate, întâmplări tensionate, umor de calitate și o atenție la detaliu incredibilă. Rar vezi un film în care tehnologia și fizica stau pe post de recuzită, undeva în spatele dramei, dar sunt atât de corect implementate și prezentate încât te fac să exclami. Seria este creată cu o atât de mare siguranță de sine (tupeu), încât de multe ori nici nu se mai sinchisește să se explice. Ai descoperit ceva în periferie, i-ai înțeles scopul și cum funcționează? Bravo! De nu, să fii sănătos. **ncv**





Lowcost Cosplay

www.facebook.com/Lowcostcosplay/

Cu două-trei zile înainte de a trimite revista la tipar am realizat că nu am apucat să văd niciunul din filmele care rulează în acest moment pe ecrane. Timp, ca de obicei, nu mai era de nimic și începusem să dau din colț în colț. Ce rușine… ce să fac?... să prezint una din seriile nou apărute... dar, niciuna nu m-a convins pe deplin, multe încă aștept să se termine, îmi place să văd toate episoadele de-odată… Să torrentez o peliculă filmată cu telefonul din cine știe ce colț al sălii… Să prezint câteva site-uri haioase care să-mi permită să transform pagina într-una similară cu cele vechi, în care împărțeam cu toată lumea bug-urile trimise de cititori pe email? Da, DA,





DAA!! (Am văzut pe forum că unora dintre voi vă e dor tare de o astfel de pagină.) (așa vreau să apară în revistă, un pic mai mic)

Anucha „Cha" Saengchart, este un geniu, care în timpul zilei lucrează la un azil de bătrâni, iar în timpul liber întreține pagina de Facebook Lowcostcosplay. Unde postează cosplay creat doar cu ce are prin casă. Rezultatele au făcut furori în țara lui de baștină, Tailanda și nu de puține ori turul internetului. Ce am selectat este strâns legat de jocuri, dar vă invit să dați o tură pe pagina lui, dacă vreți să vedeți cum i-a reușit Elsa din Frozen, Wolverine, chiar și Life of PI sau Jaws, promit că nu o să vă pară rău.





MemeCenter : Games

www.memecenter.com/search/games

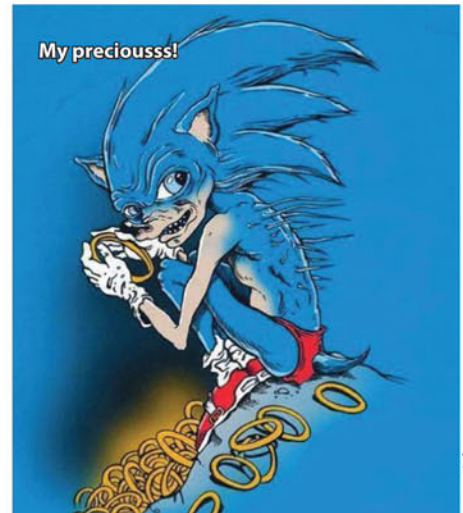
Lowcost era notat pe foaie de mult și doar urmăream momentul oportun pentru recomandare. Al doilea site, însă, nu a venit prea ușor. Mă așteptam să existe destul de multe în genul 9gag, Imgur, Cheezburger sau etc. în care postările să fie axate doar pe jocuri. Se pare că m-am înșelat, asta, sau abilitățile Google-eniene mi-au cam ruginit. Am ales MemeCenter pentru că sortează impresionant tot ce ține de jocuri, când cauți după Games, dar și pentru că majoritatea articolelor sunt de obicei scurte, fără prea multe comentarii. Exact ce-mi trebuia! Da-ți o tură și pe aici, o să găsiți zeci, sute chiar, de GIF-uri bune, pe care am încercat să le pun în revistă, dar mi-au spus că nu se poate…





Eram mic și crud când am văzut secvența, pe de o parte râd, pe de alta… OMG!





HyperX CLOUD Revolver

Deus X Hyper



Preț ~590 RON

De cînd am scris despre căștile Logitech G933, în numărul 2 al revistei noastre, am reușit să accept legitimitatea formulei „căști de gaming". Pur și simplu, cu ocazia respectivului articol, am izbutit să alcătuiesc un set de cerințe standard pe care niște căști ar trebui să le satisfacă pentru a putea fi considerate ca fiind „de gaming" - iar Logitech G933 au corespuns acestui test grilă ad-hoc, cu calificativul „foarte bine" la majoritatea criteriilor.

Iar apoi au venit HyperX CLOUD Revolver, au luat proaspăta mîndră grilă standard de ceafă, au trîntit-o violent cu fața de perete, i-au mai tras și trei palme, au apucat-o strîns de păr și s-au frecat cu buzele ei învinețite la zonele sensibile, după care au întors-o cu spatele, i-au dat jos puținul de haine care-i mai rămăsese întreg și și-au făcut toată voia cu dînsa, după cum au vrut, în larmă de icnete și gîfîieli. Iar grilei standard i-a plăcut ce au făcut pe ea căștile HyperX CLOUD Revolver, oricît am avertizat-o eu, tatăl ei, să nu se facă preș în fața nou veniților seducători care nu-i corespund întrutotul.

Alucloud

După review-ul la Logitech G933 mă obișnuisem cu ideea că niște căști de gaming ideale trebuie să fie oarecum complicate, dotate cu o grămadă de accesorii, wireless și echipate cu o electronică plină de funcții. A, și bine ar fi să mai și sune bine, căștile astea de gaming.

Sincer, și acum mai cred că toate astea sînt bune și frumoase, atunci cînd sînt. Dar pe biroul meu a ajuns cutia pe care scrie HyperX Cloud Revolver, primită pentru review cu o lună înaintea lansării oficiale a acestor căști în țara noastră.

Am deschis cutia, așteptîndu-mă să cadă peste mine o căpiță de cabluri și adaptoare. Well, nope. Înăuntru, căștile, încremenite în coșciugul de burete, stăteau calme, în negru liniat discret cu roșu, amenințătoare precum zîmbetul subțire al unui vampir. Atît.

Deși încă sceptic, le-am scos din cutie, recunosc, ușor intimidat. Este ceva în discreția felului în care HyperX CLOUD Revolver spun „sînt casca unui jucător" care te face să te asiguri întîi de două ori că tu însuți corespunzi acestei exigențe.

În general, pînă acum, am fost iritat la culme de felul în care arată căștile „de gaming". Pur și simplu, se străduiesc prea tare să arate altfel, să se diferențieze de căștile „obișnuite", cele „normale", de audiție. Probabil că această exagerare în design, cu efecte deseori grotești asupra esteticii, vine tocmai din nesiguranță – cei care le proiectează nu sînt foarte încrezători în argumentele căștilor create de ei, prin care acestea se legitimează ca fiind „de gaming".

HyperX CLOUD Revolver nu se străduiesc foarte tare să rupă ochiul. Prin comparație cu al altor modele de gen, designul lor este unul aproape minimalist, cu linii simple, fără nicio exagerare. Numai cîteva elemente vizuale realizate din material de culoare roșie străbat materia neagră, pe alocuri lucioasă, în general metalic mată, a acestor căști. Prezentînd un design pus în slujba funcționalității, și nu al unui statement descoperit de marketing prin focus grupuri, HyperX CLOUD Revolver degajă siguranță. Siguranța dată de încrederea celor care le-au creat că au reușit să ne dea nouă, jucătorilor, exact ceea ce ne trebuie.

Ergonomicon

Nu-i așa că am început să semăn în exprimare cu oamenii care fac materiale la televizor pe teme de gadgeturi, despre care nu știu mare lucru, dar, măcar, au învățat să flexibilizeze cît de cît limba de lemn a marketingului, cît să o bage pînă-n fundul gîtului audienței, pe care o doresc cît mai largă? Dacă v-am lăsat cumva impresia asta, e clar că a sosit timpul să trecem la lucrurile pipăibile, serioase – fapte, nu vorbe! Și zic să începem cu ergonomia.

Sub acest aspect, după mine, elementul primar căruia un producător de căști de jocuri ar trebui să-i dea atenție ar trebui să fie greutatea. Și CLOUD Revolver sînt ușoare, slavă Domnului! Bine, ar putea fi și mai ușoare dacă îngerii din oasele cărora s-a turnat oțelul benzii ce susține cupele căștilor ar fi fost cuminți și nu ar fi stat din cînd în cînd la o țigare în fața porților Paradisului. Deci, la acest capitol ar fi fost loc de mai bine – deși 360 de grame e undeva pe la mijloc, în zona mai mult decît acceptabilului.

Pe de altă parte, greutatea este relaxant compensată de design. În primul rînd, cupele căștilor acoperă complet urechile, pe care le înconjoară, fără a le apăsa. În al doilea rînd, banda care se așează pe cap este realizată dintr-un material și cu o formă ideale pentru a menaja pe cel care le poartă vreme îndelungată – cum este ca-



Undying-ul lui Clive Barker – vînt, urlete, muzică tensionantă – fiori de spaimă cu HyperX Cloud Revolver.

zul cu noi, jucătorii.

Practic, în scopul împlinirii unei judecăți cît mai obiective a produsului, am stat și 5 ore neîntrerupte cu CLOUD Revolver pe cap – da, m-am dus cu ele la budă, fără să le dau jos. Ceea ce am observat m-a cam uimit – după vreo 20 de ani în care am tot testat echipament audio, inclusiv căști, am dat, în sfîrșit, peste unele care nu te deranjează aproape deloc după ore și ore de purtare. Este ceva, o rețetă secretă sau o fericită întîmplare de design, care face din HyperX CLOUD Revolver cea mai bună pereche de căști, din multele pe care le-am încercat pînă acum, sub aspectul comodității – nu mi-au dat nicio durere.

Pe deasupra, deși cupele nu sînt făcute dintr-o țesătură de material textil, nu am observat să transpir în exces de la ele. O vagă umezeală, normală, că doar nu sînt robot, și atît. Țesătura de material textil o găsim, în schimb, la învelișul cablului acestor căști – care este moale, ușor, cu o aparență liniștitoare de rezistență la utilizare îndelungată. Cam așa trebuie făcut cablul de căști.

All the sound's a stage

Unul din elementele de forță ale marketingului căștilor HyperX CLOUD Revolver este ceea ce producătorul numește: „Studio-grade sound stage". „Sound stage" este un termen destul de greu de tradus, dar ușor de explicat. Reprezintă felul în care căștile redau un ansamblu de instrumente/sunete: mai îngrămădit, ca și cum toate ar fi strînse una lîngă alta, sau mai larg, pe o suprafață extinsă ce pare a înconjura ascultătorul, ca și cum acesta s-ar afla în mijlocul unei scene vaste, tridimensionale, într-o poziție în care percepe distinct atît așezarea fiecărui intrument/sunet, cît și timbrul specific al acestora, individual.

Căștile cu soundstage mai larg sînt în general, mai apreciate decît cele care îngustează cîmpul audio. De altfel, o emisie ce respectă dimensiunea naturală a spațiului audio este și una mai realistă, nu? Dar, chiar și între căștile de foarte bună calitate, aș distinge două categorii diferite sub acest aspect, niciuna, însă, superioară celeilalte, doar diferite pentru gusturi și muzici diferite.

Căștile uneia dintre cele două categorii au cîmpul audio mai îngust, dar reușesc să închege sunetele în mod plăcut, natural, astfel încît acestea par să se asambleze într-un singur corp sonor, viu, însă în care individualitățile rămîn perceptibile. Căștile din cealaltă categorie redau mai bine lărgimea și tridimensionalitatea cîmpului audio, permițînd perceperea clară, accentuată, a individualității fiecărei surse de sunet, precum și a poziției acestora în spațiu. Într-o înregistrare reușită, închegarea sonoră a unui ansamblu instrumental vine natural pe astfel de căști, dar dacă înregistrarea lasă de dorit sub aspectul calității, al mixării, al captării, astfel de căști nu vor ajuta la îndreptarea defectelor, ci le vor pune în evidență fără milă. Căștile din a doua categorie sînt mai pretențioase, pentru un ascultător mai exigent.

Prima categorie de căști favorizează redarea mai pregnantă a frecvențelor medii. A doua categorie atenuează un pic frecvențele medii, permițînd perceperea componentelor din spectrul audio care sînt mai importante pentru caracterizarea timbrului sursei de sunet, precum armonicele superioare, zgomotele, sibilanții, tranzienții.

În general, bătălia cea mai dură pentru întîietate se dă în zona frecvențelor medii, unde unele sunete au tendința să le acopere pe celelalte. Căștile bune din prima categorie reușesc să armonizeze între ele sunetele din zona medie, creînd o relație organică, chiar dacă aceasta presupune și mascarea psihoacustică. Căștile bune din a doua categorie eliberează cumva ringul frecvențelor medii, reducînd din aglomerație și transferînd responsabilitatea constituirii identității acustice și poziționale a surselor de sunet către zone mult mai largi (și mai puțin congestionate) din spectrul audio.

La omul potrivit

HyperX CLOUD Revolver fac parte din a doua categorie, cea a căștilor ce redau un soundstage, un cîmp audio, foarte larg, ce lasă spațiu suficient pentru manifestarea identității timbrale și poziționale a surselor de sunet. De fapt, exact astfel de căști ne trebuie nouă, jucătorilor – căști care ne oferă informație de acuratețe asupra fiecărei surse de sunet dintr-o scenă, dintr-un nivel, dintr-un spațiu de joc. Tocmai o astfel de cască își poate face bine datoria de a reda mediul acustic al unui joc, fără ajutorul niciunui adaos electronic, al niciunui egalizator, filtru sau efect.

Iar HyperX CLOUD Revolver tocmai pe asta mizează. Nu oferă multe funcții, nu te încarcă cu meniuri și interfețe, ci fac atît de zdrobitor de bine lucrul de bază – redarea sunetului – încît asta îți este de ajuns.

De altfel, lipsește și conexiunea wireless/Bluetooth la acest model de cască. Dar știți ce? Cu atît mai bine. Absența electronicii și amplificării de orice fel ajută la reducerea semnificativă a greutății acestor căști, spre mult mai importantul beneficiu al ergonomiei, stelare, zic eu, oferite de HyperX CLOUD Revolver.

În sînul jocului

Am testat HyperX CLOUD Revolver în mai multe jocuri, fiecare avînd specificul său audio. În simulatoarele auto am avut plăcerea de a distinge mult mai clar sunetele pe fiecare roată, pe fiecare punte, motorul, atingerile caroseriei de alte mașini sau de elemente din decor. Deasemenea, am putut simți mult mai bine poziția celorlați concurenți în preajma mea. Diferența în detaliul audio este cert în favoarea acestor căști, raportat la celelalte căști de





gaming pe care le-am testat de cîțiva ani încoace.

Am simțit asta și în shootere, unde, la fel, se pot distinge cu precizie zgomotele produse de alți jucători, fără a fi acoperite total de alte sunete mai puternice, precum exploziile sau împușcăturile. Dar, pentru mine cel puțin, experiența cea mai plăcută a fost cea oferită de HyperX CLOUD Revolver în SOMA și în jocurile de tip sandbox, precum Morrowind, Skyrim, Oblivion, Gothic 1, 2 și 3, Witcher, primul Far Cry, Fallout 3 și New Vegas. Am trecut rapid prin ele, îmbăindu-mă, efectiv, în calitatea și naturalețea sunetelor ambientale care mă înconjurau, într-un spațiu tridimensional adus la viață. Am păstrat și coloana sonoră (muzicală), la un volum moderat, și pot spune că niciodată pînă acum nu am experimentat o atît de reușită îmbinare a sunetului ambiental din joc și a coloanei sale sonore, ce se completează reciproc, fără a se „încăleca", păstrîndu-se distincte, dar „lucrînd" impecabil împreună.

Iar cînd am jucat un pic de Thief 1 și 2 cu HyperX CLOUD Revolver pe urechi... dar despre lucruri atît de intime nu pot vorbi în public...

Dincolo de cască

Nu este nevoie să mai spun cît de bune sînt HyperX CLOUD Revolver pentru vizionarea filmelor – la cît de bine redau tridimensionalitatea sunetelor și la cît de fidele sînt, mi se par ideale pentru multimedia. În acest scop recomand, însă, folosirea unui filtru decodor de tipul Dolby Headphone. Astfel de filtre se găsesc software, atît ca plugin-uri de player media, cît și puse la dispoziție de software-ul plăcilor de sunet.

Momentan, eu folosesc o versiune hardware, Turtle Beach DSS2, dispozitiv care oferă funcția de decodare Dolby Headphone. Singurul neajuns la această soluție a mea este acela că DSS2-ul face față la limită (spre nu prea) unor căști precum HyperX CLOUD Revolver, pur și simplu pentru că DSS2 nu este de nivel Hi-Fi, fiind un bottleneck sub aspect calitativ audio pentru căștile HyperX (cu care se potrivesc, însă, în ce privește puterea, volumul sonor).

