NIVELUL 2

JUMP TO THE NEXT LEVEL!

5

GAMES HARDWARE LIFESTYLE



SPECIAL

LA MULŢI ANI RESIDENT EVIL!

GAMEDEV

BLACK THE FALL

COSPLAY

KIMI: PISICUŢE, SQUATS ŞI COSPLAY

HARDWARE

NVIDIA GeFORCE GTX 1080

Lab501

DOOM

BATTLEFIELD 1 • CALL OF DUTY INFINITE WARFARE
GHOST RECON WILDLANDS • FORZA MOTORSPORT 6 APEX
DAWN OF WAR III • NO MAN'S SKY • WORLD OF WARSHIPS
SAMOROST 3 • SUPERHOT • DIRT RALLY

ROMÂNII AU TALENT!

Una dintre cele mai mari ambiții pe care o avem noi, aici la NIVELUL2, este aceea de a promova și susține talentul local în cât mai multe moduri cu putință. Momentan, cu ajutorul revistei și al site-ului, iar în viitorul apropiat prin noi canale media.

Neinformată, opinia generală nu are de unde să știe că țara noastră nu duce lipsă de proiecte independente deosebite și producători talentați de jocuri, ba chiar dimpotrivă. Pe unii dintre ei i-am descoperit la diverse târguri internaționale de profil (gamescom), iar cu alții am făcut cunoștință la East European Comic Con 2016, strânși laolaltă în zona RGDA (Romanian Game Developers Association), unde fiecare vizitator a avut ocazia să le încerce proiectele viitoare. Zona RGDA s-a aflat chiar vis-a-vis de standul NIVELUL2, acolo unde, la un moment dat, încleștările viscerale din DOOM animau cele două mari televizoare amplasate în colțurile exterioare, iar boxele date la maxim boxau cu sete în plămânii nefericiților aflați suficient de aproape încât să-i simtă până la spinare, ori de către ori minionii satanei cădeau seceraţi de ploaia de rachete, pumni și gloanțe. Recunosc, pot fi destul de zgomotos atunci când mă joc, și nu ar trebui să mire pe nimeni faptul că eu și jumătatea jucăm Mortal Kombat în camere separate. Unul împotriva celuilalt.

În numărul trecut ați făcut cunoștință cu studioul Stuck în Attic și recent finanțatul lor proiect Kickstarter intitulat Gibbous – A Cthulhu Adventure, care are deja în spate o comunitate pestriță ce îi așteaptă cu înfrigurare lansarea. Și nu orice joc are parte de un asemenea tratament pe cunoscuta platformă de crowdfunding!

În numărul de față, invitați de seamă ai rubricii GameDev ne sunt cei de la Sand Sailor Studio cu al lor Black The Fall, un joc atmosferic deosebit, cu rădăcini puternic ancorate în trecutul nostru comunist și trist. Dar puteți să aflați și singuri mai multe despre joc și echipa din spatele lui, în cel mai nou articol dintr-o serie care va continua să aducă în prim-plan dezvoltatorii locali de jocuri și cele mai noi proiecte ale lor.

Și tot în numărul de față, în premieră, jocul full este unul românesc! Da, ați auzit bine. I Shall Remain este un action RPG deosebit, de care mulți dintre voi nu au auzit mai nimic pentru simplul motiv că despre el s-a vorbit/scris prea puțin la vremea lansării lui. Și nu este singurul. Pe pagina următoare însă, Aidan i-a făcut dreptate și vă va convinge că ați ratat o nestemată. Și sunt sigur că îl veți instala imediat, măcar din curiozitate. Cu producătorii lui, cei de la Scorpius Games, vă vom face face cunoștință în numărul următor, dându-vă astfel ocazia să aflați mai multe nu numai despre începuturile studioului, ci și despre noile lor proiecte. Mai mult decât atât, reticiența, deși mă îndoiesc că ea va exista, vă va fi spulberată cu un review ca la carte dedicat unui joc pe cât de compex, pe atât de captivant și imersiv cum este I Shall Remain. La trecutu-ți mare, mare viitor!

KiMO

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

NIVELUL2

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

Editor
Mircea Dumitriu (kimo@nivelul2.ro)

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

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

Redactori
Nicolae "ncv" Marin (ncv@nivelul2.ro
Marius Ghinea (marius@nivelul2.ro)
Vladimir "cioLAN" Ciolan (ciolan@nivelul2.ro)
Vlad "Chester" Maftei
Marco Giuliani
Andrei "Zuluf" Neagu

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

Grafică și DTP
Ramona Vintilescu

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

Soluții de tipărire oferite de AP AGENȚIA DE PRINT

JOC FULL

I SHALL REMAIN

Dacă am plecat civilizație din tine...

...nu înseamnă că din suflet eu te-am scos. De fapt, sunt genul de individ care ar trece printr-o apocalipsă zombie luând cele mai proaste decizii. Aș alege mereu dragostea înaintea conservelor de fasole. Aș salva pisica și nu copilul enervant cu gura mare. M-aș lăsa mâncat pentru zâmbetul unui bătrânel. KiMO mă consideră un sufletist incurabil, dar eu cred că flăcările inimii sunt cele mai fierbinți manifestări plasmatice din univers. Atunci când vine vorba de un joc realizat pe țărmurile mereu verzi cu miros de panseluțe și gust de lăptucă ale patriei, parcă văpaia din piept arde mai abitir. Scorpius Games, de ce nu am rămas un stâlp de fier? De ce trec printr-un proces moral la 12.30 am?

Nu! NIVELUL2 are nevoie de oameni rezistenți la infecții, cetățeni capabili să ucidă cu bâta de baseball în mâna dreaptă și doza de băutură energizantă bogată în taurină ferm încleștată în stânga. Redactorul NIVELUL2 nu se lasă impresionat de o infecție cauzată de submarinele germane pe teritoriul Statelor Unite în timpul celui de-al Doilea Război Mondial și nu transpiră rece la gândul că lumea cunoscută a fost înghițită de nemorți. El caută să supraviețuiască îmbunătățindu-și abilitățile de bază așa cum o făceau strămoșii lui daci -- adică investind puncte în forță și dexteritate --, descoperind resurse materiale pentru a-și suplimenta arsenalul și cooperând cu supraviețuitorii rămași erecți în ultima zi dintre ultimele zile. Totuși, Scorpius îmi sugerează în dialoguri coerent scrise că printre zombie s-ar putea număra vecinii mei, prietenii de pahar, colegii de birou...Eu nu clipesc și continui să zdrobesc țeste familiare click după click, cu rucsacul plin de apă minerală și doar șase gloanțe în revolver. Muniția e rară în '46! Oricum îmi uram vecina bârfitoare. Misiunea mea este să-mi găsesc fratele plecat în căutarea unui leac, dar numai credulii moi mai cred în frecțiile băbești. Eu știu prea bine că tratamentul eficient e compus din lovituri critice și din convingerea că numai cel puternic învinge. Ce contează că mi-am pierdut memoria căzând pe scări? Nu ai nevoie de memorie ca să înțelegi că o rangă de fier și un pumn de gloanțe vindecă epidemia zombie cu intensitatea unei bombe nucleare cu Carmol. Ucid, adun și plâng. Ucid, adun și plâng, tot mai convins de faptul că I Shall Remain este unul dintre titlurile survival role playing care stau ascunse și sunt pregătite să îți demonstreze și ție, cititorule, că de fapt nu știi nimic și ai pierdut un joc bun.



Noroc cu mine, bruta redacției, matahala de carne pregătită să înfrunte apocalipsa, spaima moroilor ce adoarme cu gândul la cuiele bătute în coada de matură, care ți-a deschis ochii lipiți și ți-a arătat că dincolo de tot ce ai butonat până acum se mai ascunde o bijuterie. Când erai pregătit să abandonezi lupta, eu am pășit echipat cu o mitralieră din ceață și ți-am întins o mână rece cu +1 la Trust -- este mâna redactorului îmbătrânit înaintea vremii, probabil infectat la rândul lui cu un virus dospit în laboratoarele naziste, însă brațul ăsta de camarad te îndeamnă să activezi în librăria Steam o aventură brutală, cu mecanici avansate, o poveste interesantă și un gameplay închegat. Ca iaurtul ăla de casă bun, făcut de bunica ta dragă, transformată în nemort. Ai putea să-ți rănești bunica, fie ea zombificată? I Shall Remain îți așează în față astfel de dileme. Gândește-te la specie, la iaurt și la mamaia ta trecută pe o dietă compusă din creieri. Ce alegi?

Ediția aceasta NIVELUL2 a ales pentru tine o producție autohtonă marca Scorpius Games, realizată integral folosind un engine proprietar -- Stemcell Game Engine. Cu o poveste captivantă, un sistem complex de evoluție a personajului, quest-uri variate și o atmosferă terifiantă, I Shall Remain este acel survival action-RPG românesc cu care te vei lăuda după finalizare. Desigur, cu condiția să rămâi în viață până atunci. **Aidan**

Disponibil numai în varianta tipărită





Cuprins

#5 / 2016

EVENIMENT
06 NIVELUL2 la East European Comic Con 2016

SPECIAL
08 La mulți ani, Resident Evil!