Adevărul este că e absolut necesar să avem și această discuție: dacă ai dat banii pe HyperX CLOUD Revolver, trebuie să le cumperi și o soluție care să includă un amplificator de cască pe măsură – calitativ vorbind. Fie că este vorba de un DAC Hi-Fi sau de o placă de sunet, amplificarea de cască de calitate este obligatorie. Avantajul folosirii unei plăci de sunet este acela că o asemenea soluție oferă deseori în software-ul de control și un decodor surround pentru căști. Iar acest decodor nu este util numai pentru filme, dar și pentru jocuri, în special cele care sînt portate de pe console sau sînt dezvoltate și pentru console. Am impresia că este o cerință la jocurile de consolă ca informația surround să fie codificată în fluxul stereo de sunet, ceea ce duce la o îmbunătățire semnificativă a experienței tridimensionale a sunetului la folosirea în astfel de titluri a unui decodor surround de cască.



Vreți să știți cum s-au auzit foșnetul pădurii, clipocitul apei, căderea cascadei cu Cloud Revolver?

Plăci de sunet cu ieșiri de cască de bună calitate ar fi cele de la Asus (mai ales cele dinspre vîrful de gamă), cele de la Creative, dar și soluțiile onboard de pe plăci de bază scumpe, în documentația cărora se specifică faptul că sînt dotate cu amplificatoare de cască de înaltă calitate. Spre exemplu, urmează să-mi pun în sistem o placă de bază MSI 990FXA Gaming, care pune accentul serios pe calitatea sunetului onboard oferit, inclusiv a amplificării de cască, deservită și de posibilitatea decodării surround prin software-ul cu care placa este livrată, ce conține suita Creative Sound Blaster Cinema 2. Voi testa această soluție



Simulatoarele auto beneficiază din plin de căști foarte bune, cu soundstage generos.



SOMA, un titlu cu un sunet atît de bun încît merită să fie auzit în căști de calitate.

audio onboard și intenționez să scriu un review pe această temă. De fapt, aș cam vrea să testez și alte soluții audio onboard mai istețe - să vedem dacă aș putea face acest lucru în mod regulat.

Pentru articolul de față am testat căștile HyperX CLOUD Revolver cu amplificatorul de cască de pe placa mea de sunet RME HDSP9632, care oferă o calitate audio foarte bună, potrivită pentru a pune în valoare aceste căști.

Dar ce muzică, maestre!

Prea mult nu cred că mai este nevoie să spun despre audiția muzicală cu HyperX CLOUD Revolver. Sînt transparente, au un cîmp audio larg, redau impecabil tranzienții rapizi, atacul sunetelor percusive. Înaltele sînt cristaline, fără a fi agresive sau dure, mediile sînt un pic „îmblînzite" iar joasele sună natural și clar. Trebuie să menționez că există un „bump", o mică avantajare a frecvențelor joase, dar aceasta este una făcută fără exagerare, atîta doar cît este necesar pentru a rotunji spectrul audio în zona sa inferioară, la un mod care, am fost surprins, avantajează orice stil și gen muzical. Aici contează nu doar cantitatea, ci și frecvența în care este acordat acel „bump" de bas despre care vorbeam. În general, în sunetul acestor căști se simte mîna unui foarte bun profesionist în proiectarea unor astfel de dispozitive. Nu știu pe cine a angajat HyperX, de colaborarea cui a avut parte, dar este un maestru în domeniu.

Drop the mike

Singura componentă asupra căreia nu am tocmai cuvinte de laudă este microfonul. Nu mi se pare că este mai bun decît cele care dotează căști din zone de preț mai accesibile. Pur și simplu, își face bine treaba, își îndeplinește funcția, dar nu excelează prin nimic. Nu m-aș baza pe el pentru a înregistra următorul album al vreunei regine pop, dar cred că nu pentru asta a fost conceput. Oricum, poate fi foarte ușor demontat de pe cască, dacă vrei să adopți o soluție alternativă.

Cei care vor să facă podcasturi, să transmită online sesiuni de joc, ar putea avea pretenții de la un asemenea microfon. În opinia mea, rezultatele ar depinde și de soluția lor de preamplificare. Să fie clar: majoritatea preamplificatoarelor de microfon de pe plăcile de sunet onboard sînt niște pocnitori penale. Nu vă bazați pe ele dacă vreți să faceți înregistrări, podcasturi, broadcasting! Chiar și cu un microfon bun, veți suna ca dracu' de prost. Actually, aici greșesc, că dracul este seducător, ceea ce nu este cazul cu un preamplificator onboard.



Sfatul meu este ca, dacă vreți să faceți înregistrări și/sau broadcast online, să folosiți o soluție (cască cu microfon) anume creată în acest scop, de firme cu nume în domeniu, precum Sennheiser, Audio Technica, AKG etc., pe care să o cuplați cu un preamplificator de microfon dedicat și/sau cu o interfață audio USB de calitate, dotată cu preamplificator de microfon.



F.E.A.R. - o serie de shootere cu un sunet excepțional, pe care l-am luat în plină față cu HyperX

Dar tu?

Așa după cum spuneam la începutul acestui articol, HyperX CLOUD Revolver au cam dat de pămînt cu frumoasa mea grilă de apreciere a căștilor de gaming. Dar știți ce? Aceste căști au venit cu propria lor grilă, cu propria lor paradigmă a căștii „de gaming", pe care au impus-o autoritar prin calitate și design. HyperX CLOUD Revolver a demonstrat că o cască nu are neapărat nevoie de dotări electronice, nici de wireless, pentru a fi o excepțională cască de gaming. Chiar și în ce privește greutatea, deși redusă față de alte modele de gen, aceste căști nu se clasează în categoria „pană". Dar ergonomia născută din formă și materiale compensează eventualul plus de greutate, pînă la nivelul la care poți petrece ore și ore în șir cu aceste căști pe cap, fără a fi deranjat cîtuși de puțin. Și este vorba de ore în care sunetul jocurilor este impecabil, cristalin, spațios, tridimensional, dinamic, viu, credibil.

În opinia mea, însă, nu putem trage o concluzie finală în ce privește modelul CLOUD Revolver de la HyperX fără a lua în considera și prețul său de vînzare. Ceea ce am ajuns să cred este că aceste căști sînt mai accesibile decît căștile destinate audiției și/sau lucrului audio profesional cu care se află la egalitate în ce privește calitatea audio (fără a lua în considerare și microfonul). Mai mult, consider că, sub aspectul ergonomiei, HyperX CLOUD Revolver stau chiar mai bine decît căști cu semnificativ mai multe pretenții și de preț sensibil mai mare. Motiv pentru care le recomand: da, sînt niște extraordinare căști de gaming.

Dar tu, tu ești jucător îndeajuns pentru ele?

Marius Ghinea

Periferice de gaming marca LENOVO



Stau uneori și mă gândesc cât de mult s-a schimbat lumea în ultimii 20. Stiu…nu pare mare lucru… dar dacă am aduce un adult din 1996 în vremurile noastre, ar avea avea mult mai multe motive de mirare decât ne dăm seama la prima vedere. I-ar fi destul de greu să înțeleagă ce sunt chestiile alea pe care le ține orice om în mână, la care vorbește, cu ajutorul cărora face poze sau filmează. Ar fi destul de contrariat de formele pe care le-au luat PC-urile în ultimii 20 de ani. Și cu atât mai mult i-ar fi destul de greu să înțeleagă de ce la PC-uri nu avem legate o tastatură albă sau gri și un mouse alb, cu bilă. În fond, de ce ai avea nevoie de orice altceva în momentul în care utilizezi un PC? Cei mai în vârstă dintre voi își amintesc cu siguranță începuturile perifericelor "de gaming", la sfârșitul anilor 90 – începutul anilor 2000. Razer BoomSlang și Microsoft IntelliMouse Explorer vedeau lumina zilei atunci, iar cei mai maniaci dintre maniaci aveau chiar și un Surface 1030 pe birou. Aveau să treacă 4 ani până la celebrele Logitech MX1000 și Razer Diamondback și încă niște ani până când tastaturile deveneau mecanice. În 15-20 de ani, de la clasicele tastaturi AT și clasicii mousi cu bilă am ajuns să devenim martorii extinderii unei adevărate industrii a perifericelor de gaming, o industrie uriașă, în care competiția este mai acerbă ca niciodată.





Evident, ca în cazul oricărui nou curent care are succes, există nume care au devenit sinonime cu industria, cum ar fi Logitech sau Razer, dar și jucători mari din alte domenii conexe care își doresc o bucățică din acțiune. Producători tradiționali de memorii oferă acum periferice de gaming de cea mai înaltă calitate, de exemplu Corsair și GSkill. Echipe de eSports își creează propriile brand-uri (vezi Fnatic). Nu este de mirare că și alte brand-uri cunoscute din industria IT își îndreaptă atenția asupra acestui tip de produse. Un bun exemplu în acest sens sunt cei de la



Lenovo, care au decis să acorde o atenție sporită segmentului "gaming", lansând atât notebook-uri și desktop-uri de gaming, precum și o serie completă de periferice pentru gaming. Adică tastatură, mouse, mousepad și headset.

Lenovo Y Gaming Mechanical Keyboard este o tastatură mecanică, care utilizează switch-uri Kailh Red și key-caps cilindrice. Tastatura este iluminată în culoarea roșie și avem la dispoziție două moduri de utilizare – toate tastele iluminate sau doar WASD și săgețile iluminate. Pentru fiecare mod de funcționare putem regla intensitatea iluminării în 5 pași, de la stins la intensitate maximă. Tastatura este dotată cu un port USB și cu două jack-uri audio, pe laterala dreaptă, precum și cu 6 taste programabile, două taste pentru controlul iluminării, 7 taste multimedia precum și cu taste pentru programarea macro-urilor on the fly. Putem utiliza chiar și un headset de telefon împreună cu tastatura, datorită adaptorului inclus în pachet.

Deși mulți dintre voi nu sunt fani ai swicth-urilor Kailh, trebuie să vă spun ca pe mine personal nu mă deranjează iar experiența pe care am avut-o în timpul utilizării a fost una plăcută. Textura de pe armrest și spacebar este interesantă, tastatura este comod de utilizat iar eu prefer switch-urile ceva mai "înfundate", față de Cherry-urile zgomotoase. Per total tastatura se prezintă bine și poate fi un companion de nădejde în orice joc.

Lenovo Gaming Precision Mouse este un mouse optic cu 9 butoane, dotat cu un senzor performant (8200 DPI) și switch-uri produse de Omron. Greutatea mouse-ului poate fi ajustată cu ajutorul celor 4 greutăți incluse în pachet, cablul matisat are 1.8m lungime iar plasticul din care este construit mouse-ul este plăcut la atingere. Din păcate, eu personal nu m-am putut obișnui cu forma acestui mose, thumb-rest-ul din partea stânga fiind mult supra dimensionat, din punctul meu de vedere.
Mai mult decât atât, este foarte ușor să apăsam din greșeală butonul poziționat acolo. Personal, cred că producătorii care nu au experiență în acest domeniu ar trebui să aleagă în primul rând o formă clasică, "dovedita" în acțiune, nu o formă futuristă dar incomodă.Despre mousepad-ul textil nu am foarte multe de spus – acesta are o suprafața fină, precisă și plăcută în utilizare. Totuși, mi-ar fi plăcut să văd o versiune cu o suprafață mai mare și o grosime de 3mm.

Am lăsat la final Lenovo Y Gaming Surround Sound, un headset solid și confortabil. Căștile se aud bine, performanța fiind bună pentru gama de preț din care fac parte. Căștile au o impedanță de 32 Ohm, un răspuns în frecvență cuprins între 20 – 20.000 Hz și sunt dotate cu difuzoare de 40mm. În cazul PC-ului, căștile se conectează pe USB, iar la smartphone prin jack. Singurul neajuns, din punctul meu de vedere, este modul de funcționare (7.1 virtual) – aș fi preferat o pereche cinstită de căști stereo. Am apreciat prezența butoanelor de control dispuse pe fir (volum +/-, Mute mic) precum și faptul că microfonul este detașabil. Un alt aspect unde perifericele Lenovo punctează este design-ul, toate fiind dotate cu logo-ul "Y" iluminat în roșu.

Per total, prima încercare în domeniul perifericelor de gaming a celor de la Lenovo mi se pare de bun augur, produsele fiind solide. Singura problemă pe care o văd momentan este poziționarea, toate perifericele intrând în competiție directă cu produse binecunoscute publicului pasionat. Astfel, Lenovo Gaming Precision poate fi achiziționat pentru ~ 350 RON, cei care își doresc o tastatură Lenovo Y Gaming Mechanical Keyboard vor scoate din buzunar ~650 RON, mousepad-ul se comercializează pentru 60 RON în timp ce căștile costă ~350 RON.

Monstru





uMOD 3258

Gaming la 450$?



Adulții au vise, la fel ca și copiii. Indiferent de vârstă, există momente în viață când te gandești cum ar fi să ai acel lucru pe care ți-l dorești cu ardoare, să câștigi la Loto sau să fi alături de persoana pe care o admiri în secret. Diferența dintre adulți și copii vine din faptul că adulții acceptă realitatea așa cum este, conștientizează de cele mai multe ori că un vis poate ramane doar atât și, nu în ultimul rând, prioritizează în funcție de realitățile cotidiene. De fapt, probabil că unul dintre primele momente când, fără să ne dăm seama, devenim adulți, este momentul în care ne refuzăm ceva la care am visat, din considerente practice. Orice gamer își doreste cel mai puternic sistem, cea mai noua consolă, cel mai performant monitor. Din păcate însă, unii pur și simplu nu și le pot permite, iar alții aleg o altă cale rațională pentru a cheltui suma de bani echivalentă (o reparație prin casă sau la mașină, facturile lunare, ș.a.m.d.). Când iei salariul, ai putea să achiziționezi ceea ce îți dorești de mult timp sau să supraviețuiești o lună întreagă. Alegerea este destul de logică.

Motiv pentru care, după ce în primele două numere v-am povestit despre componente și sisteme în construcția cărora nu a intrat nici un fel de compromis financiar, în numărul 3 al revistei am explorat un alt palier de preț, pentru cei mai raționali dintre noi. În articolul dedicat sistemului de 1000 USD spuneam că aceasta ar fi suma minimă pentru care eu consider că putem construi un sistem puternic și echilibrat, iar rezultatele testelor susțin această afirmație. Cu toate acestea, există cu siguranță oameni care nu sunt dispuși să investească această sumă într-un PC, din diferite motive. Nu în ultimul rând, voi, cititorii, mi-ați comunicat pe forumul NIVELUL2 dorința voastră legată de subiectul următorului articol hardware. V-am întrebat dacă ați dori să citiți despre un sistem de 500 USD sau unul de 2000 USD, iar majoritatea ați ales prima variantă. Am ținut cont de dorința voastră, iar astăzi vom vedea cum arată un sistem de aproximativ 450 USD (mai precis, 1749 RON).



Există așa ceva?

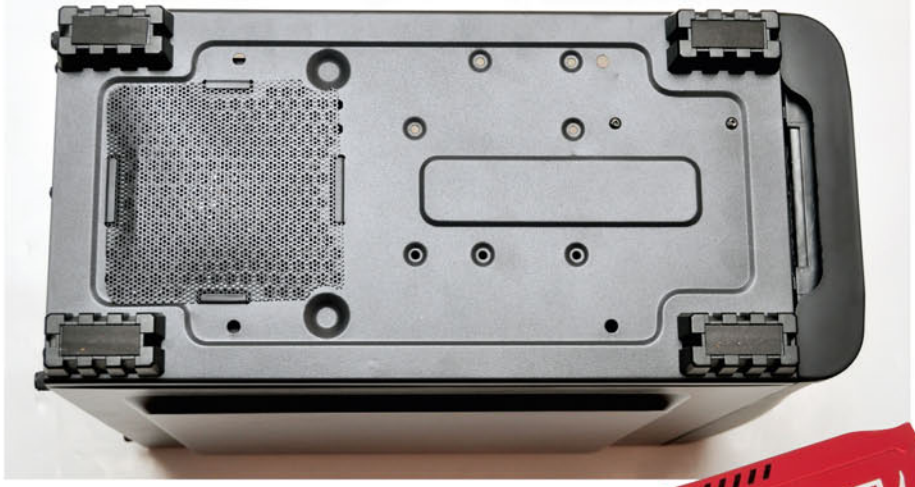
Da, există și nu mă refer acum la sistemele "de supermarket", care vin cu monitor, tastatură, mouse, webcam și imprimantă la 1500 RON. Nu cred că un sistem de acel gen are ce cauta în paginile acestei reviste. Există însă și sisteme accesibile, construite pentru gameri… sau, mai bine zis, pentru gaming de buget. uMOD 3258, un produs de către un mic integrator local care încearcă să ofere sisteme cu un raport calitate/preț cât mai bun entuziaștilor cu buget limitat, este un astfel de system. Știu, sună foarte frumos ceea ce am spus, dar trebuie să fim conștienți că, în momentul în care coborâm sub pragul de 1000 USD, vom fi nevoiți să facem compromisuri mult mai radicale decât în cazul sistemului despre care v-am povestit luna trecută. De fapt, construirea unui sistem de gaming de buget reprezintă o adevărată provocare… și poate tocmai de aceea abordăm acest subiect… pentru că ne plac provocările.

Ce diferențiază un sistem de supermarket de un sistem asamblat cu grijă pentru entuziaști? Dacă în primul caz principalul scop este maximizarea profitului, prin urmare sunt utilizate cele mai ieftine componente, în al doilea caz urmărim maximizarea performanței, adică vom alege componente de calitate, chiar dacă bugetul este limitat. Vrem să obținem un sistem cât mai performant, rece, silențios, fără a cheltui o sumă prea mare.

Cum îl construim?

Desigur, aici apare adevărată problemă, deoarece 1749 RON nu sunt suficienți nici măcar pentru un smartphone high-end. Cum putem noi





construi un PC de gaming, fie el și de buget, în această sumă? Ei bine, trebuie să apelăm la toate cunoștințele pe care le avem, să acționăm inteligent și, de ce nu, în afara specificațiilor.

În iunie 2014, în cadrul Computex-ului din Taiwan, cei de la Intel lansau refresh-ul denumit Devil's Canyon (Core i7 4790K etc.) pentru arhitectură Haswell, precum și un procesor mult mai interesant pentru articolul nostru de astăzi, adică Pentium G3258 Anniversary Edition. Micuțul Pentium, fabricat în litografie de 22nm, are două nuclee Haswell tactate la 3.2GHz din fabrică, 3MB cache și un TDP declarat de 53W. Mititelul costă ~320 RON în magazinele din România și nu este dotat cu tehnologii rezervate produselor ceva mai costisitoare, cum ar fi Turbo Boost sau Hyper Threading. Secretul mititelului processor, cu ajutorul căruia cei de la Intel au aniversat 20 de ani de Pentium, este multiplicatorul deblocat. Da, ați citit bine, Pentium G3258 are multiplicatorul deblocat, putând fi overclockat la fel ca și frații săi mult mai costisitori din seriile K sau X.

Desigur, acest aspect implică o problemă – plăcile de bază accesibile, din seriile H, nu permit overclocking-ul procesoarelor. Intră în scenă MSI H81M-P33, o placă de baza de 182 RON, care permite overclocking-ul în anumite condiții. Mititica suportă până la 16GB memorie DDR3 1600, este dotată cu un slot PCI-E 2.0 x16, doi conectori S-ATA 2, doi conectori S-ATA 3, patru porturi USB 2.0 și două porturi USB 3.0. Sunetul ajunge la urechile noastre datorită venerabilului Realtek ALC887, în timp ce de conexiunea la rețea se ocupă un controller Realtek RTL8111G. Cele mai importante trăsături în cazul acestei plăci de bază rămân însă posibilitatea de a overclocka procesorul, posibilitatea de a monta o placă video PCI-E și prețul.



Bun, am văzut ce procesor și placă de bază vom utiliza. Dar placa video? Ce placă video putem găsi într-un asemenea buget? Intră în scenă Sapphire Radeon R7 250 512SP Edition 1GB GDDR5, o placă video de 340 RON, pe care o vom supune unor încercări grele în acest articol. Ținând cont de compromisurile făcute până acum, este destul de clar că nu putem discuta despre 8GB RAM. Așadar, din acest punct de vedere, sistemul este dotat cu 4GB DDR3 1333 CL9, HyperX Fury Red. Pe același principiu, nu ne putem pune problema unui SSD în această configurație. Prin urmare, un HDD Toshiba DT01ACAxxx 1TB SATA-III de 225 RON va găzdui atât sistemul de operare, cât și datele/aplicațiile noastre.

Ce a mai rămas? Păi, două componente unde nu este recomandat să facem compromisuri, adică sursa și cooler-ul. Cei de la uMOD au ales o sursă de calitate, dar totuși accesibilă, adică Super Flower SF-550K12XP v2 550W, ce are un preț de ~190 RON. Personal, aș fi ales Seasonic S12II-350 Bronze 350W, dar aceasta costă ~210 RON. Pentru că procesorul va fi overclockat la 3800 MHz, sistemul este de asemenea dotat cu un sistem de răcire de tip All-in-One, mai precis









Deepcool Maelstrom 120T (250 RON). La final, sistemul a fost montat într-o carcasa Segotep Baymini (99 RON), dotată cu geam lateral, filtru de praf pentru sursă și un ventilator de 120mm care introduce aerul rece în carcasa.

Cum arată?

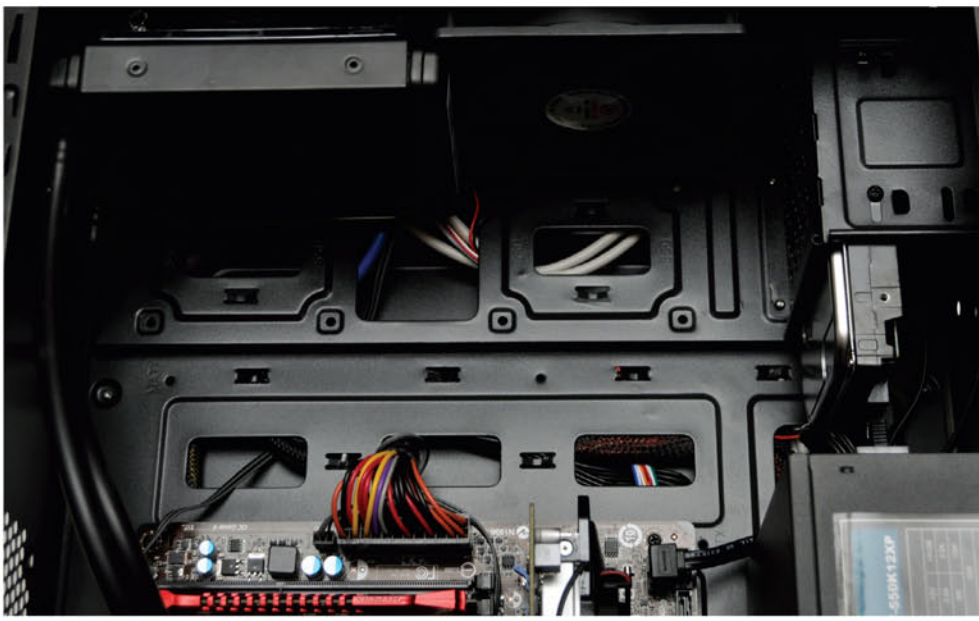
Ei bine, am văzut ce componente au ales cei de la uMOD, am apreciat overclocking-ul la 3.8GHz aplicat procesorului Pentium G3268 Anniversary Edition, prin urmare a venit momentul să vedem cum arată un asemenea sistem și ce putem face cu el. Mai întâi, am deschis sistemul pentru a arunca o privire înăuntru, apoi am rulat o serie de teste clasice, de la randări 3D și modificări operate pe calupuri de imagini, până la jocuri.

Deși Baymini este o carcasă accesibilă, trebuie să recunoaștem că este destul de arătoasă – geamul lateral are farmecul său, spațiul interior este bine organizat, iar cele două butoane "Power" de pe latura frontală, ambele funcționale, reprezintă un detaliu inedit. Am apreciat cel mai mult wire-management-ul realizat de integrator. Un astfel de sistem nu este foarte ofertant din acest punct de vedere. Cu toate acestea, cei de la uMOD și-au dat silința și au ascuns toate cablurile în spatele plăcii de bază și chiar și acolo au fost fixate corespunzător. De asemenea, am apreciat cum a fost gândit air-flow-ul – ventilatorul de 120mm, care este montat în carcasă din fabrică, introduce aerul rece în carcasă, iar ventilatorul de 120mm de pe AIO este configurat în același sens. Practic, aerul cald este evacuat prin convecție, prin orificiile de aerisire de pe latura superioară a carcasei. Există însă și mici neajunsuri, cum ar fi faptul că placa de bază nu este dotată cu conector USB 3.0 frontal, În consecință, conectorul USB 3.0 frontal de pe carcasa are un rol decorativ în acest caz. De asemenea, tabla din care este construită carcasa este destul de subțire, prin urmare, în momentul în care introducem un stick USB în panoul frontal, acesta va flexa puțin, o senzație nu tocmai plăcută.

Ce putem face cu el?

Trecând la capitolul testare, cred că este evident că un sistem dotat cu un procesor dual-core nu este chiar cea mai potrivită unealtă pentru randări. Astfel, sistemul are nevoie de 12 minute pentru a duce la bun sfârșit randarea scenei de test în Blender, în timp ce în 3DStudio Max avem de așteptat aproape 20 de minute. Pe de altă parte, conversia unui fișier video de 1GB în Handbrake nu durează mai mult de 3 minute, în timp ce rezultatul obținut în PCMark 7 este chiar impresionant pentru un astfel de sistem, adică 3140 de puncte.

Am rulat apoi 3DMark, WinRar și Cinebench, iar apoi am trecut la testele care contează cu adevărat, adică jocuri rulate în rezoluție 1920x1080 (Full HD). Într-un joc de ultimă generație, apărut de curând (Far Cry Primal).Rezultatele nu sunt îmbucurătoare nici măcar cu setări minime – este adevărat, obținem un framerate mediu de 32 de cadre pe secundă, însă framerate-ul minim este

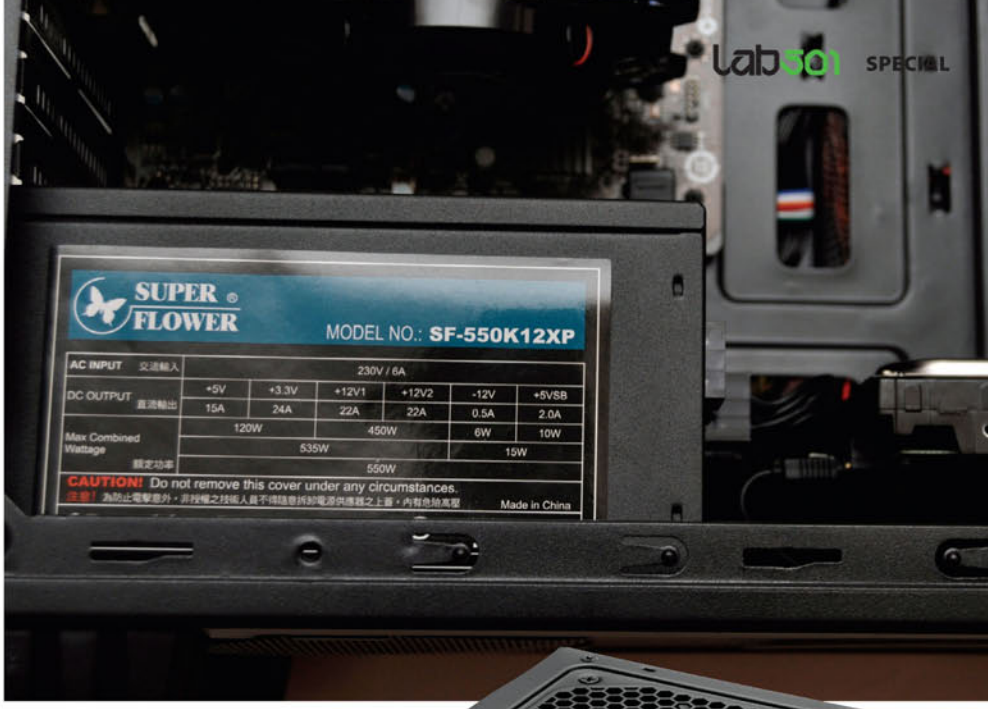




SPECIFICAȚII	
CPU	Pentium G3258 @ 3.8 GHz
MOTHERBOARD	MSI H81M-P33
RAM	Kingston 4GB DDR3 1333 CL9
VGA	Sapphire Radeon R7 250
STOCARE	500 GB Toshiba S-ATA III
PSU	Superflower SF550K
CASE	Segotep Baymini
RĂCIRE	DeepCool Maelstrom 120T

TESTE CPU	
Cinebench R15	272 puncte
Blender	723 secunde
Handbrake	181 secunde
3DStudio Max 2016	1167 secunde
PCMark 7	3140 puncte
WinRar	2303 KB/s
3DMark 2011	3376 puncte
Fire Strike	2389 puncte

GAMING	Low
Sleeping Dogs 1920x1080 avg min	82 58
Bioshock Infinite 1920x1080 avg min	64 30
Far Cry Primal 1920x1080 avg min	32 16





16 fps, adică nu tocmai ideal. Pe de altă parte, în două jocuri puțin mai vechi (Bioshock Infinite și Sleeping Dogs) sistemul obține rezultate foarte bune, ambele jocuri rulând cursiv cu setări minime de calitate. Astfel, în Bioshock Infinite înregistrăm o medie de 64 fps, fără ca framerate-ul să scadă sub 30 fps, în timp ce în Sleeping Dogs obținem 82 fps, respectiv un framerate minim de 58fps. Evident, în jocuri mai puțin stresante, cum ar fi MMORPG-urile sau MOBA-urile ,sistemul face față fără probleme. Totuși, nu uitați că discutăm despre setari minime de calitate – nu cred că ne putem aștepta să ne desfătăm privirea cu cele mai noi efecte vizuale pe un sistem atât de accesibil, nu-i așa?

Din punct de vedere al comportamentului termic, acustic etc., sistemul nostru se comportă exemplar. Astfel, temperatura procesorului nu depășește 65° C în nicio aplicație, în timp ce nucleul grafic se menține la 66° C. Sistemul nostru consumă 87W în jocuri, în timp ce nivelul de zgomot produs în sarcină este de 43.4 dB.

Merită?

Ei bine dragilor, după ce am testat sisteme de 5000 Euro și de 1000 USD, pe care le-am construit noi cu mâna noastră, iată că a venit momentul să îi lăsăm pe alții să lucreze, în timp ce noi ne dăm cu părerea despre calitatea muncii lor. Cei de la uMOD au depus ceva efort, atât în alegerea configurației, cât și în asamblarea acestui sistem, iar rezultatul l-ați putut admira cu toții. Putem discuta despre gaming la superlativ în cazul unui astfel de sistem? Evident, răspunsul este nu. Putem întreprinde orice fel de altă operațiune (randare, editare foto, etc)? Da, dar cu condiția să avem răbdare, pentru că anumite tipuri de operațiuni vor dura destul de mult.



Ce putem face totuși cu un astfel de sistem? Evident, nici nu cred că are rost să discutăm despre web-browsing, office, consum de materiale multimedia sau socializare – asta putem face cu orice sistem. În aces caz însă, putem să discutăm puțin despre editare simplă de imagini, conversii video și despre gaming de buget. Jocurile ceva mai pretențioase vor rula cu toate detaliile la minimum… cel mai important aspect este însă faptul că marea lor majoritate vor rula cursiv, în Full HD. MOBA-urile și MMORPG-urile vor rula fără probleme, deși în World of Tanks va trebui cu siguranță să alegem clientul SD, nu HD.

Per total, uMOD 3258 este un sistem gândit pentru gaming-ul de buget. Da, vom putea să ne bucurăm de suficiente jocuri și aplicații, atâta timp cât suntem conștienți de limitările și compromisurile pe care prețul redus (1749 RON, ~ 450 USD) le impune. **Monstru**



Antec Kühler H600 Pro

Pe măsură ce legea lui Moore și-a dovedit validitatea an după an, procesoarele au început să fie alcătuite dintr-un număr din ce în ce mai mare de tranzistori, înghesuiți într-o pastilă de siliciu de dimensiuni reduse. Astfel, dacă Intel 8086 avea în componență 29000 de tranzistori, Pentium I încorpora nu mai puțin de 3,1 milioane de tranzistori iar un procesor din zilele noastre, Intel Core i7 6700K, este alcătuit din aproximativ 1.75 miliarde de tranzistori. În aceste condiții, este lesne de înțeles de ce sistemul de răcire al procesorului a devenit un factor atât de important în construcția unui PC în zilele noastre. De la radiatoare de cupru răcite cu ajutorul unor ventilatoare de tip turbină și până la cooler-ele de mari dimensiuni bazate pe heatpipe-uri din zilele noastre, ne aflăm mereu în căutarea acelui tip de răcire care să ne ofere cel mai bun raport între capacitatea de disipare a căldurii degajate de procesor și un nivel de zgomot cât mai redus.

Desigur, în zilele noastre avem la dispoziție coolere performante, precum și sisteme de răcire cu lichid. De câțiva ani însă, și-au făcut apariția pe piață o serie de sisteme de răcire cu lichid ușor de montat și întreținut, așa numitele All In One. Acestea sunt circuite de răcire cu lichid închise, gata montate din fabrică, în cazul cărora de cele mai multe ori pompa este montată în același corp cu waterblock-ul. Un astfel de sistem de răcire de tip AIO este și Antec Kühler H600 Pro, un model proaspăt lansat pe piață la începutul acestui an. Antec Kühler H600 Pro este alcătuit dintr-un radiator de 120mm (27mm grosime), un ventilator cu pale transparente produs de Antec, un waterblock cu bază de cupru care încorporează și pompa precum și furtunele aferente.