PREVIEW
12 Battlefield 1
16 Call of Duty: Infinite Warfare
20 Dawn of War III
24 No Man's Sky
28 Ghost Recon: Wildlands

HANDS-ON
32 The Witcher III: Wild Hunt - Blood and Wine
34 Forza MotorSport 6 Apex

REVIEW
38 DOOM
44 Samorost 3
48 Dirt Rally
52 Stephen's Sausage Roll
54 World of Warships
58 SuperHOT
60 XCOM 2

GAMEDEV
64 Black The Fall

eSPORTS
68 Interviu - Marius Radu (ESL)
72 Interviu - Ovidiu „Ovvy" Pătrașcu

COSPLAY
74 Kimi: Pisicuțe, Squats și Cosplay

LIFESTYLE
78 Anime - Death Note/
Code Geass: Lelouch of the Rebellion+R2
79 www - Slither.io / GeoGuessr

HARDWARE
80 Audio Boost 2 de la MSI
88 Nvidia GeForce GTX 1080 - Noul rege
96 Transcend SSD370s 256GB S-ATA III









NIVELUL2 la East European Comic Con 2016

East European Comic Con crește, se înmulțește și cucerește pământurile răsăritului european, căci așa îi șade bine celui mai important eveniment din zonă dedicat culturii pop, benzilor desenate și gaming-ului. Bineînțeles că nu puteam pierde ocazia să fim alături de voi la un alt nivel, așa că echipa NIVELUL2 v-a oferit ocazia de a împărtăși bucuria, în parteneriat cu Lenovo și Lab501!

Pavilionul nostru a fost animat de concursuri, competiții și premii surpriză pentru toți cei care ne-au vizitat. Nu ai reușit să câștigi turneul de World of Tanks? Ei bine, te-am încărcat cu premii oferite de Lenovo după competițiile de Rainbow Six: Siege, Street Fighter V,FIFA 16 și Project CARS. Sau poate ai fost unul dintre norocoșii tombolelor? A, stai, știm! Ai fost pe față la show-ul overclocking Lab501 susținut de Matose și ai plecat acasă cu scule si accesorii de gaming, reviste și jocuri. Da, chiar ne iubim fanii!



Pregătiți de oaspeți



Și caii citesc, nu-i așa?

Apoi, până și Geralt s-a arătat uimit uimit de realitate augmentată din aplicația NIVELUL2 și cuvintele de laudă pe care i le-a adus Aidan în revistă... Cum, nu ați aflat că dezvoltăm și așa ceva? Ei bine, în curând veți afla mai multe detalii despre minunea ce urmează să transforme revista NIVELUL2 în prima publicație interactivă din România. Începând cu următoarea ediție, sperăm noi, funcționalitățile ei vor fi cât de cât complete, astfel încât să putem începe să ne bucurăm de conținutul vizual suplimentar pe care îl oferă. Mai ales 3D!

Pe lângă aplicația inovatoare de realitate augmentată, cosplayeri legendari, mult zgomot și muzică în boxe, la standul nostru am avut câte ceva pentru toată lumea, iar aprecierea voastră înseamnă totul pentru oamenii care s-au străduit să aducă la East European Comic Con 2016 unul dintre cele mai grozave spectacole dedicate jocurilor și universului ludic din jur.

Dacă ai fost acolo, îți mulțumim! Dacă ai ratat ocazia să te distrezi alături de noi și să te întâlnești cu actori din seriale SF și fantasy de succes, suntem siguri că motivul este unul întemeiat (de exemplu, o invazie extraterestră sau un sfârșit tragic într-o piramidă aztecă), dar îți promitem că data viitoare băgăm codul godmode și rămânem în istorie.

eSports, Gamedev și arme

Cea de-a patra ediție a East European Comic Con a devenit anul acesta cel mai mare și mai important eveniment de acest gen din sud-estul Europei. În cele trei zile de desfășurare, peste 40.000 de persoane i-au trecut pragul, au butonat 40 de jocuri pe aproximativ 300 de dispozitive și au însumat un total de 7000 de ore de joc.

Mii de fani eSports la fața locului și peste 200.000 online, au stat cu ochii pe una dintre atracțiile principale ale expoziției, și anume ESL Southeast Europe Championship. Grecii de la


Geralt înfruntă realitatea augmentată de la NIVELUL2


Comic books vs. cosplay


Elysium, câștigători la categoria League of Legends

Elysium au obținut cupa la categoria League of Legends, în vreme ce românii de la XPC Gaming au măturat cu concurența la categoria Counter Strike: Global Offensive.

În plus, pentru prima oară în România, Ministerul Apărării Naționale a participat la o convenție de gaming, cu o expoziție de arme, machete navale și uniforme militare. Piesa de rezistență a fost vehiculul multirol de mare mobilitate (HMMWV) din dotarea Forțelor pentru Operații Speciale (FOS), cunoscut publicului sub numele de Humvee, ce a putut fi admirat în afara zonei standurilor.

Blizzard și Riot Games au fost și ei prezenți în cadrul ESL Arena, vecini și prieteni de nădejde cu noi în cadrul Comic Con-ului, unde fanii au trăit experiențe (sperăm noi) de neuitat în compania jocurilor Overwatch și League of Legends, s-au aventurat în „satul League of Legends" și și-au încercat norocul în numeroasele concursuri sau tombole.

Nu au lipsit nici producătorii autohtoni de jocuri. Astfel, studioul românesc de jocuri Amber a organizat un game jam în care au fost realizate șase jocuri pornind de la zero. De asemenea, dezvoltatorii de jocuri români, membri ai Romanian Game Developers Association (RGDA), au oferit vizitatorilor posibilitatea să testeze cele mai noi titluri la standurile proprii. Nu în ultimul rând, în cadrul ESL Arena a fost organizată o zonă retro dedicată jocurilor video din anii '90, unde consolele funcționale, periferice și calculatoare HC au putut fi admirate, dar și testate, pe toată durata convenției. Inclusiv console modate… visual

Marius Radu, ESL Community Director pentru Europa Centrală și de Sud s-a declarant foarte bucuros că pasionații jocurilor video au răspuns apelului și au venit în număr mare, mai ales în zona de gaming organizată de ESL Arena. Conform spuselor lui Marius, încă de la prima ediție, ESL și-a propus să îmbunătățească acest eveniment de la an la an, iar eforturile le-au fost răsplătite în 2016, când această convenție a devenit cel mai mare și mai important eveniment de acest gen din estul Europei. Nivelul a fost ridicat foarte sus, dar acest lucru nu îi sperie, dimpotrivă, îi motivează și mai mult pentru următorul Comic Con.

Cu siguranță, cea mai recentă ediție a East European Comic Con a fost o reușită. Cifrele o dovedesc. Îi urăm viață lungă și promitem că la anu' ne vom întoarce cu un stand cel puțin la fel de bogat în evenimente, concursuri, turnee și tombole cu premii apetisante nu numai pentru fanii singurei publicații de gaming din România, ci pentru toți gamerii, fie ei mici sau mari.

În încheiere, dorim să le mulțumim încă o data partenerilor și prietenilor nostri de la stand și din afara lui, în special echipei Lenovo România, care a asigurat sistemele de gaming pentru turneele din zona PC și mulțimea de premii din categoria accesoriilor și perifericelor de gaming, colegilor de la Lab501 pentru show-ul de overclocking, ESL pentru suportul tehnic, Ubisoft și Bandai Namco pentru premiile în jocuri și alte jucărele, Wargaming și, nu în ultimul rând, prietenilor de la Radio România București, care au asigurat sonorizarea la stand și au transmis live imagini din standul NIVELUL2 & Lenovo pe toată durata evenimentului.


Bucurie pentru românii de la XPC Gaming, câștigători la categoria CS: GO


Aglomerație la scena ESL



La Multi Ani resident evil

Anul acesta, Resident Evil, franciza care a influențat și popularizat genul survival-horror mai mult decât oricare alta, a împlinit 20 de ani de existență. Inițial doream să joc și să recenzez mai nou re-re-re-lansatul, pe PC de data aceasta, Resident Evil 0. Unul dintre puținele titluri clasice ale seriei pe care nu am pus mâna. Kimo m-a plesnit însă cu un termen de predare care nu-mi dădea posibilitatea să mai încep alt joc și părea că trebuie să pun deoparte proiectul - încearcă să readucă revista la datele de lansare normale și sper să-i reușească. Azi mi-am amintit însă de review-ul creat pentru Eurogamer.ro în octombrie 2009. Site-ul, condus atunci de un fost redactor șef LEVEL (Rzarectha), părea un proiect deosebit, la care am dorit să iau parte, pentru că pe atunci mă identificam cu review-urile și stilul site-ului mamă, Eurogamer.net. Proiectul nu a prins însă aripi și ro-ul a fost închis peste câteva luni. Nu cred că mulți dintre voi ați citit recenzia făcută atunci primului și remasterizatului Resident Evil, numit Resident Evil Archives pentru Wii și sper să nu fie cu supărare dacă-l repostez, cu micile modificări de rigoare, în cadrul revistei.