Circuitul este închis, gata montat și încărcat din fabrică, iar sistemele de prindere sunt compatibile cu majoritatea socket-urilor moderne (Intel LGA 775, 1150, 1151, 1155, 1156, 1366, 2011 și AMD AM2, AM2+, AM3, AM3+, FM1 și FM2). În pachet găsim un back-plate universal, construit din plastic gros, precum și două cadre metalice, unul pentru AMD și unul pentru Intel. Sistemul de prindere este destul de solid, dar aș fi preferat utilizarea unui metal mai gros pentru cadrele care se montează pe waterblock. Ventilatorul este iluminat cu ajutorul unor led-uri albastre și are o viteză de rotație variabila, între 600 și 2400 RPM. Un aspect inedit pe care l-am observat în cazul lui Antec Kühler H600 Pro este alimentarea pompei, care se realizează cu ajutorul unui conector S-ATA.

Antec Kühler H600 Pro a demonstrat performanțe bune în testele noastre, obținând o temperatură cu doar 3 oC mai mare decât referința noastră Noctua NH-D14 la TDP mediu (Core i7 6700K, 4500 MHz, 1.25v), în timp ce nivelul de zgomot s-a stabilizat în jurul valorii de 38 dB. Sistemul de răcire va fi disponibil în curând în magazinele din România pentru ~ 220 RON.

Enermax MaxPro 600W

Enermax este un producător de surse recunoscut pentru calitatea și fiabilitatea produselor sale, dar care în ultimii ani nu se mai bucură de același succes pe piața est europeană, datorită prețului premium. Pentru a remedia această problemă, compania taiwaneza a externalizat producția modelelor din segmentele entry-level și mainstream către companii ca CWT și High-Power (Sirtec), care au experiență și echipamentul necesar pentru a produce volume mari într-o categorie de preț mai prietenoasă. Subiectul nostru de astăzi este o sursă din seria MaxPro cu o putere maximă de 600W și o eficientă de pană la 87%, atunci când este alimentată de la o priză europeană (230V).

PCB-ul sursei are o dimensiune compactă, cantitatea de piese fiind redusă la minim pentru o eficientă economică maximă. Condensatorii din primar sunt certificați pentru o funcționare la 105 grade C fiind de proveniență japoneză (Nippon Chemicon), în timp ce cei din secundar sunt de o proveniență discutabilă (Su'scon, CapXon, JunFu și SamXon). Electronica este fabricată de CWT, fiind destul de răspândită pe modelele mai multor producători din această zonă de preț. În practică rezultatele obținute sunt în linie cu ceea ce ne putem aștepta de la o sursă mainstream a anului 2016, la atingerea capacității maxime tensiunea pe rail-ul de +12v este 12.01v în timp ce testele de eficientă derulate de cei de la 80PLUS situează această sursă între certificările Bronze și Silver. De remarcat de asemenea certificarea pentru funcționarea 24/7 la o temperatură de 40 oc, precum și ventilatorul Enermax cu lagăr Twister care este destul de silențios în practică.

După teste putem spune că MaxPro 600W este o sursă eficientă, silențioasă, care își păstrează parametrii electrici la valori bune chiar și la încărcări mari. Problema este că la aceiași bani – adică 300 lei-putem cumpăra un Seasonic S12II 620W, dotat cu o electronică testată de-a lungul timpului și eficientă 80PLUS Bronze certificată de 80plus.org atât pentru 115V cât și 230V. Mai mult, pe piață mai putem găsi variante mai ieftine de la producători ca High Power sau Super Flower ceea ce face ca Enermax MaxPro 600W să aibă nevoie de o reducere de preț pentru a deveni o alegere demnă de luat în considerare.



MSI Z170A GAMING PRO CARBON



Plăcile de bază sunt, așa cum le spune și numele, componente de bază ale sistemului nostru, care necesită o atenție specială în momentul în care alegem să construim un sistem. De-a lungul timpului, am ajuns să vedem plăci de bază gândite special pentru overclockeri sau plăci de bază gândite pentru a fi utilizate în sisteme high-end împreună cu mai multe plăci video. În general, aceste modele reprezintă vârfurile de gamă ale producătorilor și prin urmare au un preț pe măsură. Dincolo de cele mai performante modele, majoritatea utilizatorilor se află deobicei în căutarea unei plăci de bază accesibile, care să nu facă însă compromisuri la capitolul dotări. O astfel de placă de bază ne-a atras nouă atenția astăzi, mai precis MSI Z170A Gaming Pro Carbon.



Aceasta este o placă de bază socket LGA 1151, care acceptă procesoare Intel Core din generația a 6-ea (Skylake) și oferă o serie de dotări pentru gameri, într-o zonă de preț atractivă pentru majoritatea utilizatorilor, adică ~ 700 RON. Principala caracteristică prin care se diferențiază de majoritatea modelelor disponibile pe piață este zona conectorului de alimentare ATX 24 pin, care este iluminată cu ajutorul unor LED-uri dispuse în PCB. Culoarea poate fi setată cu ajutorul unui utilitar oferit de MSI, iar gamerii vor avea la dispoziție întreaga paletă RGB pentru a alege nuanța preferată. Mai mult decât atât, tot cu ajutorul respectivului utilitar putem seta și modul în care placa de bază este iluminată – static , breathing, gradient sau gaming & music mode, în care lumina pulsează în funcție de sunetele din joc sau de ritmul muzicii.

Evident, MSI Z170A Gaming Pro Carbon nu este o placă de bază interesantă doar pentru că este dotată cu iluminare RGB. Astfel, placa de bază acceptă până la 64GB memorie DDR4 3600 și este dotată cu 3 slot-uri PCI-E 3.0 x16, care pot funcționa în regim x16/x0/x4 sau x8/x8/x4. Cu alte cuvinte, putem construi configurații CrossfireX sau SLI cu două plăci video. La capitolul conectică, găsim 6 porturi S-ATA 6Gb/s precum și un conector M.2 pe placa de bază, în timp ce back-panel-ul este dotat cu 2 conectori USB 3.1 Gen 1 (adică USB 3.0) și 4 conectori USB 2.0. Cu adevărat interesantă este utilizarea unui controller ASMedia ASM1142, cu ajutorul căruia beneficiem de 2 conectori USB 3.1 Gen 2 pe back-panel, dintre care unul este Type-C.

La capitolul rețelistică și sunet nu avem de-a face cu chip-uri exotice, însă nu avem de ce să ne plângem. Astfel, controller-ul de rețea utilizat este Intel I219-V Gigabit , în timp ce placa de sunet integrată se bazează pe clasicul Realtek ALC1150. Pentru a îmbunătăți calitatea audio, cei de la MSI au izolat partea din PCB pe care sunt montate componentele sistemului de sunet și au utilizat condensatori Chemicon precum și două amplificatoare pentru căști în construcția acestuia.

MSI Z170A Gaming Pro Carbon este o placă de bază cu o construcție solidă (etajul de alimentare al procesorului este alcătuit din 8 faze, mosfetii fiind răciți cu ajutorul a două radiatoare din aluminiu) și dotări peste media gamei de preț din care face parte, fiind disponibilă în România pentru ~700 RON.

ASRock Z170 Extreme4+

Extreme4, indiferent de PCH-ul care îl motorizează, a fost întotdeauna un model popular printre cei care își doreau o placă solidă și cu un preț accesibil. O dată cu apariția generației a 6-a a arhitecturii Core, ASRock a extins această serie cu încă un model numit Extreme4+ ce aduce în plus un front panel USB 3.1, acesta sacrificând un port SATA Express convertindu-l în două porturi USB 3.1: 1 x Type-A și 1 x Type-C.

Ca orice placă de bază Z170 care se respectă, ASRock Z170 Extreme4+ suportă configurații Crossfire și SLI fără nici o problemă, având chiar o spațiere de 3 sloturi între cele două porturi PCI-Express 3.0 8x. Dotările de care beneficiază Extreme4+ sunt în mare parte cele ale PCH-ului Z170, înafară de front panel-ul USB 3.1 care folosește un chip 3rd party produs de ASMedia. În acest caz singurul punct slab al acestei plăci de bază este limitarea la doar două porturi SATA 3 în cazul în care folosim un SSD pe port M.2 concomitent cu front panel-ul USB 3.1. Pentru majoritatea utilizatorilor asta nu ar trebui să fie o problemă dar trebuie totuși să ținem cont de acest aspect.

BIOS-ul UEFI este ușor de utilizat chiar și pentru începători, însă stabilitatea plăcii atunci când facem overclocking la memorii sau procesor lasă un pic de dorit. În cazul memoriilor problema se rezolvă făcând update de BIOS, dar procedând astfel pierdem posibilitatea de a face overclocking procesoarelor Skylake cu multiplicator blocat (începând cu versiunea de BIOS 2.4 funcția SKY OC este dezactivată). În ceea ce privește procesorul, problema plăcilor ASRock Z170 este supravoltarea cu aproximativ 70mV peste ce setăm în BIOS – chiar și în cazul profilelor prestabilite de producător. Dacă suntem conștienți de acest aspect este destul de simplu să compensăm prin setarea unei valori mai mici în BIOS, dar pentru începătorii în ale overclocking-ului acest lucru nu este chiar unul de bun augur, defectarea procesoarelor fiind doar o chestiune de timp.

Pentru un preț de aproximativ 750 lei, ASRock Z170 Extreme4+ este o opțiune de luat în seamă pentru utilizatorii ce își doresc o placă de bază solidă cu 4 porturi USB 3.1 (2 x Type-A + 2 x Type-C). Dacă nu aveți neapărată nevoie de front panel-ul USB 3.1, pentru 100 lei mai puțin puteți achiziționa modelul Extreme4, dotat cu 2 porturi USB 3.1 situate pe panoul I/O.



Tt eSPORTS Isurus Pro



Tt eSPORTS este divizia de gaming a celor de la Thermaltake, iar Isurus Pro este cel mai recent model de căști de gaming intra-aurale (in-ear), primele dotate cu un microfon Boom detașabil. Dacă vrem să folosim headset-ul pe stradă sau la alergat avem de asemenea și un microfon in-line dar și o mini telecomenda cu 3 butoane (Înapoi, Play / Pauză, Înainte).

La prima vedere căștile nu par deloc ergonomice, dar după ce le-am utilizat câteva zile în toate scenariile posibile pot spune că sunt unele din cele mai confortabile căști pe care le-am purtat până acum. Cele trei dimensiuni de ear tips incluse în pachet alături de ear hook-urile din silicon fixează căștile confortabil în ureche, făcându-le să stea fixe chiar și atunci când alergăm sau suntem la sala de forță. Totuși, echiparea Isurus Pro cu difuzoare de 13.5mm precum și arhitectura cu microfon detașabil fac ca întregul ansamblu să fie destul de voluminos, așadar nu l-aș recomanda pentru cei cu urechile foarte mici.

În ciuda dimensiunilor generoase, căștile celor de la Tt eSPORTS sunt ușoare nederanjând urechea nici după o perioadă mai lungă de purtat iar materialele de calitate fac ca ele să nu zornăie sau să distorsioneze la volum ridicat. Microfonul Boom are aproape aceleași specificații cu cel in-line, numai că sensibilitatea ușor mai ridicată și amplasarea foarte apropiată de gură fac ca acesta să ofere rezultate mult mai bune mai ales când avem mult zgomot ambiental.

Seria Isurus a impresionat încă de la primul model prin calitatea audio care ne lasă impresia că avem de-a face cu o pereche de căști dintr-o categorie superioară de preț. Isurus Pro nu face excepție de la regulă, încă de la prima audiție se poate observa redarea bună a frecvențelor joase, excelând prin cantitate dar și prin definire. Muzica electronică beneficiază din plin de difuzoarele cu diametru mărit, acestea reușind să creeze o atmosferă imersiva indiferent dacă discutăm despre jocuri sau filme cu efecte speciale.

Pentru audiofilii pretențioși Isurus Pro nu este o opțiune de luat în seamă, în mare parte datorită ușoarei lipse de claritate în zona frecvențelor medii, precum și a frecvențelor înalte ușor estompate. Acest comportament este o consecință directă a folosirii de difuzoare mai mari, cu membrană mai grea, ce nu pot reda frecvențele medii și înalte la fel de bine ca unele mai mici. Fără o ureche antrenată aceste neajunsuri sunt destul de greu de observant, personal a trebuit să le ascult comparativ cu AKG K331, un model intra-auricular de referință în zona mainstream, dar care costa aproximativ 300 lei la momentul apariției. Isurus Pro pierde la claritate în zona mediilor și cantitativ la frecvențele înalte, în schimb câștigă atunci când vorbim de frecvențe joase, ceea ce este un plus atunci când vorbim de căști destinate gaming-ului.

Din nou Tt eSPORTS ne surprind cu prețul la care se comercializează Isurus Pro, adică aproximativ 190 lei în magazinele din România. Pentru acest preț primim o pereche de căști intra-auriculare ce surprind prin calitatea audio– în special prin bass-ul redat și lipsa distorsiunilor – dar și a microfonului Boom detașabil. Avem un al doilea microfon in-line, telecomandă pe fir, cabluri extraplate pentru comoditate în uzul cotidian, sistem de fixare din silicon pe interiorul urechii dar și un portofel pentru depozitarea și transportul lor. Dotări bune pentru 200 RON, aș spune eu.

Matose







AOC C3583FQ

Într-o lume în care marile bătălii în materie de monitoare se dau la capitolul rezoluție, se întâmplă ca anumite modele să se remarce prin alte calități. În cazul lui AOC C3583FQ, avem de-a face cu un monitor multimedia cu ecran curbat în format 21:9, cu diagonala de 35 de inci și rezoluția de 2560 x 1080 de pixeli (sau UW-UXGA pentru iubitorii de acronime). Alte detalii tehnice includ un panou AMVA produs de AU Optronics (un fel de tătici ai panourilor MVA, sau dacă nu, unii dintre ei), rată de reîmprospătare de până la 160 Hz prin Adaptive-Sync (cu suport FreeSync între 45 și 160 Hz) și un timp de răspuns de 4 ms GtG.

Conectica nu lasă nici ea loc de reproș incluzând D-Sub, DVI, HDMI, MHL și DisplayPort, astfel încât să puteți conecta și frigiderul la acest monitor.

Deși rezoluția ar putea fi catalogată de către hateri cum că ar fi cam mică , opinia mea proprie și personală este ca avem de-a face cu rezoluția perfectă. Da, este o rezoluție perfectă pentru anul 2016, în care spuma plăcilor grafice este incapabilă să ruleze decent ultimele titluri, la detalii maxime, în 4K, la 60 Hz.

Fiind vorba de un monitor cu o rată de reîmprospătare de 144 Hz, mult mai importantă decât rezoluția mi se pare experiența de utilizare, care, în contextul unei rezoluții mai mici, va fi mai bună în ceea ce privește numărul de cadre pe secundă. În plus, folosirea unui panou AMVA asigură un contrast nemaipomenit în condițiile în care unghiurile de vizualizare sunt de 178 de grade iar paleta de culori acoperă 100% din standardul sRGB. De asemenea, formatul de 21:9 și raza de curbură de 2000 mm oferă o experiență de-a dreptul captivantă atât în jocuri, cât și în filme - AOC C3583FQ parcă e croit special pentru această activitate (panourile MVA, datorită contrastului superior altor tipuri de panouri, oferă o nuanță de negru de zici că-i din Harlem, fapt observabil îndeosebi în timpul vizionării de conținut video).

Încheind mica noastră prezentare, putem afirma că AOC C3583FQ, la un preț de 550 de lire sterline (cam 3799 RON pe la noi), reprezintă o alegere excelentă pentru PC-urile de gaming din acest an, pliindu-se pe orice fel de activitate de divertisment. Aidan poate să confirme, căci fără el nu ar mai juca Ashes of the Singularity...

MMX





MGine mod pentru Logitech Driving Force Shifter

Am modat un schimbător de viteze



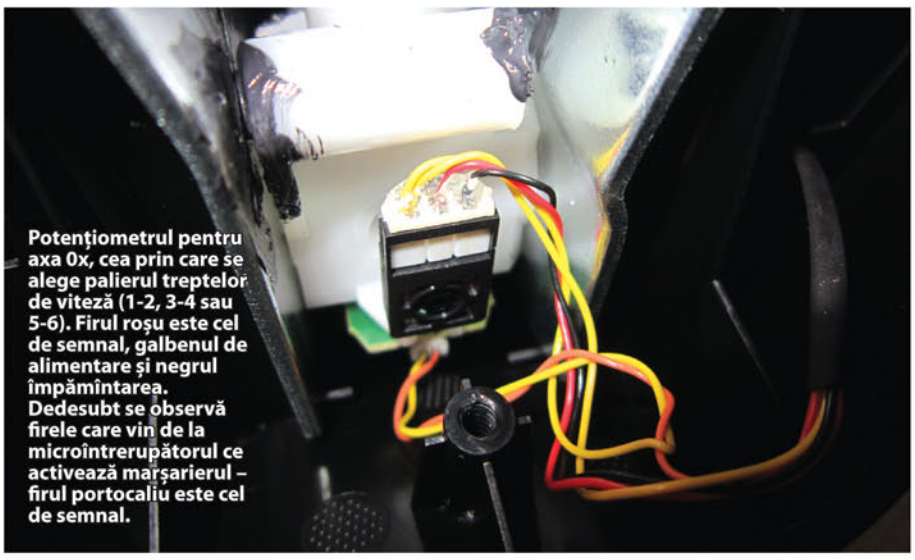
Destinat jocurilor auto, Logitech Driving Force Shifter este un schimbător de viteze de foarte bună calitate, lucru demonstrat de folosirea sa constantă, cu succes, de-a lungul anilor scurși de la lansarea volanului Logitech G25, dotat cu prima iterație a acestui schimbător de viteze.

Mă știți pasionat de simulatoarele auto. Pe de altă parte, mă știți ca redactor Level și, acum, Nivelul 2. Să zicem că între cele două aspecte ale activităților și pasiunilor mele există, însă, o mică nepotrivire. Una financiară. A face presă de jocuri cinstită în România nu este tocmai o imensă sursă de venituri fără de margini. Din acest motiv, redactorul N2 și pasionatul de simulatoare auto intră, cîteodată, în conflict. Cum ar fi, cînd pasionatul vrea un volan Thrustmaster T300RS dar rămîne cu un bătrîn și credincios T80. Sau cînd pasionatul de simulatoare ar vrea un schimbător de viteze, dar singurul disponibil, Thrustmaster TH8A, costă 700 de lei. Sau cînd...

Recunosc, am momentele mele în care îmi vine să dau dracului tot și să mă apuc de ceva mai puțin interesant, dar care să-mi permită să-mi iau un T300RS, un TH8A, un set de pedale... Din nefericire, însă, toți acești ani de practicare a meseriei visurilor – jurnalismul de jocuri – m-au dereglat complet, făcîndu-mă incapabil de mă mai adapta la o muncă obișnuită, eventual organizată, într-o firmă serioasă, dacă se poate corporație. Nu mai am profilul psihologic, psihiatric și general mental pentru a trăi o altă viață, una care să aibă un viitor, domnule Anderson.

Fiind, însă, o fire aproximativ curioasă și întreprinzătoare, găsesc mici modalități de a supraviețui decent propriilor mele benigne pasiuni, al căror singur neajuns este acela că sînt niței costisitoare.

Așa se face că, atunci cînd Logitech a anunțat pe la jumătatea anului trecut că lansează un schimbător de viteze de sine stătător, la un preț în jur de 60 de dolari, am explodat de bucurie. Mi-am spus că l-am apucat pe Dumnezeu de manetă și m-am pregătit să-l bag în viteză. Oroare, însă! Logitech, în nemărginita sa înțelepciune de marketing, a creat noul Driving Force Shifter numai pentru a fi folosit împreună cu propriile lor volane, G29 și G920. Deci, Driving Force Shifter (îl voi numi DFS de aici încolo) nu este tocmai de sine stătător, ci, mai degrabă, un upgrade pentru volanele Logitech de nouă generație.



Potențiometrul pentru axa 0x, cea prin care se alege palierul treptelor de viteză (1-2, 3-4 sau 5-6). Firul roșu este cel de semnal, galbenul de alimentare și negrul împământarea. Dedesubt se observă firele care vin de la microîntrerupătorul ce activează marșarierul – firul portocaliu este cel de semnal.

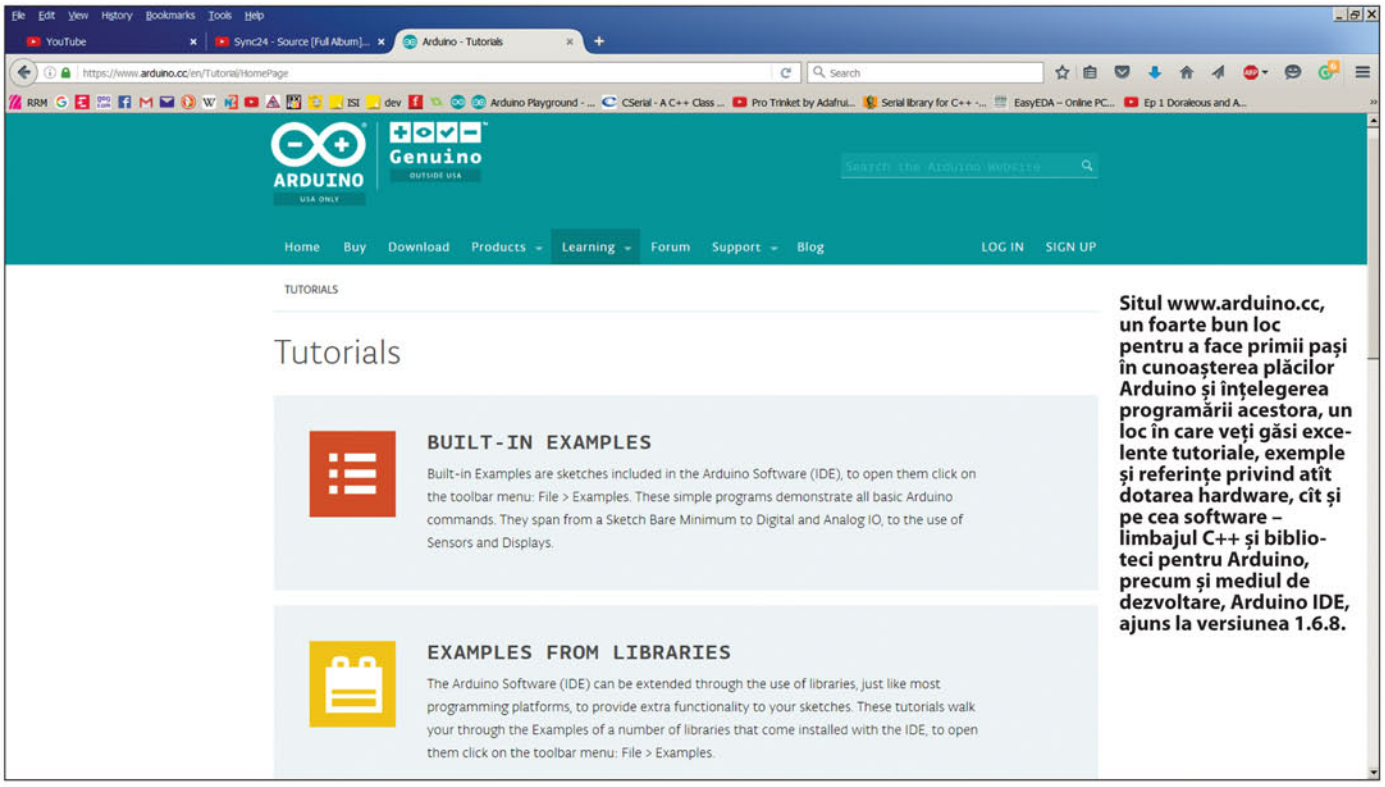
Capul sus și ochii pe hardware!

Nu o să discut aici strategia isteață a Logitech, care, folosind aceeași platformă de pe volanul mai vechi G27, a făcut un simplu facelift pe care l-a redenumit – G29 și G920 – și l-a pus în vînzare la prețuri semnificativ mai mari, chiar dacă aceste modele noi nu includ și un schimbător de viteze, precum anterioarele G25 și G27.

Nu o să spun nici că mi-am luat capul în mîini și am vărsat amare lacrimi de neputință văzînd că schimbătorul DFS nu este de sine stătător. Iar asta pentru că nu e în natura mea să mă predau necondiționat, într-o fîntînă arteziană de „lăcrămi de ciudă pe față". Nope. Ceea ce am făcut eu este ceea ce am făcut o viață întreagă: am furat de la alții. În cazul de față de la bunul meu coleg și prieten cioLAN.

Vedeți voi, nea cioLAN a făcut o facultate în domeniul ingineriei electronice și automatizărilor, căreia i-a supraviețuit. Printre uneltele folosite în scopul acestei oarecum demne supraviețuiri s-a aflat și un mic dispozitiv, o plăcuță dotată cu un microcontroler programabil, numită Arduino Uno.

Acest Arduino Uno este, de fapt, un fel de mic computer, dotat cu intrări și ieșiri analogice și digitale ce îi permit să comunice cu alte dispoziti-



Situl www.arduino.cc, un foarte bun loc pentru a face primii pași în cunoașterea plăcilor Arduino și înțelegerea programării acestora, un loc în care veți găsi excelente tutoriale, exemple și referințe privind atît dotarea hardware, cît și pe cea software – limbajul C++ și biblioteci pentru Arduino, precum și mediul de dezvoltare, Arduino IDE, ajuns la versiunea 1.6.8.



Potențiometrul pentru axa 0y, cea prin care se alege între vitezele 1 sau 2, 3 sau 4, 5 sau 6. Firul roșu închis, ușor cărămiziu, este cel de semnal.

ve, componente electronice și senzori, de la care poate primi informație și către care poate trimite comenzi. Arduino poate fi programat în limbajul C++, folosind un mediu de dezvoltare (Arduino IDE) disponibil gratuit pe situl www.arduino.cc.

Văzîndu-l eu pe cioLAN făcînd diverse cu Arduino-ul său, am reținut ideea de bază a folosirii acestuia. Și am început să mă gîndesc: oare ce are înăuntru noul Logitech DFS? Pe ce se bazează în funcționarea lui? Ce senzor, ce componentă înregistrează mișcarea schimbătorului de viteze? Ce o transmite către calculator?

Tech thief

Aceste întrebări m-au tulburat în suficientă măsură cît să le caut răspunsurile. Pe care le-am găsit într-un clip video de pe Youtube, numit „How to mod Logitech G25 shifter for improved feel!", pe canalul „chilicoke". Acolo, dacă priviți cu atenție operațiunea de dezasamblare a schimbătorului de viteze al unui volan G25, veți observa că mișcarea schimbătorului de viteze este înregistrată de două potențiometre. Iar pentru accesarea marșarierului se folosește un comutator, acționat prin apăsarea manetei schimbătorului simultan cu intrarea în treapta a VI-a de viteză.

De cum mi-am lămurit aceste chestiuni, l-am contactat pe nea cioLAN și l-am întrebat dacă aș putea folosi un Arduino ca să citesc valorile trimise de un potențiometru. Răspunsul a fost un „da!" nițel mirat, deoarece era o chestie atît de simplă și de elementară încît it goes without saying, casăzicașa.

V-ați prins, ideea, a cărei inspirație a venit din furtișaguri de informații esențiale de la alde cioLAN și chilicoke, era să fac un adaptor USB pentru Logitech DFS, folosindu-mă de un Arduino. Dar aici începea cu adevărat partea anevoioasă a întreprinderii mele.

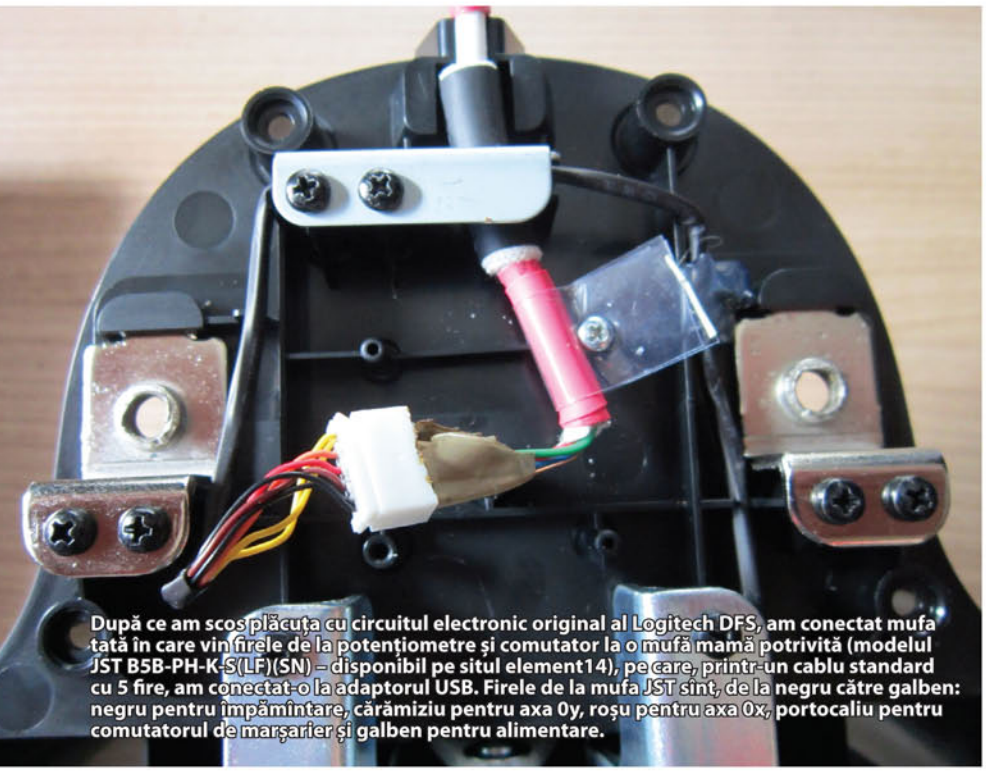
Vedeți, voi, problema este să determini un program ce rulează pe PC, precum un simulator auto, să vadă acel Arduino ca pe un controler de jocuri(/joystick), dotat cu butoane și axe. Dacă nu reușești să faci asta, nu poți controla niciun element din joc cu ajutorul respectivului Arduino.

Din investigațiile mele am înțeles că un Arduino Uno și altele de același fel nu ar corespunde acestei condiții esențiale, decît cu dificultăți și improvizații. Din fericire, există un fel de Arduino care este în mod nativ văzut ca dispozitiv USB de către PC, deoarece chiar conține pe microcontrolerul cu care este dotat – ATmega32u4 – cele ce fac posibilă comunicarea USB. Este vorba despre Arduino Leonardo (cu varianta sa mai mică Arduino Micro).

Arduino Leonardo poate fi văzut de către PC ca fiind o tastatură sau un mouse, fără niciun fel de „manevre" speciale necesare. Dealtfel, se pot găsi online suficiente exemple de proiecte în care se atașează un joystick de gamepad la un Leonardo și acesta este folosit ca mouse – este simplu de programat și un bun proiect de începător.



Spre deosebire de generațiile anterioare de schimbătoare de viteze Logitech, modelul Driving Force Shifter nu este dotat cu butoane în partea sa frontală.



După ce am scos plăcuța cu circuitul electronic original al Logitech DFS, am conectat mufa tată în care vin firele de la potențiometre și comutator la o mufă mamă potrivită (modelul JST B5B-PH-K-S(LF)(SN) – disponibil pe situl element14), pe care, printr-un cablu standard cu 5 fire, am conectat-o la adaptorul USB. Firele de la mufa JST sînt, de la negru către galben: negru pentru împămîntare, cărămiziu pentru axa 0y, roșu pentru axa 0x, portocaliu pentru comutatorul de marșarier și galben pentru alimentare.



Testare tîrziu în noapte. E greu să adormi cînd ceva nu merge cum trebuie. :-)

Nu aveau...

Bun, văzînd eu acestea, m-am încredințat că asta ar fi calea de urmat și am cumpărat online un Arduino Leonardo, de pe www.robofun.ro. După care l-am convins pe KiMO că am un proiect bestial de articol DIY (Do It Yourself) pentru revista noastră, care ar fi de mare inspirație și interes pentru cititori. Așa că l-am rugat să-l contacteze pe distribuitorul Logitech în România și să-i ceară un Logitech Driving Force Shifter pentru test și eventuală modificare.

Răspunsul distribuitorului Logitech m-a surprins: „nu se poate! nu avem!". Cînd spun că am fost surprins am în vedere faptul că, în aproape 20 de ani de activitate a mea ca redactor, distribuitorul Logitech din România a reacționat extrem de prompt, plin de solicitudine, la fiecare cerere a noastră pentru controlere Logitech destinate simulatoarelor auto. Astfel au apărut celebrele, deja, review-uri scrise de mine în Level despre G25 și G27, cu certitudine singurele mele articole în care am probat fără niciun dubiu înalta mea calitate de jurnalist în domeniu.

Din fericire, aici a intervenit omul care a făcut ca noi să scriem din nou – KiMO a avut ideea să cumpărăm din banii revistei schimbătorul Logitech DFS. Și astfel a început o aventură – vreme de aproape două săptămîni am încercat să cumpărăm DFS-ul de la magazine online românești, magazine care îl aveau listat pe stoc. He-he, ha-ha, am dat chiar vreo 2 comenzi, numai pentru ca, după cîteva zile, să fim anunțați că e o greșeală, că produsul nu mai este pe stoc și nici în oferta magazinului. De la alții am așteptat cu săptămîna informații privind disponibilitatea produsului, numai pentru a afla același lucru: că nu.