Între timp, titlul a fost re-re-făcut și pentru PC, unde a primit numele de RE: HD Remaster. Publicul l-a primit surprinzător de bine și a apreciat calitatea texturilor și posibilitatea rulării în 1080p, noile capabilități 16:9, efectele post-procesare (fum, ceață etc.), modelele 3D introduse, sunetul 5.1 și posibilitățile extinse de control. Separat de aceste bonusuri, jocul e identic cu cel de pe Wii și review-ul își păstrează spun/sper eu puterea și relevanța.

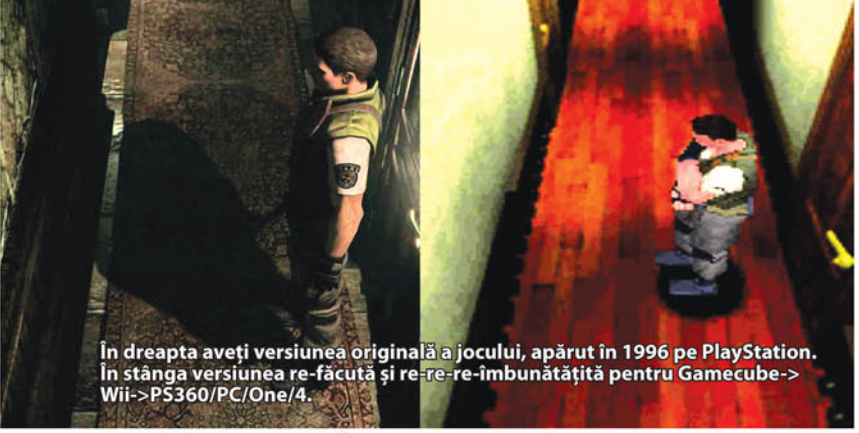


Amintiri din copilărie

Joc Resident Evil de 10 ani deja, am început cu Trei, Nemesisul, pe Playstation One, primul meu survival horror și titlul care mi-a inoculat virusul, am căutat apoi, bolnav fiind, Doi-ul, care mi-a arătat că se poate și mai bine, urmat, în mica mea eră Dreamcast, de Code Veronica, un Resident care s-a poziționat în ordinea preferințelor mele, formate după o vreme, pentru că pe atunci nu existau astfel de comparații, undeva între Trei și Doi. Am făcut apoi o pauză, pentru că Nintendo a semnat un contract de exclusivitate cu Capcom, iar Resident Evil s-a retras pe GameCube, o consolă pe care nu mi-am permis-o,



„Să ne despărțim pentru a verifica perimetrul cât mai repede." O idee care induce un facepalm instantaneu în filmele de groază dar este neașteptat de așteptată într-un joc.



În dreapta aveți versiunea originală a jocului, apărut în 1996 pe PlayStation. În stânga versiunea re-făcută și re-re-re-îmbunătățită pentru Gamecube-> Wii->PS360/PC/One/4.



Stai dragă, nu mai țipa, e doar un gândăcel!

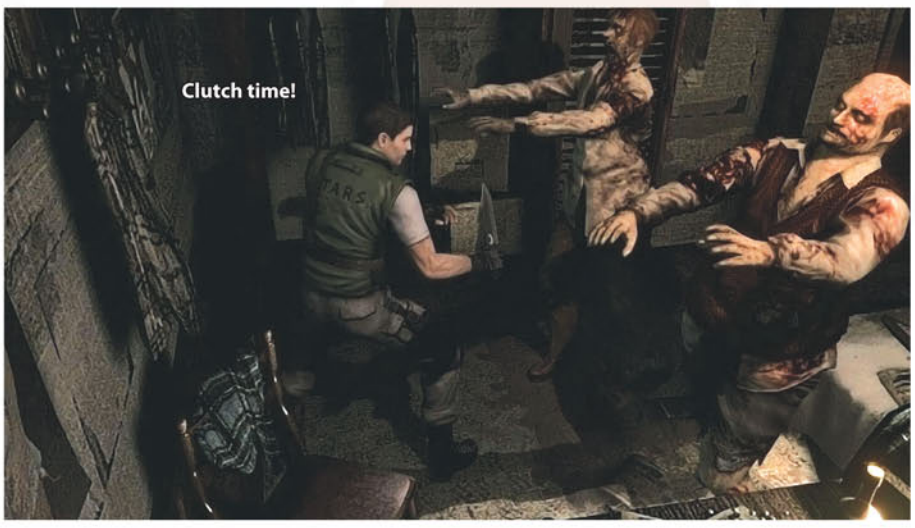
preferând, în schimb, să țin pe linia de plutire un PC făcut din bucăți. Virusul nu a murit, însă, și a continuat să se hrănească cu alde Dino Crisis 2, un survival alert, dar fad, cu Parasite Evil și 2, un Resident puternic RPG-izat și parcă cu locații mai frumoase, chiar și cu rateuri precum The Ring: Terror's Realm, dar și cu geniale ca Silent Hill 2.

Anii mi-au adus mult râvnita semi-independență bănească și posibilitatea de a achiziționa orice consolă, dar mi-au luat în schimb timpul. Chiar și „limitat" la PC, nu mai aveam/am când să joc tot ce îmi doream și, ca o ironie a sorții, exact când începeam să realizez cele scrise mai sus, am primit un Wii. Și o dată cu el și posibilitatea de a juca cel mai bun, după părerea multora, Resident Evil de până atunci. Patru. Am decis că sacrificii trebuiesc făcute și titlul a fost mâncat pe pâine. Uscată se pare, pentru că eu nu am ajuns la aceleași concluzii cu ale majorității. Da, Patru vine cu cel mai bun control din serie, mai ales în cazul Wii-ului, unde ai posibilitatea să tințești oriunde pe ecran, da, este un joc foarte bun, dar a lăsat în urmă exact ingredientele care făceau din Resident un titlu special. Survival horrorul s-a transformat în action horror, puzzle-urile complexe au dispărut, înlocuite de acțiuni în forță, teama de a rămâne fără muniție era niciunde, porțiunile consistente de adventure, imaginați-vă un Syberia cu zombi, s-au evaporat. Aveam în față un Resident puternic americanizat, bombastic, care a stricat, după părerea mea, spiritul seriei, fără cale de întoarcere, lucru confirmat mai apoi de 5, un titlu lucrat cu aceeași atenție, dar îndreptat și mai mult spre acțiune, în detrimentul strategiei și al aventurii (6, a fost parțial chiar mai rău). Mi-am vociferat concluziile, inclusiv ideea că producătorii (în general) ne vor mai proști, doar pentru a le fi lor mai ușor, chiar și în Level și am primit, așa cum mă așteptam, destul de multe contre, dintre care unele bine argumentate. M-am reevaluat: poate exagerez, când ești mic altfel simți, nu numai jocurile, viața cu totul e mai colorată, până și bariera limbajului putea fi un factor, pentru că pe atunci stăteam cu dicționarul în brațe când mă jucam și implicit quest-urile erau mai grele și, în cazul meu, mai antrenante. Presupun că vrei, nu vrei, odată cu experiența vine și saturația și mă gândesc că e greu să te mai surprindă ceva, mai ales în cazul unei francize jucate cu poftă de atâtea ori. Oare? Oare Arhivele mă vor contrazice sau îmi vor întări convingerile?



Cred că pentru o perioadă frica indusă de acești câini a reușit să transceandă ecranul.

Nintendo ia și Nintendo dă, pare-se, în mica mea lume, pentru că, așa cum m-a privat ani buni de una dintre seriile mele preferate, tot el vine acum să mă răsfețe. Pe lângă R.E. 4 m-am mai putut bucura și de Umbrella Chronicles, un rail shooter interesant, plasat în același univers, dar și de titlul aici de față, o reeditare a reeditării jocului de la care a pornit totul. Archives este Resident Evil Unu refăcut în 2002 de Capcom pentru GameCube și acum portat pe Wii. Vreau să subliniez că modificările inițiale au schimbat jocul din temelii, locațiile au fost redesenate cu măiestrie, modelele personajelor și animațiile au fost refăcute, noi efecte, umbre, voci. Aproape toate punctele moarte, camerele sunt fixe în acest joc, au fost înlăturate și până și obiectele au fost repoziționate, o modificare simplă, dar care are darul, în orice Resident Evil ante 4, de a transforma jocul cu totul, pentru că schimbă ordinea rezolvării questurilor. Versiunea Wii a alterat insignifiant modelul GameCube și, de fapt, jocul nu se folosește nici măcar de abilitățile noilor periferice, deși ar fi fost destul de natural să scuturi Remote-ul sau Nunchuk-ul pentru a te elibera, în momentul în care ești prins de un zombi.