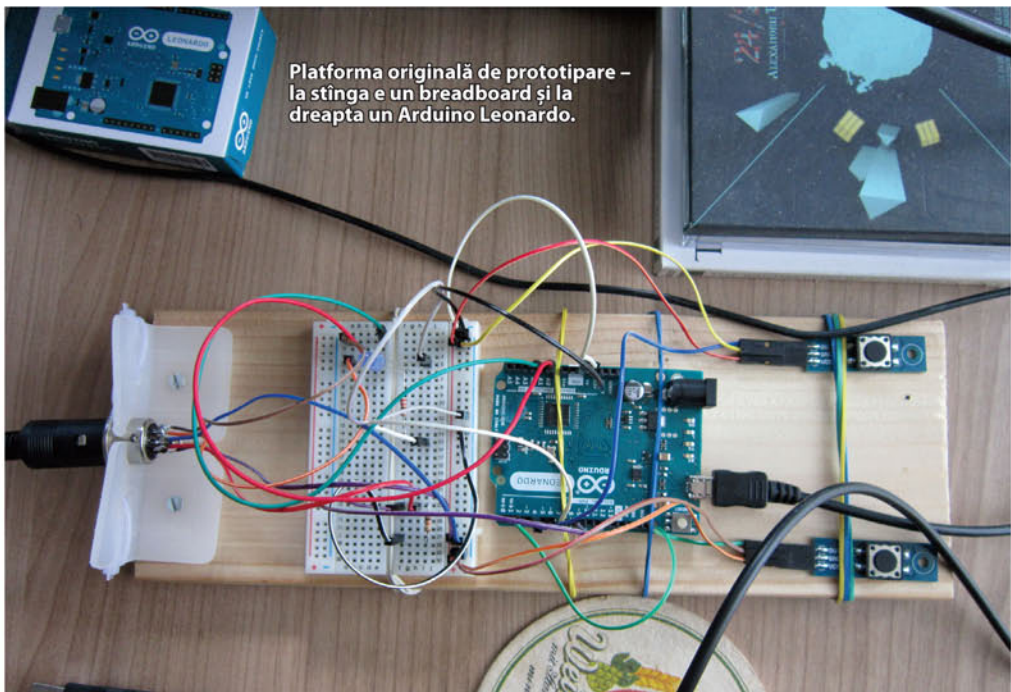
Ajunși la capătul răbdării și al posibilităților de achiziționare de pe piața internă a Logitech-ului DFS, am intrat frumos pe situl Logitech și l-am cumpărat din magazinul online al producătorului, la prețul de 270 de lei, ce includea și transportul. În trei zile aveam schimbătorul de viteze Logitech Driving Force Shifter pe birou, venit de peste hotare în impecabilă stare.

Poticnirea

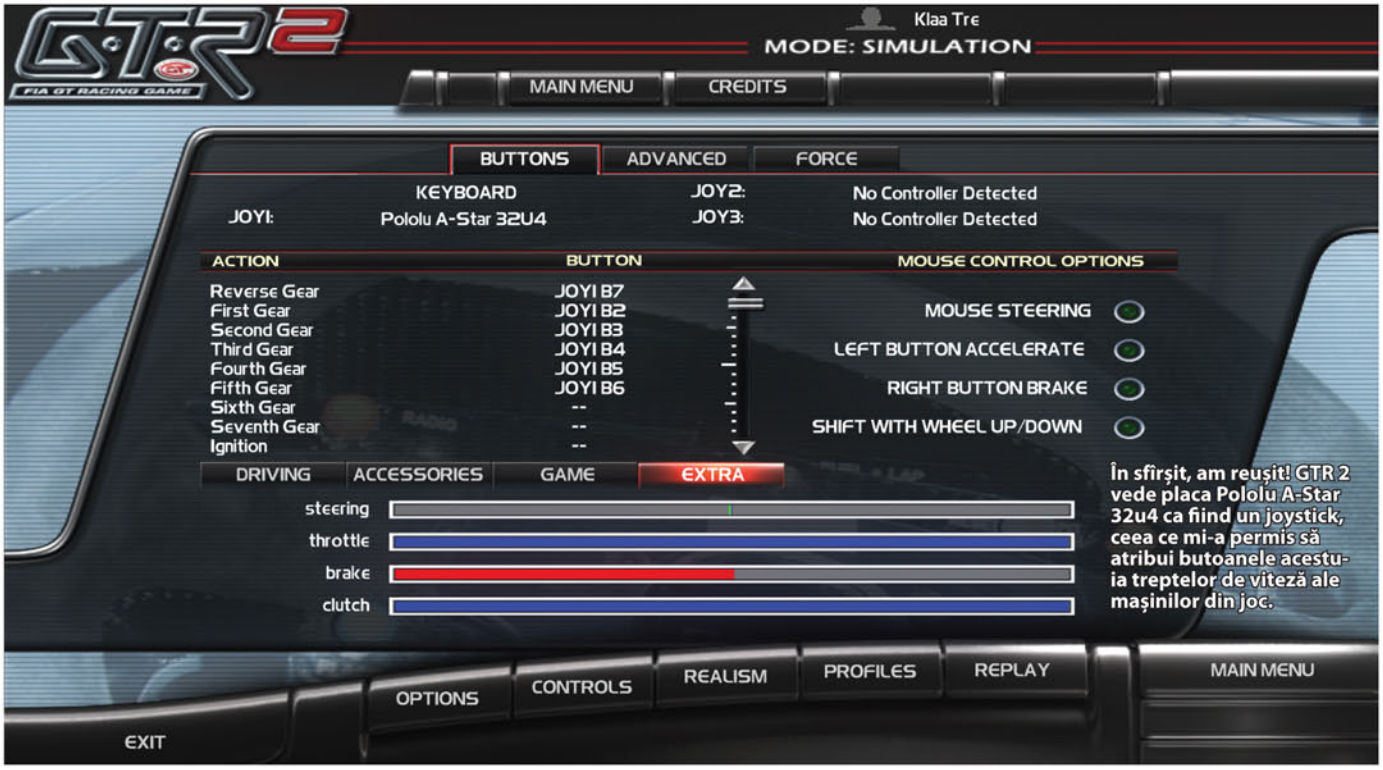
Planul inițial era să mă folosesc de faptul că Arduino Leonardo poate fi văzut de PC ca fiind o tastatură conectată la un port USB. Astfel, urma ca, în momentul în care maneta schimbătorului ajungea într-o poziție corespunzătoare unei trepte de viteză, Leonardo să trimită către PC mesajul că o anumită tastă a fost apăsată. Și urma ca fiecare treaptă de viteză să aibă atribuită o anume tastă.

Simulatoarele/jocurile auto oferă în meniurile de configurare posibilitatea asocierii fiecărei trepte de viteză din mașinile jocului cu cîte o tastă de pe tastatură. Doar că tastatura urma să fie Leonardo-ul, care ar fi generat semnalele de apăsare a unei taste. Pe această cale schimbătorul de viteze de la Logitech, prin intermedierea Arduino-ului Leonardo, ar fi putut să controleze treptele de viteză dintr-un joc.

Din nefericire, testele mi-au arătat că adoptarea unei asemenea simple soluții nu este posibilă. Problema este că mesajele de apăsare a tastelor generate cu Leonardo sînt primite cu întîrziere de către simulatoarele/jocurile auto – iar întîrzierile nu sînt nici măcar constante. Ba chiar, uneori, jocul nu înregistrează nicio apăsare de tastă, deși Leonardo a trimis-o. Partea ciudată este că alte aplicații nu întîmpină astfel de dificultăți, motiv pentru care pot scrie documente întregi în Libre Office, Word sau Notepad folosindu-mă de Leonardo pe post de controler de tastatură. Sau pot controla interfața Windows-ului, pe aceeași cale.



Platforma originală de prototipare – la stînga e un breadboard și la dreapta un Arduino Leonardo.



În sfîrșit, am reușit! GTR 2 vede placa Pololu A-Star 32u4 ca fiind un joystick, ceea ce mi-a permis să atribui butoanele acestuia treptelor de viteză ale mașinilor din joc.

Am căutat să descopăr o cale de a rezolva această problemă, dar Internetul nu a fost darnic cu mine, mintea mea nici atît, așa că am rămas într-un impas destul de nasol, din care, totuși, pînă la urmă, am reușit să ies. Evident, tot pe baza unui „furtișag" de idei.

Biblioteca din Instructablia

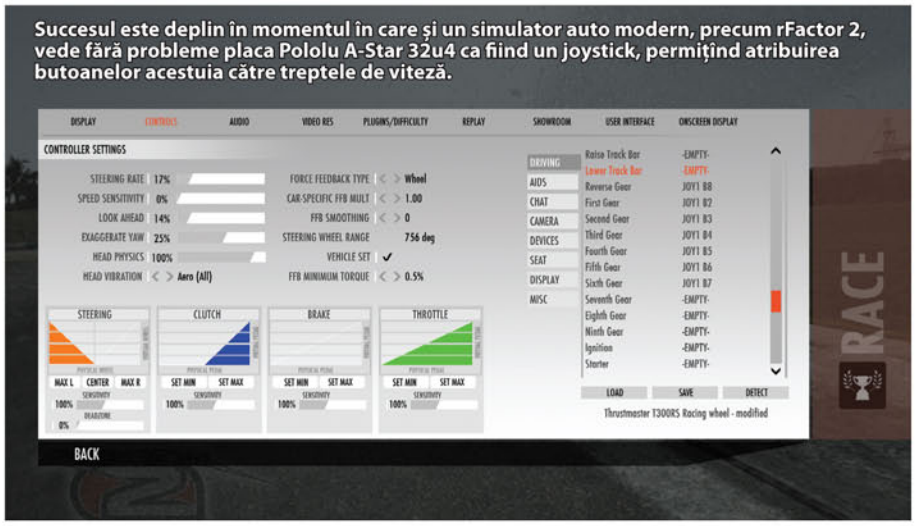
Mi s-a arătat, o norocitule cititor, într-una din preumblările mele pe siturile frecventate de automaticieni amatori și profesioniști, că Arduino Leonardo ar putea fi folosit pe post de controler de jocuri. Ba chiar am găsit și ceva link-uri către biblioteci C++ capabile de o asemenea neasemuită magie. Între acestea, cea mai bună s-a dovedit a fi cea creată de userul MatthewH de pe situl www.instructables.com, despre care puteți citi în materialul „Arduino Leonardo/Micro as Game Controller/Joystick", postat pe același sit. Tot acolo veți găsi și biblioteca cu pricina, de care veți avea nevoie pentru a rula codul scris de mine pentru articolul de față.

Folosindu-mă de această bibliotecă C++, am făcut în așa fel încît Arduino Leonardo să fie văzut de PC ca un joystick, dotat cu butoane și axe de mișcare. Apoi, am scris niște cod pentru ca, atunci cînd maneta schimbătorului ajunge în poziția corespunzătoare unei trepte de viteză, Leonardo să transmită către PC semnalul de apăsare a unui buton de joystick. Pentru poziția neutră (scos din viteză) am atribuit butonul 1, pentru treptele de viteză I – VI am atribuit butoanele 2 – 7 și pentru marșarier butonul 8. Menționez că aceasta este numerotarea folosită de fereastra Game Controllers din Control Panel-ul Windows-ului. Numerotarea folosită de biblioteca Joystick creată de MatthewH pornește de la 0, dar asta vă interesează numai pe cei care vreți să interveniți în codul scris de mine.



Pololu A-Star 32u4 este foarte mică, dar versatilă. În limita unui consum de curent de 100 mA, poți face o grămadă de lucruri interesante cu ea.

Dată fiind chiar existența articolului de față, bineînțeles că această metodă a dat rezultatele așteptate. Simulatoarele/jocurile auto au văzut Leonardo ca joystick și au înregistrat butoanele corespunzătoare ca fiind comenzi de schimbare a treptei de viteză. Deasemenea, comenzile de apăsare a butoanelor au fost recepționate prompt, instantaneu, de jocuri, astfel încît am putut folosi Logitech DFS, prin adaptorul USB bazat pe Arduino Leonardo, pentru a mă juca în cele mai bune condiții, fără niciun fel de latențe sau omisiuni în semnalul transmis pentru schimbarea treptelor de viteză.

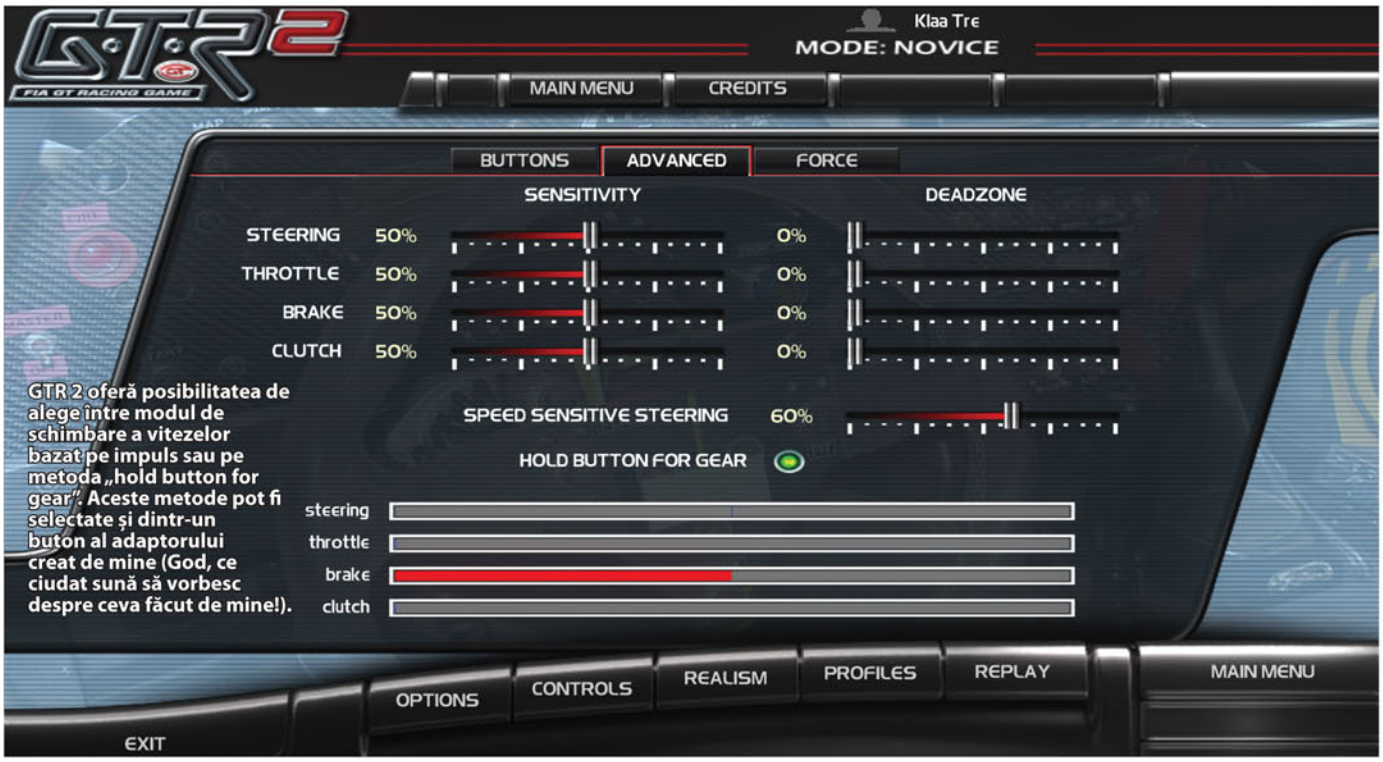


Succesul este deplin în momentul în care și un simulator auto modern, precum rFactor 2, vede fără probleme placa Pololu A-Star 32u4 ca fiind un joystick, permițînd atribuirea butoanelor acestuia către treptele de viteză.

Mania implementării

Mulți dintre voi mă cunoașteți deja, din articolele mele. Așa că, probabil, v-ați dat seama că sînt un psihopat aproape nepericulos, posedat de amănunte, maniac al exhaustivității.
De aceea nu este o surpriză pentru voi faptul că nu m-am mulțumit numai la a programa Arduino-ul Leonardo ca un simplu adaptor USB pentru un schimbător de viteze. Am simțit nevoia să fac un pic mai mult decît atît, în special cu gîndul la concurență.

Pentru că există o „concurență", pe care, dealtfel, o numesc impropriu așa, deoarece, în timp ce software-ul scris de mine este perfect gratuit



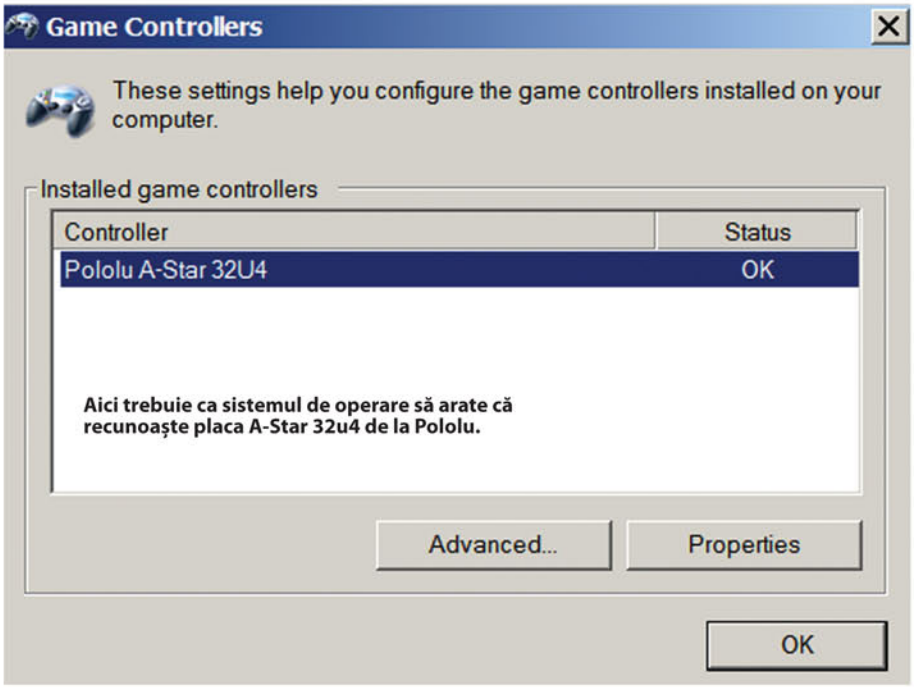
GTR 2 oferă posibilitatea de alege între modul de schimbare a vitezelor bazat pe impuls sau pe metoda „hold button for gear". Aceste metode pot fi selectate și dintr-un buton al adaptorului creat de mine (God, ce ciudat sună să vorbesc despre ceva făcut de mine!).