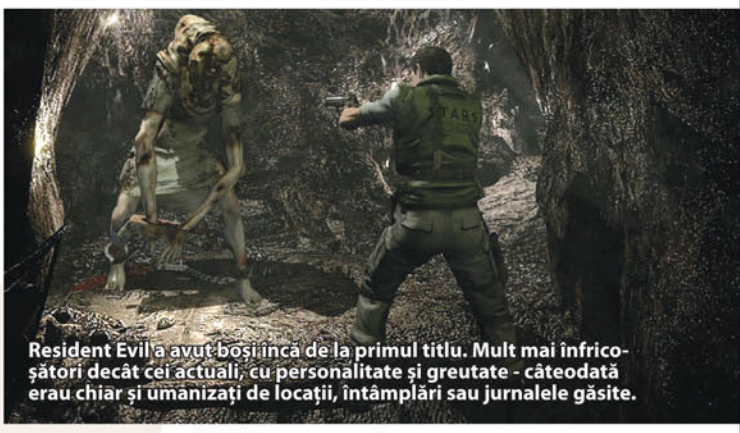


Clutch time!

Echipa Alfa a Departamentului de Tactici Speciale din cadrul poliției orașului Racoon este trimisă să verifice de ce echipa Bravo nu răspunde. Epava elicopterului este găsită într-o pădure din apropiere, dar nici urmă de supraviețuitori. O haită feroce de câini îi atacă, omoară un membru al echipei și îi face pe ceilalți să se retragă într-un conac crezut părăsit. Un foc de armă le contrazice preconcepțiile și echipa hotărăște să împartă casa pe zone, pentru a scurta timpul de investigare. Ești trimis către latura vestică și aici începe



Nu fugi… e doar o glumă…



Resident Evil a avut boși încă de la primul titlu. Mult mai înfricoșători decât cei actuali, cu personalitate și greutate - câteodată erau chiar și umanizați de locații, întâmplări sau jurnalele găsite.

aventura. Ce aventură!

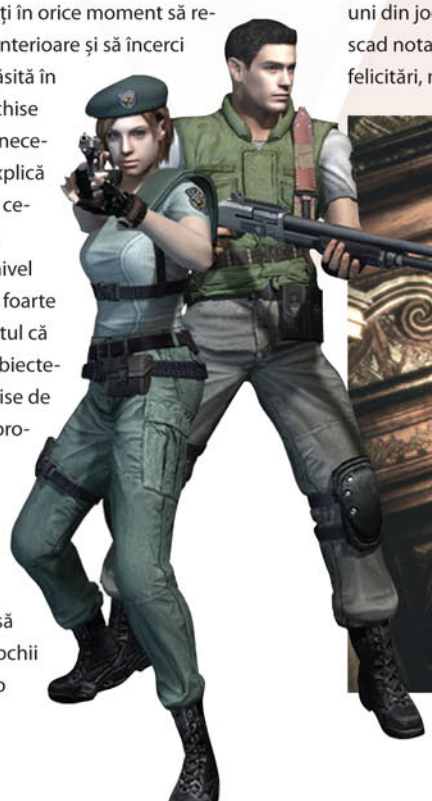
Primul lucru de care te izbești este dificultatea jocului, pornești cu doar 15 gloanțe-ntr-un pistol semiautomat, salvatoare doar în fața primilor doi, hai trei, dacă știi ce faci, zombi, după care începi să tremuri după fiecare ușă. Mai puneți aici și faptul că save-ul se face doar în camerele unde există mașini de scris, iar numărul posibil de salvări este limitat de rolele de indigo găsite și stresul devine deja palpabil. Un stres în sensul bun al cuvântului, cel puțin dacă iubești jocurile și provocarea. Deși greu, R.E.A. nu este în niciun moment absurd și nu aruncă hoarde de zombi în calea ta, o dată pentru că într-o casă retrasă, chiar și de dimensiunile respectabile ale celei din joc, nu sunt de obicei așa mulți oameni și, deci, puțină materie primă pentru zombificare, lucru de care producătorii au ținut cont și doi, pentru că într-un survival horror pur, nu ești un Rambo, de obicei ți se oferă mai multe căi de acces către punctele de interes și, de cele mai multe ori, încerci să salvezi, nu să omori, dacă ți se oferă ocazia, până și posedații de lângă tine. Accentul cade astfel pe tactică și pe designul de nivel, iar povestea și partea de adventure trebuie să fie destul de puternice pentru a susține aventura.

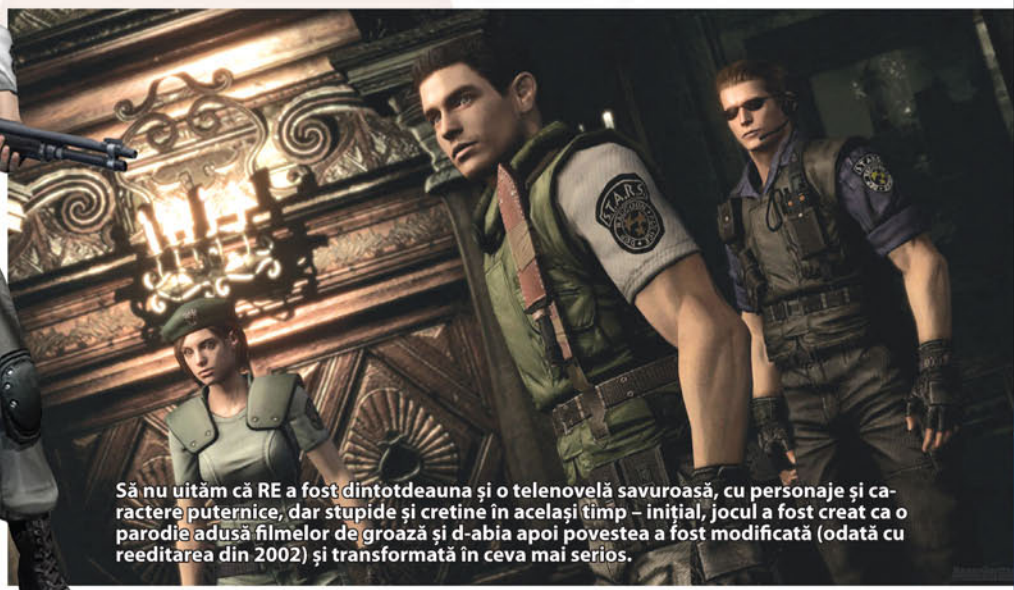
De mult nu am mai simțit nevoia să iau o foaie A4 și să redesenez harta jocului pentru a-mi adăuga notițe - R.E.A este din loc în loc mai bun chiar și decât un adventure, pentru că nu este liniar - nu treci dintr-o cameră în alta rezolvând puzzle-uri. Poți în orice moment să revii în zonele anterioare și să încerci noua cheie găsită în toate ușile închise (nu neapărat necesar, jocul îți explică destul de clar ce-unde merge). Designul de nivel este potențat foarte mult și de faptul că majoritatea obiectelor sunt descrise de personaj, iar producătorii nu s-au oprit doar la cele cu utilitate practică. Ajungi astfel să îți sclipească ochii când găsești o carte cu cotorul de o anumită culoare pentru că știi, chiar dinainte dea o ridica, unde se va potrivi și deja îți imaginezi mișcarea peretelui fals care-ți va da acces către camera aparent inaccesibilă de pe hartă. Aici ajută foarte mult și atenția la detaliu și meticulozitatea cu care a fost refăcută această vilă. Până și designul ușilor are logică: simple și neîngrijite în porțiunile rezervate servitorilor, metalice pentru ieșirile dosnice, fier forjat și sticlă pentru cele ce dau în curțile interioare și așa mai departe.

Odată cu avansul în poveste, devii mai experimentat, o să preferi să intri în fugă într-o cameră să iei ce ai nevoie și să ieși strecurându-te pe lângă somnambulii de serviciu, decât să-ți folosești muniția. O să ajungi să-i arzi, la propriu, pe cei de pe culoarele importante, pentru că știi că altfel se vor ridica după un timp mult mai nervoși. Nu vă faceți probleme și kerosenul e limitat. O să lași o plantă (odată consumate, în funcție de culoare, au diferite efecte) pentru când te întorci din următoarele 2 camere, pentru că s-ar putea să ai nevoie de sloturi libere în inventory și așa mai departe. Strategii peste strategii într-un joc ce pare atât de simplu.

Pentru mine jocul nu a avut decât o singură hibă, personajul nu se oprește din mers când ajunge lângă perete, lucru care, cel puțin la început până te vei obișnui, va fi un stres, vei vrea să ieși cât mai repede dintr-o cameră și se va întâmpla să faci drifturi pe pereți. Un minus autoimpus, cred, pentru a nu face imposibile anumite porțiuni din joc. Dar nu acest minus m-a împins să scad nota, pentru mine Archives este un zece cu felicitări, mai ales că după ce-l termini poți reîncepe cu alt membru al echipei, iar acesta vine cu alte abilități care vor schimba aproape integral modul și ordinea în care rezolvi puzzle-urile, dar și câteva elemente de poveste. Mai adaug aici și sfârșiturile multiple, în funcție de cât de bine evoluezi, pe cine salvezi etc. Îi dau un 9 pentru că nu au îmbunătățit mai nimic pentru Wii, dar și pentru că sistemul de notare Eurogamer este, din păcate pentru romantismul jocurilor, unul care se adresează tuturor și nu te lasă să alegi nimic între 9 și 10. E clar că jocul nu o să fie gustat de mulți tineri, pentru că de zeci de ani au tot fost împinși către jocuri de acțiune, în general mult mai ușoare ca și dificultate.

Archives mi-a dovedit că am avut dreptate, pentru mine titlurile de acum au pierdut ceva pe drum și sunt, din multe puncte de vedere, mai proaste decât jocurile bune din trecut. Nu ține doar de nostalgie. Pup mânușițele firmelor producătoare și aștept Silent Hill-ul, care, deși este o reeditare a primului din serie, se vrea mult mai mult de atât (Shattered Memories – mi-a plăcut mult, dar a fost cu totul altceva și nu o reeditare), aștept Resident Evil 0, momentan relansat doar în Japonia (a apărut și la noi), sper la un Eternal Darkness refăcut ca la carte (nu s-a întâmplat) și visez la un Fatal Frame genial în combinație cu abilitățile Remote-ului (Mask of the Lunar Eclipse nu a fost lansat niciodată în afara Japoniei – Nintendo nu se deșteptase încă din acest punct de vedere). (Revenind în 2016, Capcom promite din nou ca următorul titlu al seriei să fie mai aproape de cele originale. Vreau să-i cred, dar nici eu nu mai știu…) **ncv**





Să nu uităm că RE a fost dintotdeauna și o telenovelă savuroasă, cu personaje și caractere puternice, dar stupide și cretine în același timp – inițial, jocul a fost creat ca o parodie adusă filmelor de groază și d-abia apoi povestea a fost modificată (odată cu reeditarea din 2002) și transformată în ceva mai serios.



LEGO® STAR WARS™: THE FORCE AWAKENS © 2016 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by TT Games under license from the LEGO Group. All rights reserved.
"PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4", "PS3" and "PS VITA" are trademarks of the same company.

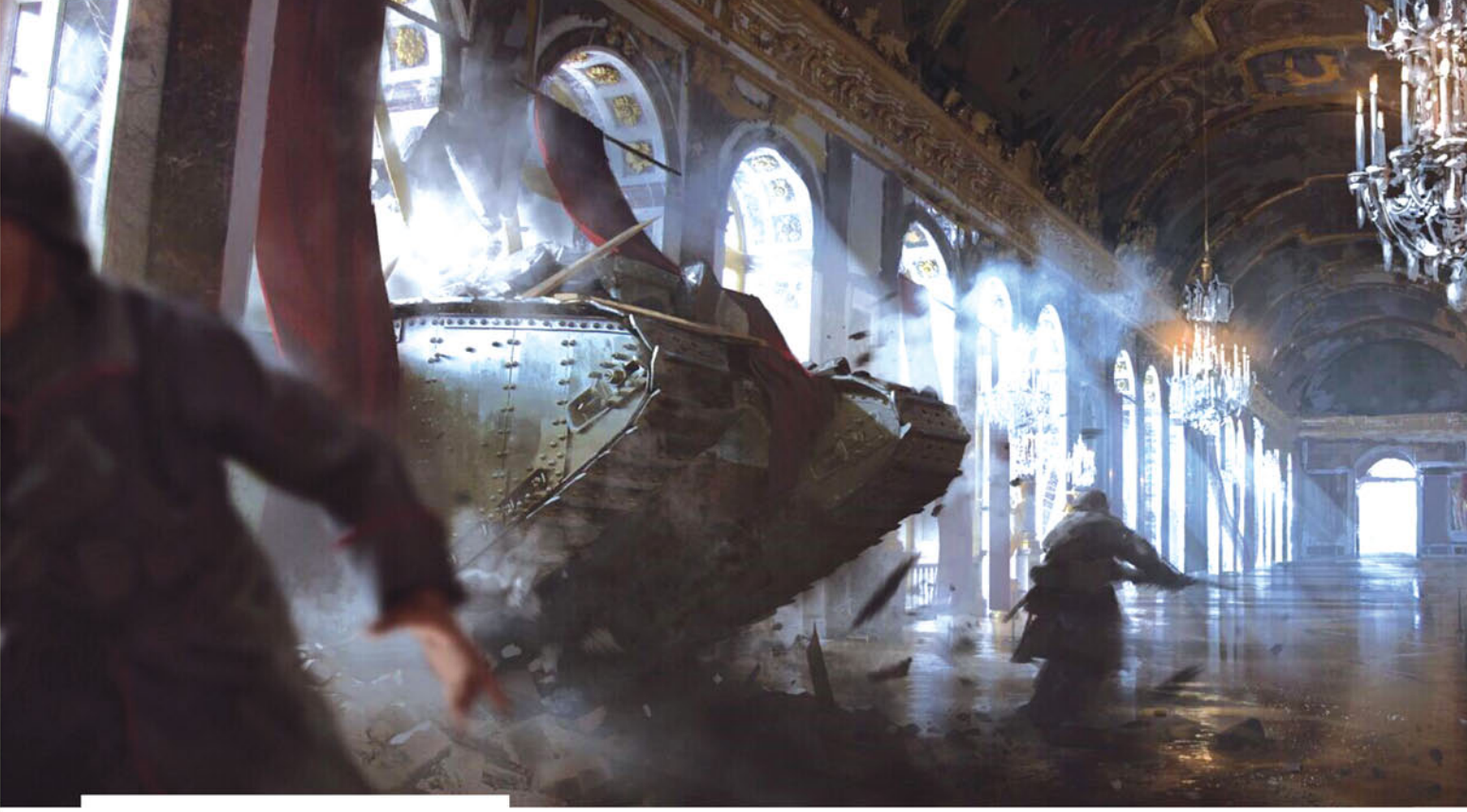
BATTLEFIELD 1™

***"Sunt complet nebuni! Un război între europeni înseamnă un război civil, cea mai monumentală tâmpenie pe care lumea a făcut-o vreodată"* - Hubert Lyautey**

GEN *FPS*
PRODUCĂTOR *EA DICE*
DISTRIBUITOR *Electronic Arts*
LANSARE *21 octombrie 2016*
PLATFORME *PC, PS4, XO*
ONLINE *battlefield.com*

Cred că ne amintim cu toții de era FPS-urilor plasate în cel de-al Doilea Război Mondial de acum câțiva ani, când practic nu puteai face un pas fără să te împiedici de câte un Call of Duty, Battlefield sau Medal of Honor, toate plasate cândva între anii 1939 și 1945. Mii și milioane de soldați naziști virtuali au fost uciși cu furie patriotică de către jucătorii de pretutindeni și deja știam cu toții pe de rost cum a fost cu D-Day, cum stăteau superiorii ruși cu pistolul în spatele propriilor infanteriști, forțându-l să înainteze spre pozițiile fortificate ale inamicilor sau cum se aruncă un stielhandgranate înapoi în capul germanilor. Apoi WW2 a fost lăsat în urmă și companiile producătoare de jocuri și-au îndreptat atenția către conflictele actuale, cu care tânăra generație de gameri are mult mai multe șanse să rezoneze, ba chiar au speculat ușor și viitorul conflictelor armate (Call of Duty: Advanced Warfare) sau francize de succes (Star Wars Battlefield).

Cu toate aceste, EA DICE pare că vrea să dea tonul unei reveniri la origini prin Battlefield 1, a cărui acțiune se va muta pe fronturile de Vest și de Est ale Primului Război Mondial, conflagrația care a demonstrat că o lume întreagă poate deveni un câmp masiv de bătălie. Viitorul joc din seria Battlefield a fost anunțat printr-un trailer excelent ce reușește, în doar 80 de secunde, să dea fanilor seriei motive serioase să-și pregătească portofele pentru lansarea din octombrie. Dacă nu ați văzut deja trailerul (care se apropie la momentul la care scriu aceste rânduri de 32 de milioane de vizualizări pe YouTube), dați-i bice, apoi haideți să încercăm să trecem în revistă toate bunătățile cu care ne ademenesc cei de la EA DICE.