(bașca open source), produsul corespunzător al lui Leo Bodnar este pe bani. Este vorba de un adaptor USB, disponibil pe www.leobodnar.com/shop/, sub numele de „Shifter Interface USB adapter for Logitech® G25, G27 and G29", la prețul de 20 de lire sterline. Cu tot cu transport, suma ar fi cam de 150 de lei.

Pe lîngă componenta hardware a adaptorului, mai există și un software ce poate fi descărcat de pe situl lui Leo Bodnar, program cu care se realizează calibrarea schimbătorului Logitech DFS, precum și setarea punctelor din cursa manetei în care se produce schimbarea vitezei.

Adaptorul creat de mine este programat să ofere funcția de calibrare a schimbătorului – ba chiar intră automat în calibrare la prima conectare a adaptorului la PC. Calibrarea se poate repeta oricînd.

Apoi, am implementat în codul adaptorului două tipuri de modelare a schimbării de viteză. Acest lucru este necesar deoarece în unele jocuri mai vechi vitezele se schimbă la primirea de la controler a unui mesaj de tip impuls scurt, în care trebuie trimisă și comanda de intrare în poziția neutră, în timp ce jocurile mai noi folosesc sistemul „hold button for gear", în care schimbătorul este menținut în viteză prin trimiterea continuă a mesajului de apăsare a butonului corespunzător treptei de viteză curente, iar intrarea în poziția neutră se face automat la încetarea respectivei apăsări. Dacă jucați un joc ce folosește metoda veche, este suficientă o apăsare de buton pentru a trece de la metoda nouă la cea veche și viceversa.



Totul pentru realism

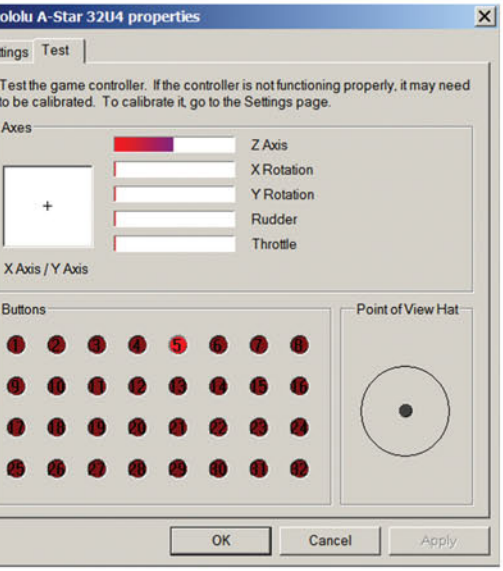
În ce privește setarea punctelor din cursa manetei în care se produce schimbarea vitezei, și această funcție este disponibilă, sub forma a șase preseturi, ce pot fi accesate prin apăsarea unui buton. Practic, se poate rula în buclă prin cele 6 setări, iar cînd ledul corespunzător se aprinde, înseamnă că reglajul cu cea mai mică sensibilitate este cel curent – la următoarele 5 apăsări este crescută treptat sensibilitatea schimbătorului de viteze.

Aplicația acestui reglaj este simplă. La sensibilitate mică, schimbătorul intră mai tîrziu în viteză, spre capătul cursei manetei. La sensibilitate mai mare, schimbătorul intră în viteză mai repede, în puncte mai apropiate de cel de neutru. Astfel, pentru mașinile mai vechi, din cîteva apăsări de buton ajungeți la o setare realistă, în care se intră mai lent în viteză. La fel, pentru mașinile mai noi, aveți acces rapid la o intrare mai rapidă în treapta de viteză.

Pentru asta nu este nevoie să deschideți un program dedicat, nu trebuie să părăsiți simulatorul auto, este suficient să apăsați un buton, ținînd socoteala că la setarea de sesnsibilitate minimă se aprinde un led, după care pentru fiecare apăsare sensibilitatea crește, pînă se aprinde din nou ledul, semn că s-a revenit la sensibilitatea minimă. Astfel, dacă ați schimbat mașina în joc, apăsați doar butonul de sensibilitate pentru a adapta comportamentul schimbătorului de viteze la epoca din care este modelul auto ales.

Așa cum este disponibil acum, adaptorul este programat să aibă astfel cele 6 trepte de sensibilitate la schimbătorul de viteze tip „H": 9, 12, 15, 18, 21, 24. La sensibilitatea „9", comanda de intrare în viteză este dată atunci cînd maneta ajunge la o distanță față de capătul cursei de 9% din

Game Controllers/Properties – fereastra pe care am folosit-o cel mai mult la testarea primară. Aici indică faptul că schimbătorul este în viteza a patra (butonul 1 este pentru poziția neutră).





Forma finală a proiectului, în cutie de lemn cu fereastră de plexiglas – utilă ca să vezi prin ea lumina produsă de ledul sistem al plăcii A-Star, ce oferă informații utile celui care îi pricepe clipirea verzuie.



Placa Pololu A-Star 32u4 montată pe un mic breadboard, cu butoanele cu led conectate.

distanța între două trepte de viteză aflate pe aceeași linie. Spre exemplu, dacă vrei să intri în a-ntîia, comanda de intrare în prima treaptă de viteză se dă atunci cînd maneta se află la o depărtare de poziția de stop a manetei în viteza a-ntîia de 9% din distanța între pozițiile vitezei a-ntîia și a doua. Dacă nu se înțelege din vorbe, vă garantez că la primele încercări cu obiectul fizic veți simți imediat cum funcționează treaba.

Setările aflate acum în programul adaptorului creat de mine sînt alese după foarte multe teste și încercări. Dacă vreți, le puteți schimba, dar eu cred că am găsit o formulă optimă pentru uzul general. Nevoi particulare pot, însă, cere schimbarea acestor reglaje, ceea ce este foarte ușor, intervenind direct în codul scris de mine, pe care l-am comentat cu explicații detaliate.

Secvențial

Pînă la urmă, acesta este unul din avantaje în a folosi un asemenea dispozitiv, precum un Arduino Leonardo, pe care îl poți programa cu mîna ta, sau în programarea căruia poți interveni tu însuți cu diverse modificări – ceea ce nu se poate seta din interfață, se poate schimba din cod. Un alt avantaj este acela că poți oferi un set lărgit de funcții, pe care produsele existente pe piață nu le pun la dispoziție. Și aici vă voi explica de ce am scris un pic în urmă că acele setări de sensibilitate sînt valabile pentru schimbătorul de viteze „H".

Simplu: am programat Leonardo-ul în așa fel încît să puteți folosi Logitech-ul DFS și ca schimbător secvențial – adică unul cu două poziții: treaptă de viteză în sus și treaptă de viteză în jos. Astfel de schimbătoare secvențiale cu manetă au fost și sînt folosite în foarte multe discipline ale sporturilor auto, motiv pentru care iubitorii de realism în simularea auto vor întotdeauna să aibă și un astfel de schimbător de viteze în arsenalul personal.

În acest scop, am prevăzut montajul și cu un comutator cu două poziții. Pe poziția „apăsat" adaptorul funcționează în mod schimbător „H", pe poziția „neapăsat" adaptorul funcționează în mod schimbător secvențial. Cînd este în mod schimbător secvențial, butonul cu care se regla sensibilitatea schimbătorului „H" reglează acum sensibilitatea schimbătorului secvențial, în trei trepte: 45, 30, 15. Prima treaptă face ca urcarea/coborîrea în viteză să se realizeze atunci cînd maneta se află față de punctul neutru la o distanță de 45% din valoarea transmisă de potențiometrul axei 0x în poziția neutră a manetei. Astfel, cel mai mult miști maneta pe prima sensibilitate pentru a intra în treapta următoare de viteză, și cel mai puțin pe ultima, unde schimbătorul reacționează foarte repede.

A, cum am făcut ca Logitech DFS să fie secvențial, fără a opera absolut nicio modificare hardware? Simplu, l-am fixat de masă rotit cu 90°. Arcurile care aduc maneta în poziția neutră sînt suficient de puternice, atît pe axa 0x, cît și pe cea 0y, astfel încît, practic, ți se pune la dispoziție toată mecanica necesară unui schimbător secvențial, care, însă, mai trebuia doar rotită cu 90° și programată ca atare.

Frîna ca progres

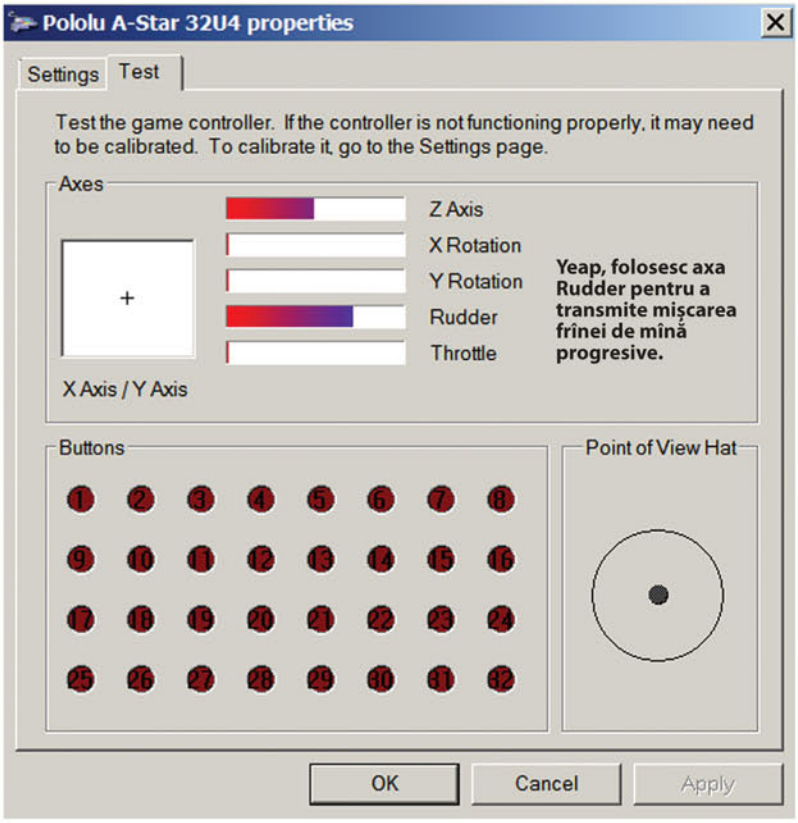
Și pentru că toate astea nu erau de ajuns – deoarece Thrustmaster TH8A poate funcționa și ca frînă de mînă progresivă – am implementat în adaptorul meu și un mod de funcționare a Logitech DFS ca frînă de mînă progresivă. Bun, mă veți întreba care e treaba cu frîna de mînă, că de ce progresivă, mă?

Well, sînt jocuri, precum cele de raliu sau cele care conțin competiții de drift, în care frîna de mînă este necesară iar jocul oferă suport pentru un astfel de controler. Problema este că nu prea există pe piață controlere de tip frînă de mînă – OK, e un Fanatec și alte versiuni de butic select, dar prețul te urcă pînă la valori greu de suportat de către un buzunar clasic, obișnuit, simplu, modest.

Din acest motiv, frîna de mînă este „improvizată" de cei care o folosesc. De cele mai multe ori, frîna de mînă este controlată de un buton de pe volan, căruia i se atribuie din meniul de configurare a jocului această funcție. Alții, mai dornici de realism, folosesc manete create ad-hoc sau chiar manete de frînă de mînă hidraulică achiziționate de pe ebay cu sume care pot coborî și pînă la 50



Pe partea de sus a cutiei se află butoanele de stabilire a modului de schimbare a vitezei (cel aprins indică faptul că se folosește metoda prin impuls) și de selecție a sensibilității întrării în viteză. Butonul de pe lateral, pe fața cu mufa USB, este apăsat, arătînd că este selectat modul „H" de funcționare a schimbătorului de viteze.



de dolari. Dar, de cele mai multe ori, astfel de manete acționează tot asupra unui buton, nu asupra unei axe de controler.

Partea proastă cu butonul este că nu ai control suficient asupra frînării – butonul are numai două poziții (on/off), deci transmite frînei de mînă numai două valori (zero sau full). Decît nimic, este mai bine și așa, dar varianta optimă este să ai o manetă care acționează asupra unei axe de controler, parcurgînd o plajă întreagă de valori, de la zero la full, proporțional cu deplasarea manetei. Asta ar fi frîna de mînă progresivă despre care vorbeam.

În cazul de față, cînd butonul de selecție a tipului de schimbător de viteză este pe poziția neapăsat (secvențial), se poate opta pentru funcționalitatea de schimbător secvențial sau cea de frînă de mînă progresivă. Odată selectată frîna de mînă, un buton permite alegerea direcției către care trebuie mișcată maneta pentru a frîna – se pot folosi alternativ ambele direcții, atît cea dintre neutru și palierul de viteze 1-2, cît și cea dintre neutru și palierul de viteze 5-6, după cum folosiți frîna, la stînga sau la dreapta volanului.

O atenționare, totuși: este bine să intrați întîi în modul de calibrare al frînei de mînă, pentru a asigura o cît mai bună folosire a acesteia. Fără calibrare, maneta va folosi efectiv pentru frîna de mînă un unghi de rotație mai mic decît cel rezultat în urma calibrării.



Logitech DFS montat rotit cu 90°, pe o mică consolă de lemn anume făcută de mine, prinsă de birou. În acest mod DFS-ul se poate folosi ca schimbător secvențial sau ca frînă de mînă progresivă.

Somebody stop me!

OK, nu m-am stăpînit și am mai implementat o funcționalitate, așa, ca bonus. Cînd butonul de selecție a schimbătorului de viteze este neapăsat (adică pe poziția „secvențial"), se poate alege între trei moduri de funcționare ale schimbătorului de viteze: Logitech DFS ca secvențial, Logitech DFS ca frînă de mînă și schimbător secvențial generic. În acest al treilea mod de lucru, se poate conecta orice schimbător secvențial care folosește microcontacte pentru a semnala urcarea sau coborîrea în viteză. Se folosește aceeași mufă de intrare de pe adaptor la care se poate conecta și Logitech DFS. Schema mufei de conectare și a rezistențelor care trebuie lipite la microîntrerupătoare le voi pune într-un document pe care îl voi atașa arhivei ce va conține codul și instrucțiunile de folosire, atît ale codului cît și ale adaptorului.

De altfel, întregul cod poate fi utilizat și pentru un schimbător de viteze „H" generic, făcut ad-hoc, cu condiția ca acesta să respecte schema de conectare indicată de mine, iar pentru determinarea poziției manetei să folosească două potențiometre identice, potrivite electronicii de controler de joc – adică unei alimentări la curent de intensitate foarte redusă și voltaj de 5 sau 3 volți.

O situație ce ar necesita o programare particulară ar fi o frînă de mînă generică, ce ar folosi un mecanism precum cele ce pot fi achiziționate online sub numele de „frînă de drift hidraulică". Aș putea implementa și această opțiune dacă există interes pentru ea.

Mai mic, mai accesibil

Și tot în categoria „nu m-am stăpînit" mai intră ceva făcut de mine în acest proiect – nu m-am stăpînit și l-am miniaturizat nițeluș. Inițial, placa folosită de mine a fost Arduino Leonardo. Am ales-o ca platformă de prototipare, pe care să elaborez proiectul și să îl testez, avînd ca motiv principal compatibilitatea. Arduino-urile beneficiază de biblioteci extinse, de un mediu de dezvoltare standardizat în ani de zile de elaborare și perfecționare, de o bază de proiecte create de sute de mii de utilizatori care și-au adus contribuția la dezvoltarea platformelor Arduino.

Dat fiind că aceasta este prima oară cînd am programat un microcontroler – dispozitive despre care în urmă cu două luni nu știam decît că ar exista – am hotărît să îmi fac ucenicia pe platforma Arduino, pe o placă Leonardo originală, nu o

copie chinezească. Astfel, eram sigur că orice eroare care ar fi apărut mi s-ar fi datorat mie, și nu vreunei probleme de compatibilitate.

Dar, după ce am realizat mare parte din proiect, am considerat că placa Arduino Leonardo și placa breadboard aferentă pe care am folosit-o pentru realizarea conexiunilor cu butoanele și ledurile, sînt prea mari pentru forma finală a adaptorului, pe care doream să o pot închide într-o cutie de dimensiuni acceptabile.