Război total la botu' calului

Începem cu o paranteză: ce-i cu moda asta de a regresa în denumirile jocurilor dintr-o serie? Aș fi înțeles dacă era vorba de un reboot, dar nu e; poate că producătorilor li s-a părut că Battlefield 1914 sună prea ciudat, deși ar fi fost un mic omagiu frumușel adus primului joc din serie. Am încheiat paranteza. Așadar, Battlefield 1 își mută calabalâcul pe vremea Primului Război Mondial, când Puterile Antantei (Rusia, Italia, Franța, Marea Britanie, SUA, România și alte națiuni) s-au încleștat cu Puterile Centrale (Imperiul German, Austro-Ungar și cel Otoman, cu ajutor din partea Bulgariei) într-un conflict armat care a zguduit întreaga lume și care a ucis peste 9 milioane de combatanți. Jocul ne va purta prin diverse teatre de război ale perioadei, unele dintre locațiile confirmate până acum de către EA DICE fiind Frontul de Vest, Alpii Italieni și Arabia.



Din punct de vedere al gameplay-ului, Battlefield 1 va urma rețeta consacrată: va fi un FPS multiplayer competitiv, în care până la 64 de jucători se vor putea înfrunta pe viață și pe moarte, folosindu-se de arme de foc, arme melee și tot felul de vehicule ce pot fi controlate. Evident, accentul se va pune pe munca în echipă, regula de aur a oricărui joc din seria Battlefield fiind PTFO – Play the Fucking Objective! Jucătorii sunt încurajați să coopereze ca parte din squad-uri și să comunice între ei pentru a îndeplini cu succes obiectivele jocului și pentru a contribui la succesul echipei. Mai mult, EA DICE au declarat că Battlefield 1 le va permite jucătorilor să rămână în același squad chiar dacă schimbă serverul de joc, ceea ce ar trebui să fie de mare ajutor în cazul în care joci cu prietenii, dar și dacă ai fost repartizat din întâmplare alături de niște jucători necunoscuți cu care cooperezi foarte bine. Este de așteptat ca modul Conquest să fie din nou principalul punct de atracție al jocului, oferind lupte terestre, navale și aeriene la scară mare pe hărți impresionante atât din punct de vedere al dimensiunilor, cât și din punct de vedere al distrugerii mediului înconjurător, care oferă mereu noi posibilități tactice, așa cum s-a văzut și în jocurile precedente.



Evident, schimbarea de atmosferă aduce cu sine vehicule, arme și echipamente specifice

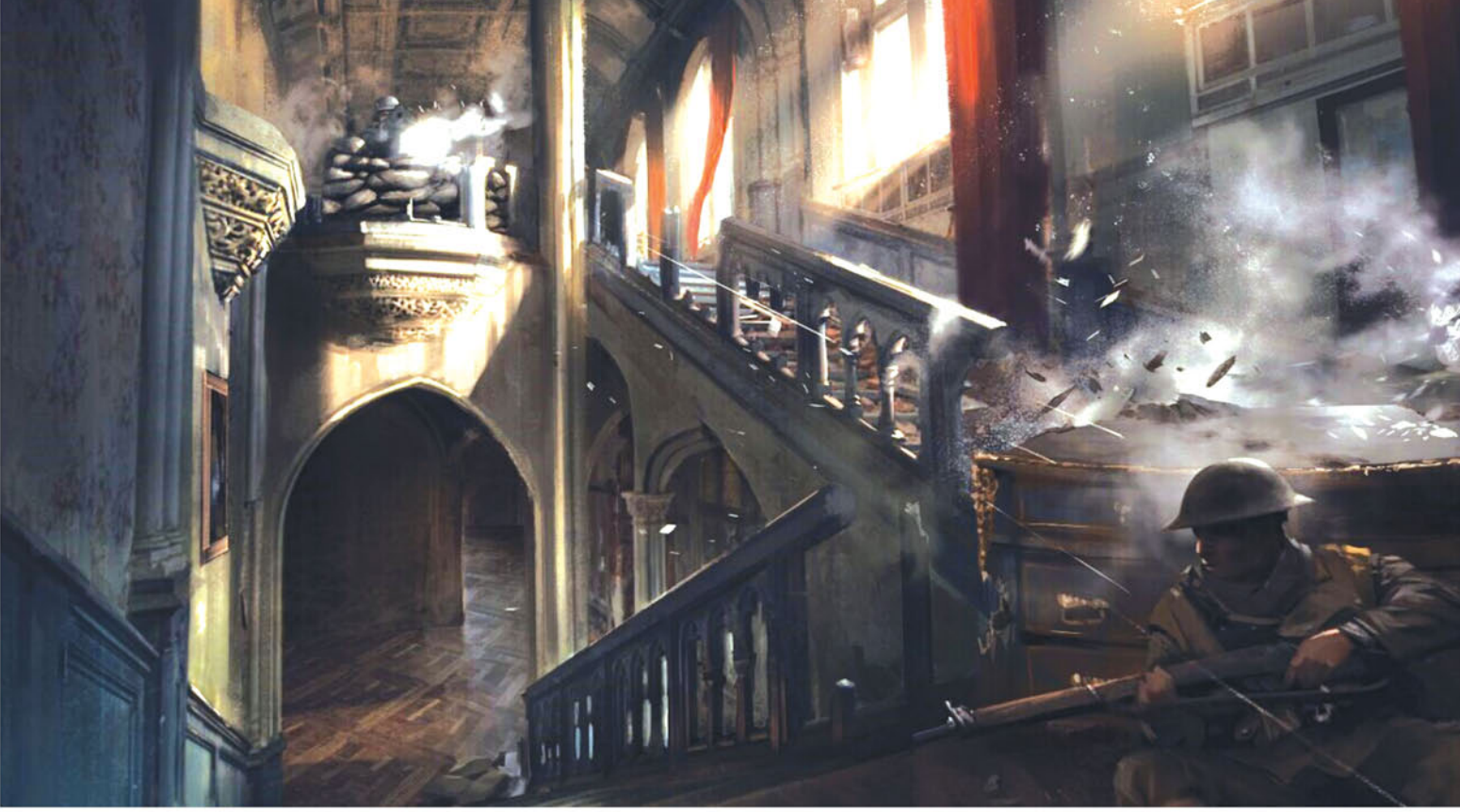




perioadei Primului Război Mondial, cu care fanii seriei Battlefield nu au mai avut până acum ocazia să se joace. Trailer-ul jocului ne-a permis deja să ne facem o primă impresie asupra acestora. De la bun început, putem presupune că EA DICE vor crește semnificativ importanța armelor melee, întrucât am putut vedea în trailer soldați folosindu-se de bâte, săbii, baionete și chiar lopeți pentru a-și pune la pământ adversarii. O atenție sporită acordată acestor arme (spre deosebire de jocurile anterioare ale seriei, unde aveai un cutit și cam atât) are cu siguranță sens în contextul istoric al jocului, tranșeele înguste ale Primului Război Mondial fiind mai mult decât potrivite pentru luptele viscerale corp la corp. Piesele de armament specifice epocii, precum mitralierele, puștile automate sau pistoalele-mitralieră, dar și aruncătoarele de flăcări vor putea fi folosite întru zdrobirea adversarilor. Ce-i drept, am un semn de întrebare legat de customizarea armelor – cum vor implementa cei de la DICE sistemul lor de unlocks și progresie? Îmi vine puțin greu să-mi imaginez cum poate fi personalizată cu lunete ciudate și alte elemente o fierătanie simplă care are doar țeavă, pat și trăgaci. Rămâne, cred, să fiu surprins la momentul respectiv.

Condițiile de luptă ale Primului Război Mondial au fost propice și dezvoltării tancurilor – celebrul Mark V al britanicilor, pe care îl vom putea pilota în joc, fusese proiectat special pentru a putea traversa șanțurile și tranșeele noroioase, în care alte vehicule ar fi rămas împotmolite. Tot pentru o mobilitate sporită, ne vom putea sui pe motociclete și chiar pe cai – da, pare ciudat să vezi cai într-un peisaj dominat de tancuri și artilerie, însă cavaleria a jucat un rol important în WWI.









Luptele aeriene se vor duce de la bordul biplanurilor și triplanurilor echipate cu mitraliere, iar piloții iscusiți care până acum se descurcau de minune la bordul avioanelor de vânătoare din BF4 vor fi nevoiți să învețe câte ceva de la Manfred von Richthofen, celebrul Baron Roșu, recunoscut pentru agilitatea sa în aer. Despre luptele navale nu se știu prea multe deocamdată, dar ar fi magnific să putem controla, pe anumite hărți, cuirasate ale Marinei Regale sau submarine germane U-9. Și, desigur, nu putem ignora zeppelin-ul din cameră: trailer-ul se încheie cu o imagine grandioasă a unui dirijabil, dar momentan nu există indicii că jucătorii ar putea urca la bordul său.