Inițial am vrut să folosesc o placă Arduino Micro, asemănătoare cu Leonardo prin aceea că ambele folosesc microcontrolerul Atmel ATmega32u4. Ceea ce m-a îndepărtat de o asemenea opțiune a fost prețul: 119 lei pe www.robofun.ro. Nu e vina distribuitorului român pentru acest preț, mai mare decît al unui Leonardo. Pur și simplu astea sînt prețurile pe piață. În schimb, tot pe situl aceluiași distribuitor din România am găsit o altă placă dotată cu ATmega32u4, produsă de Pololu ca o clonă de Leonardo dotată cu cîteva funcționalități de conectare specifice. Este vorba de A-Star 32u4 Micro, ce costă 71 de lei – semnificativ mai puțin decît Arduino Micro.

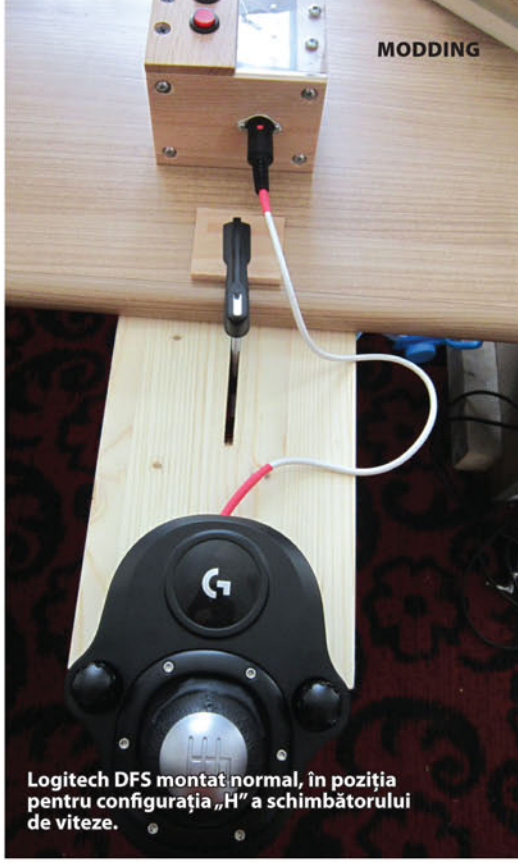
Această placă este foarte mică, perfectă pentru proiectul de față. Dacă aș fi făcut efortul de a crea un shield anume configurat pentru acest proiect, cred că aș fi putut chiar să o montez în carcasa schimbătorului Logitech DFS. Am preferat, totuși, să montez adaptorul într-o cutie de sine stătătoare, pentru flexibilitate în implementarea unor viitoare funcționalități suplimentare. În acest scop am montat A-Star-ul 32u4 Micro pe un breadboard foarte mic, am adăugat două butoane cu led și un întrerupător cu reținerea poziției, cîteva rezistențe, niște fire și o mufă DIN cu 5 picioruțe. Am pus totul într-o cutie de lemn creată și asamblată de mine, cu ajutorul prietenului meu Victor (cel care m-a ajutat cu traducerea din rusă cînd am scris review-ul pentru Level la Cryostasis: Sleep of Reason).

Atît, și încă ceva pe deasupra

Dacă este să estimez bugetul necesar realizării acestui mod de Logitech DFS, aș spune că suma se situează în jurul a 150 – 170 de lei, în plus față de cei 270 cît costă schimbătorul în sine. În cazul în care aveți deja un schimbător Logitech din cele venite cu volanele G25 sau G27, dar nu mai vreți să folosiți volanele, puteți aplica acest mod și la respectivele schimbătoare, dar va funcționa numai pentru partea de schimbare a vitezelor, nu și la butoane, ce sînt o dotare suplimentară a vechilor schimbătoare Logitech. O astfel de adaptare vă scutește de costul unui schimbător nou.

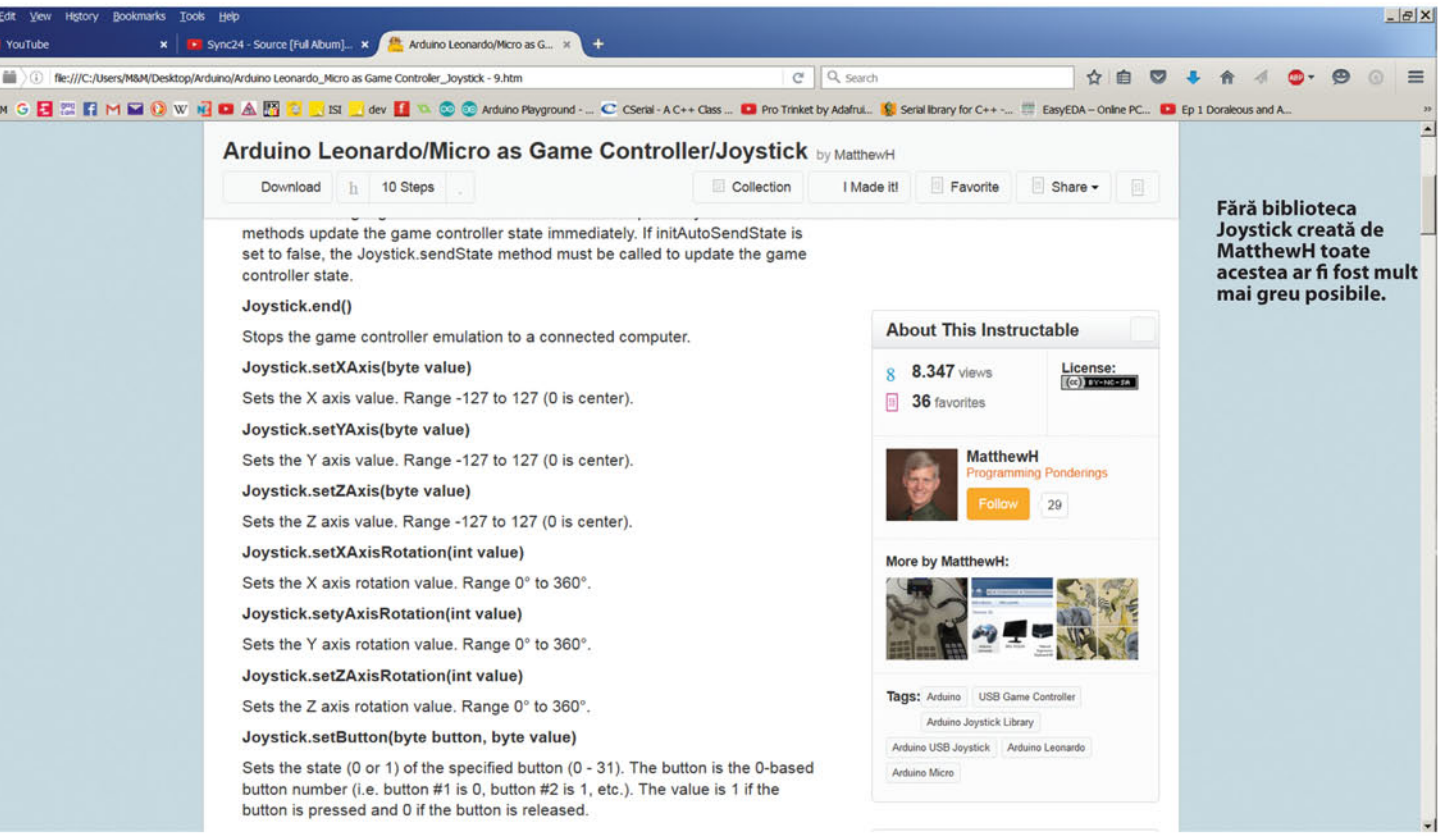
Per total, ieșiți cam cu 260 – 280 de lei mai ieftin decît la achiziționarea unui Thrustmaster TH8A, dar avînd cel puțin aceleași funcții și dotări (OK, nu aveți 8 trepte de viteză și senzorul nu este magnetic, deci se va deteriora de-a lungul anilor – însă potențiometrele de pe Logitech DFS se pot înlocui ușor și ieftin oricînd).

Astfel, aveți un schimbător „H", unul secvențial și o frînă de mînă progresivă, la care se adaugă o interfață simplă de configurare, cu butoane și leduri fizice, nu software, ce poate fi accesată oricînd, în timpul jocului chiar, fără a fi necesară ieșirea din joc și apelarea la un alt software dedicat de control. Funcțiile de calibrare și de setare a sensibilității, de alegere a tipului de schimbător de viteze, a modelului de schimbare a vitezelor, a sensului de funcționare al schimbătorului secvențial și al frînei de mînă, toate acestea sînt ușor de accesat și folosit. Dacă vreți să intrați și mai adînc în configurarea acestui adaptor, în secțiunea din cod destinată declarării variabilelor am explicat majoritatea variabilelor folosite și am marcat cu „/*EDIT*/" variabilele la care se poate modifica valoarea numerică introdusă de mine.

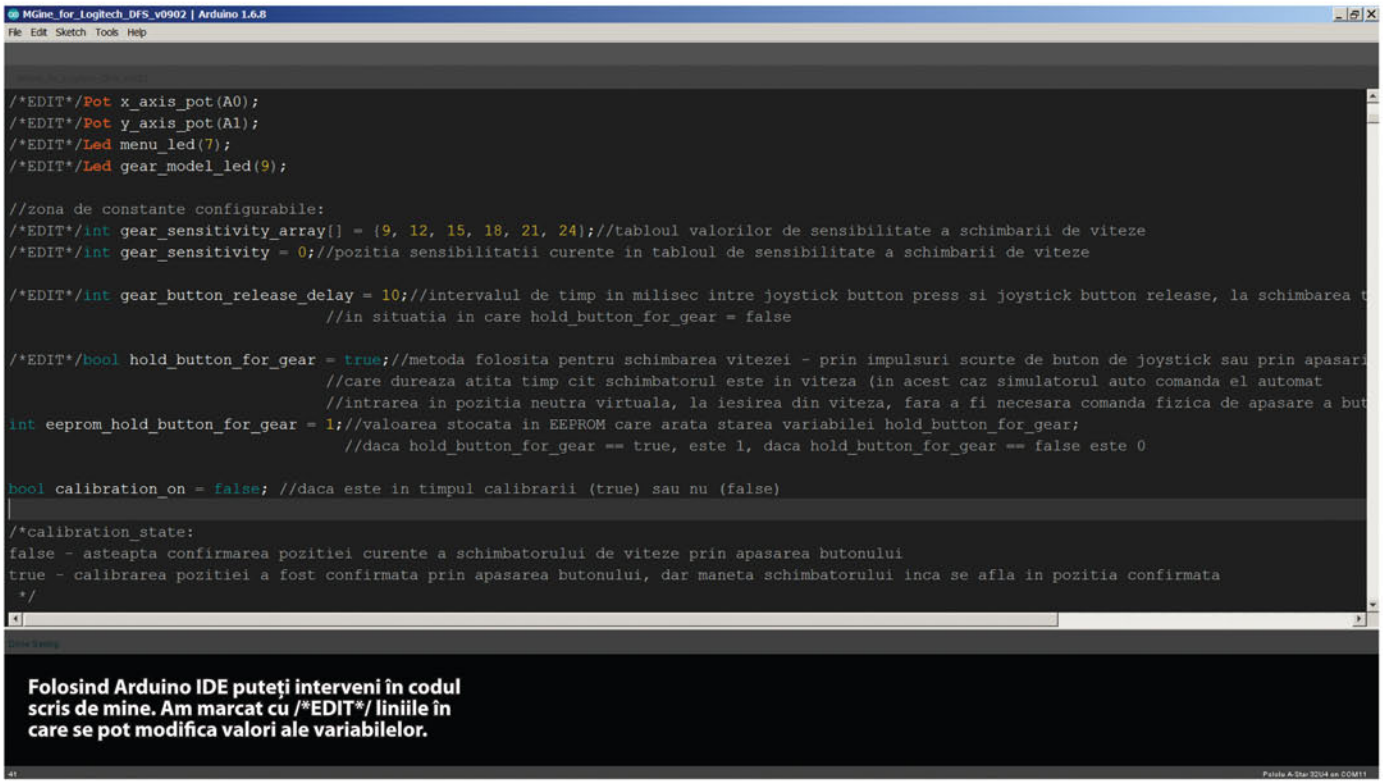


Logitech DFS montat normal, în poziția pentru configurația „H" a schimbătorului de viteze.

Pe lîngă posibilitățile extinse de configurare, mai există un avantaj al acestei abordări a modificării schimbătorului de viteze Logitech DFS. Este



Fără biblioteca Joystick creată de MatthewH toate acestea ar fi fost mult mai greu posibile.



Folosind Arduino IDE puteți interveni în codul scris de mine. Am marcat cu /*EDIT*/ liniile în care se pot modifica valori ale variabilelor.

vorba despre expandabilitate. Puteți să mai adăugați la dotările deja oferite. Primul lucru la care m-aș gîndi ar fi un tablou de butoane apăsabile multiplexate, pe care îl puteți suplimenta și cu un encoder sau două, cu cheie de start, cu buton special de „Ignition". Amatorii de realism al curselor auto apreciază astfel de elemente hardware de interfață – dacă există interes este posibil să fac chiar eu o asemenea implementare.

Evident, al doilea tip de expansiune la acest sistem pe care l-ar putea dori un pasionat este afișarea în timp real a datelor de telemetrie. Pentru asta, însă, eu unul mai am de învățat chestiuni de C++ un pic mai avansate decît ceea ce am folosit la realizarea adaptorului pentru schimbătorul de viteze. Am interesul de a face asta, deci, sub o zodie fastă, este posibil să prezint și un astfel de proiect.

MGine, ca în „emgine"

Pînă la urmă, însă, marele avantaj de a face astfel de adaptări, moduri și mici „hack-uri" constă tocmai în aceea că te ajută să înveți. Într-o singură lună de zile, am învățat cum funcționează și este configurat un microcontroler, cum poate fi acesta programat, am învățat o brumă esențială de C++ și am dus pînă la capăt un proiect mic, dar destul de solicitant pentru mine.

Pentru că eu nu am mai programat într-un limbaj standard de programare de peste 25 de ani, cînd am scris niște programele minore în Pascal și în LISP. Nevoia de a realiza niște dll-uri destinate unui proiect personal m-a făcut, însă, să mă apuc de învățat C++. Și cum îmi este imposibil să învăț dintr-o carte, să diger un manual, am căutat să mă motorizez cu o pasiune – simulatoarele auto – pentru a parcurge la un mod cît mai practic, mai aplicat, etapele necesare familiarizării cu C++.

Dat fiind că este primul meu program în acest limbaj, după 25 de ani în care am făcut numai muzică și jurnalism, trebuie să fiți îngăduitori cu mine – sînt naivități în tot locul în codul meu. În plus, deoarece inițial doream să fac numai un schimbător „H", toate celelalte funcționalități au fost adăugate ușor improvizatoric, pe deasupra. Am periat eu pe ici și pe colo, dar în vreo două locuri au rămas secvențe de cod redundant/învechit. Și da, se vede în interiorul codului cum am învățat treptat să folosesc limbajul C++ și conceptele – cu totul străine mie – ale programării obiectuale și ale programării de microcontroler. BTW, am fost nevoit să creez cîteva mici biblioteci de componente electrice (led, buton, potențiometru, buton virtual) pentru a optimiza codul și a-mi ușura munca.

Ceea ce doresc să vă transmit și vouă este bucuria de a face. Trăiesc (și mai știu cum e) numai atunci cînd fac, cînd creez, cînd gîndesc ceva ce poate fi de folos mie și unei comunități. Proiectul prezentat aici nu este doar o muncă, un efort, o implementare. Este o sursă de satisfacții și una de cunoaștere, totodată. Este un exercițiu pentru minte și imaginație. Pornind de la astfel de proiecte poți ajunge mult mai departe, inclusiv la a te schimba pe tine însuți în bine. Iar faptul că este și fun nu este deloc de neglijat. :-)

Marius Ghinea

Informații pentru descărcarea acestui mod și a documentației sale veți găsi atît pe nivelul2.ro, odată cu apariția revistei, cît și pe forumul forum.nivelul2.ro, în secțiunea proiecte personale, unde vă voi sta la dispoziție pentru lămuriri și detalii.




LC
LEX
Comics
DEADPOOL
Killustrated
MOARTEA
CĂPITANULUI
AMERICA
OMUL CARE A SUBMINAT AMERICA
MARVEL
marvel.com
© 2016 MARVEL
Albume de bandă desenată de la
Marvel! Disponibile acum
în limba română prin
www.lexshop.ro

NEXT ISSUE



DOOM

WWW.NIVELUL2.RO



JUMP

TO THE NEXT LEVEL

GOLD

SOLID RADIO
96,9 FM

IT REPUBLIC

CU CARMEN IVANOV
ȘI MIHAI CRĂCIUN.

SINGURA EMISIUNE RADIO
DIN ROMÂNIA DESPRE
GAMING, IT ȘI GADGET.

VINEREA DE LA 10:00 LA 12:00