Al nostru e frag-ul, a noastră-i izbânda

Ca fan oarecum recent al seriei Battlefield, sunt entuziasmat. Deși nu mă consider vreun expert, cele câteva zeci de ore pe care le-am acumulat în BF4 mi-au rezervat adesea surprize plăcute, în sensul în care mă trezeam, la finalul meciului, că mă aflu între primii 5 jucători din echipa mea. Nu îmi plăcea absolut deloc să mă simt vulnerabil în fața tancurilor, așa că, din postura de Engineer (clasa anti-vehicul din BF4), eram spaima tanchiștilor și piloților de elicopter. Cu un lansator de rachete în cârcă și cu mantra Play the Fucking Objective în cap, reușeam să anihilez tancuri și să-mi ajut echipa, chiar dacă eram absolut praf la folosit mitraliera. Ăsta este cel mai mare atu al seriei Battlefield: oricât de slab ți se pare că ești, sigur există ceva la care te pricepi extraordinar, care îți permite să fii un membru valoros al echipei. Schimbarea de peisaj ce o va aduce Battlefield 1 și suflul proaspăt reprezentat de noile arme, vehicule și hărți sunt suficiente deja să îmi crească pulsul până la cote alarmante, în așteptarea datei de lansare, când voi putea să fac iar prăpăd printre tancuri. Sper să vă povestesc mai pe larg în octombrie. Până atunci, pe cai! **Chester**





CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE

GEN *FPS*
PRODUCĂTOR *Infinity Ward*
DISTRIBUITOR *Activision*
LANSARE *04.11.2016*
PLATFORME *PC, PS4, XO*
ONLINE *callofduty.com/infinitewarfare*

Call of Duty. IN SPAAAAAAACE!!!!

Lăudat de critci și de urât de o mare parte din gameri, Call of Duty a fost mereu un animal ciudat. Este genul ăla de lucru care arată foarte bine pe hârtie, dar când îl aplici și îl testezi nu poți să nu observi cinismul comercial cu care a fost conceput.

Dacă primele trei jocuri din serie au apărut într-o perioadă în care FPS-urile istorice, cu precădere cele setate în timpul Celui De-al Doilea Război Mondial, erau în vogă, Call of Duty: Modern Warfare a reprezentat piatra de căpătâi a shooter-elor militare moderne și momentul în care clișeele Hollywoodiene au debutat în forță atât în serie, cât și în alte jocuri care au încercat să reproducă succesul lor. A urmat o perioadă cu suișuri și coborâșuri – un Black Ops excelent urmat de un Modern Warfare 3 extrem de anost și ponosit, precedat de decentul Black Ops 2 și dezastruosul Ghosts. Advanced Warfare a încercat ceva nou prin introducerea mecanicilor de parkour din Titanfall, moment în care seria părea că se redresează.

Este deja un fapt bine cunoscut modelul pe care l-a introdus Activision, în care trei studiouri se ocupă prin rotație de următorul joc. Infinity Ward a avut cel mai mult de suferit de pe urma acestui model după ce cei mai buni oameni ai lor au decis să părăsească compania, iar eforturile le-au fost eclipsate de mai talentații de la Treyarch și Sledgehammer. Iar acum le-a venit rândul.

2XXX – Odiseea Spațială

Call of Duty: Infinite Warfare preia settingul futurist din Advanced Warfare și îl ridică la puterea o mie. Acțiunea se petrece într-un anumit punct al viitorului îndepărtat (2018, dacă e să ne luăm după definiția viitorului îndepărtat a filmelor anilor '90), în care umanitatea a dezlegat se-



Când ai război la 13:00, dar vrei să mai dai o tură cu motorul.

Advanced Warfare .Mecanicile de parkour din Call of Duty: AW vor fi prezente și aici, piperate și îmbunătățite de tehnologia specifică perioadei în care se petrece acțiunea jocului. Captain Reyes va fi dotat cu pereche de cizme militare magnetice ultra performante care îi vor permite să se atașeze de orice suprafață într-o poziție fixă, transformându-l practic într-o turetă umană. Posibilitățile tactice vor fi îmbogățite de un cârlig cu care te vei putea agâta de diverse obiecte din jurul tău pentru a-ți flanca inamicii și a le nulifica întregul antrenament militar.

Pe lângă luptele terestre standard, Infinity Ward promite o campanie single player care ne va plimba prin întregul sistem solar. Din moment ce Pământul a fost secat de toate resursele sale, oamenii au ajuns în situația în care sunt nevoiți să folosească resursele exploatate în coloniile din spațiu lucru pe care, de atlfel, se bazează întreaga intrigă a poveștii. Caracterul liniar al jocului va fi mascat de absența aproape totală a ecranelor de încarcare, ceea ce va crea o experiență cu adevărat cinematică. O adiție nouă în serie va fi The Retribution, o navă spațială creată după modelul celei din Mass Effect unde vei interacționa cu membrii echipajului tău. De acolo te vei urca într-o navă de luptă pe care o vei pilota în timpul misiunilor. Momentan nu există nicio informație vis a vis de nivelul de deschidere și de măsura în care vom putea explora jocul, dar atâta timp cât voi putea deschide o ușă înainte ca tovarășul meu de luptă să-și termine monologul expozițional forțat despre starea actuală a lumii și cât de nasoale sunt războiele, eu voi fi mulțumit. Din moment ce Infinity Ward a anunțat introducerea unor misiuni secundare, pot doar să speculez că nivelurile vor avea o structură asemănătoare cu cele din Bioshock Infinite – un nivel de dimensiuni medii pe care trebuie să îl străbați în mod liniar din punctul A la B, cu niște obiective opționale pe care le poți îndeplini numai dacă te simți conștiincios în acel moment. Ăsta e modelul care s-ar potrivi cel mai bine cu un joc Call of Duty. În opinia mea, cel puțin. Nu au specificat încă dacă aceste misiuni vor avea de legătură cu povestea jocului sau vor conține doar un set de sarcini arbitrare gen distruge cinci inamici de un anumit tip sau dezamorsează o bombă în trei minute. Așadar, rămâne de văzut dacă băieții de la Infinity Ward se vor strădui să reîmprospăteze cu adevărat formula de single player sau vor introduce câteva elemente noi (pentru seria Call of Duty) făcute pe genunchi doar pentru a închide gurile criticilor.



Ambuteiaj pe orbită.

cretul călătoriilor spațiale și a atins un nivel atât de avansat de dezvoltare încât conceptul de război a fost eliminat cu totul din conștința colectivă omenească. Ah, stai, vorbim de Call of Duty aici. Rectific: o grupare insurgentă numită Settlement Defense Front apare de nicăieri, umanitatea este în pericol iar tu, Căpitanul Reyes, membru/liderul unei trupe de elită trebuie să faci tot posibilul să-i oprești. Bun, așa mai merge. De ce am vrea să străbatem tărâmuri nefamiliare?

Saltul temporal uriaș pe care îl face Infinite Warfare aduce de la sine o mulțumite de elemente de gameplay care nu-și aveau locul în



Destul de verde pentru o planetă fără resurse.



Redactor NIVELUL2 în 2242, plecând de la serviciu.



Chappie, tu ești?!



Dacă e vineri, tragem la genunchi.

Deși odinioară Infinty Ward se bătea cu pumnul în piept că nu va prelua modul zombie co-op de la Treyarch din motive etice și de colegialitate, iată că acesta își va face apariția și în Infinite Warfare. Ar fi extrem de greu să dea greș cu el din moment ce Treyarch a așezat deja fundația unui mod excelent care i-a luat pe toți prin surprindere. Ca și-n jocurile precedente, zombie co-op va fi o campanie total separată de restul pachetului, împreună cu propria poveste și mecanici de gaming specifice modului.

Totul sună (oarecum) bine și frumos până acum, însă mai este o chestiune care a făcut internetul să se colapseze sub greutatea propriilor controverse și merită menționată. Împreună cu Infinite Warfare, Infinity Ward au anunțat și lansarea unei versiuni remasterizate a lui Call of Duty Modern Warfare. Înainte să luați sticla de șampanie din frapieră, trebuie să știți următorul lucru: veți avea acces la ea DOAR dacă cumpărați o anumită ediție de colecție a jocului. Deocamdată nu știm care a fost rațiunea din spatele acestei decizii, însă putem specula în două direcții. Prima ar fi că Infinity Ward/Activion sunt total paraleli cu realitatea și trăiesc cu impresia că lumea are îndeajuns de multă încredere în brandul lor încât va fi dispusă scoată din buzunar 30-40 de euro în plus pentru privilegiul de a juca o variantă rematerizată al unui joc din 2007 pe care îl poți cumpăra de pe Steam cu 20 de euro. La acest preț poți achiziționa Insurgency, un joc care dă clasă oricărui Call of Duty din toate punctele de vedere. O a doua explicație ar fi că nu au încredere în calitatea produsului lor, așa că încearcă să exploateze cât mai mult nostalgia fanilor și ultima fărâmă de încredere pe care aceștia o mai au față de ei. Și judecând după numărul imens de dislike-uri pe care trailerul la Advanced Warfare l-a primit pe YouTube, se pare că de data asta lumea nu va pica în plasă. Desigur, asta nu înseamnă că nu vor vinde milioane de copii ca în fiecare an. Dar optimistul din mine vrea să creadă că aceasta este dovada că noi, ca și consumatori, ne-am deșteptat.

Futurama

Indiferent la câte giumbușlucuri dubioase de marketing ar apela Infinity Ward și Activision, Call of Duty se va vinde mereu precum pâinea caldă în ajun de viscol. Gamerii îl vor desființa, criticii îl vor lăuda, iar Infinty Ward și compania mamă se vor scufunda în bani precum Walter White în Breaking Bad. Trebuie să facă ceva cu adevărat oribil ca să distrugă această serie. Rămâne de văzut dacă va merita achiziția, în ciuda fiascoului cu varianta remasterizată la Modern Warfare și a setting-ului mult prea futurist. Dacă nu, o să avem oricum Battlefield 1 cu ale sale tranșee dominate de paranoia și infectate de dizenterie. **Marco Giuliani**




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

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR III

WAR!

GEN *Real Time Strategy*
PRODUCĂTOR *Relic Entertainment, Games Workshop*
DISTRIBUITOR *SEGA*
LANSARE *2017*
PLATFORME *PC*
ONLINE *dawnofwar.com*

La șapte ani după lansarea clasicului Warhammer 40,000: Dawn of War II, Relic Entertainment vor oferi fanilor un mult anticipat sequel. Anunțul a fost cumva neașteptat, ținând cont de lunga perioadă ce s-a scurs de la lansarea ultimului joc din serie. Soarta nu a fost tocmai blândă pentru Warhammer – deși prima apariție în presă a fost undeva prin 2011, falimentul companiei THQ din 2013, care deținea drepturile asupra seriei, a pus bețe în roată oricărei tentative de development. Din fericire, Sega a cumpărat Relic la o licitație împreună cu întregul lor catalog, însă tranziția de la un distribuitor la altul, concedierile în masă și tăierile de fonduri i-au forțat să se concentreze exclusiv pe Company of Heroes 2. Perioada întunecată pare-se că s-a terminat, iar Dawn of War III se pregătește să ne umple ecranele de sânge de eretic undeva prin anul 2017. Să fie primit!



Infanteria stelară iese la asalt.

Sânge de eretic

Nu se cunosc foarte multe detalii despre povestea din Dawn of War III, însă premisa este cum nu se mai poate mai tipică pentru un joc Warhammer: o armă "catastrofală" este descoperită pe planeta Acheron, ceea ce atrage trei mari forțe: Orks, Space Marines și Eldars. Eu zic că este mai mult decât rezonabil să ne așteptăm ca po-

Un adevărat deliciu vizual.



Spinare de boss.

vestea să conțină intrigă, trădare, conflicte interne și orgolii mari în timp ce cele trei facțiuni își zdrobesc țestele pentru a obține controlul asupra acelei arme. Fiecare facțiune va avea propriul set de eroi, abilități și unități de elită pe care le vei îmbunătăți pe parcursul jocului. Gabriel Angelos se va întoarce să conducă Space Marines spre distrugerea celorlalte două facțiuni, conduse de un Eldar Farseer, respectiv de o căpetenie Ork.

Referitor la gameplay, Relic Entertainment au anunțat că Dawn of War 3 va fi un hibrid între primele două jocuri ale seriei. Mai exact, vor combina dimensiunea colosală a luptelor din primul joc cu pragmatismul și eficiența tactică din al doilea. Sistemul de capturare și menținere a punctelor de control, introdus prima dată în Company of Heroes și apoi în Dawn of War 2 și Company of Heroes 2, se întoarce și va fi principalul lucru care va decide soarta unei misiuni. Intenția developerilor de la Relic este să facă din Dawn of War 3 cel mai accesibil joc din serie. În acest sens, se va miza foarte mult pe feedback-ul visual. Sistemul de cover revoluționar, introdus pentru prima dată în Company of Heroes și apoi în Dawn of War 2 va fi de data aceasta simplificat pentru a evita situațiile în care anumite poziții devin de necapturat datorită reliefului sau a specificului anumitor unități. Soldații care stau pitiți după borduri, pereți sau poziții fortificate vor fi imuni la atacurile de la distanță, însă pot fi foarte ușor contracarați și măcelăriți de trupe de asalt specializate în flancări. Lucru care are logică, pentru că de multe ori am simțit că filosofia mecanicii de cover din Company of Heroes nu funcționa foarte bine în Dawn of War 2.



Laser, frate.

Bătăliile vor fi mult mai ușor de descifrat prin animațiile expresive și efectele grafice precise. În frenezia bătăliei, vei putea determina cu exactitate din ce direcție vin proiectilele, cât de tare te lovesc și ce ai putea face pentru a le contracara. Sigur, pentru a realiza acest lucru, se va sacrifica foarte mult din atenția la detaliu pentru





Musafiri nepoftiți.



care Relic sunt deja cunoscuți. Cred că putem fii cu toți de acord că atunci când vine vorba de RTS-uri, pragmatismul și mecanicile de gameplay ar trebui să primeze în fața spectacolului vizual. Cu cât este mai puțin aglomerat ecranul, cu atât mai balansat și corect va fi jocul.

Base building-ul din originalul Dawn of War se va întoarce și el, de această dată cu o serie de îmbunătățiri care îi vor mulțumi și pe cei mai înrăiți veteran ai seriei. Barăcile vor produce unitățile standard de infanterie ușoară precum Space Marines, Devastators, infanterie grea dotată cu mitraliere și alte arme de asalt, precum și Dreadnought Walkers, niște coloși de fier care vor strivi tot ce le iese în cale. Scopul acestor unități este de a captura punctele de control de pe hartă care, odată cucerite, vor produce resurse pe care le poți investi în clădiri și upgrade-uri. RTS 101, cum se zice. Pentru un plus de surpriză, unitățile de linie pot fi urcate în nave de transport și parașutate deasupra unei poziții inamice. Bine, nu parașutate, vorbim totuși de un RTS futurist, nu de debarcarea din Normandia. Dar dacă Aliații ar fi avut acces la jet pack-urile pe care pușcașii marini spațiali din Warhammer le folosesc ca să aterizeze în spatele liniilor inamice și să creeze haos în rândurile lor, războiul s-ar fi terminat cu siguranță în cel mult două luni.

Mai departe, unitățile vor fi împărțite în două mari categorii: unitățile standard de linie de care vorbeam mai sus și unitățile de elită. În timp ce scopul primelor este să preseze și să hărțuiască constant facțiunea inamică, unitățile de elită sunt cele care fac regulile jocului prin specializările lor. Unele unități de elită sunt mai potrivite pentru luptele de gherilă, în timp ce altele sunt mai eficiente în late game. La începutul fiecărei misiuni ți se vor pune la dispoziție trei sloturi pentru elite care vor defini stilul de joc și modul în care poți aborda obiectivele. Scopul lor este de a oferi jucătorilor din start o varietate uriașă de posibilități tactice și strategice. De asemenea, elitele pot fi colecționate și upgradate pe parcursul campaniei single player.

Totuși, adevăratele vedete ale viitorului Dawn of War sunt așa numitele "super units". Singura confirmată până acum este Imperial Walker, un gigant de circuite și fiare care va fi în momentul lansării jocului cea mai mare chestie pe care Relic a creat-o vreodată. Brațele sale robotice vor fi dotate cu mitraliere, în timp ce pe spate este atașat un lansator de rachete pe care pot fi folosite pentru a distruge poziții inamice. O decizie care mi s-a părut extrem de inspirată a fost modul în care se comportă Walker-ul în momentul în care armele acestuia se supraîncălzesc – în această fază nu se va dezintegra într-un morman inutil de fiare vechi, ci va deveni mai puternic ca înainte. Țeava de eșapament va scuip flăcări în direcția oponenților, iar aria de contact a rachetelor se va extinde, creând adevărate incendii care vor mistui soldații facțiunii inamice.



Vino să-ți dea tata ceva!



Ca la Rovine.

Cu tata lor înainte!



O carapace de nădejde.

La toate aceste lucruri se adaugă și super abilitățile speciale specifice fiecărei facțiuni. Space Marines, spre exemplu, pot apela la ajutorul navei mamă care orbitează planeta. La primul semnal, aceasta va lansa o rază laser pe care o poți controla cu mouse-ul. Cu cât mai mulți inamici omoară, cu atât mai voluminoasă și forțoasă va deveni.

Blessed is the mind too small for doubt

Lucrurile arată bine pe hârtie. Din screenshot-urile și informațiile făcute publice până acum, se pare că Relic s-a redresat după dezastrul din 2013 și echipa este dispusă să-și reia poziția de maeștrii ai jocurilor de strategie. Totuși, în încheiere, nu pot să nu fiu puțin cinic în privința în privința modelului de business pe care îl vor adopta pentru viitoare expansiuni și DLC-uri. Sega fiind Sega, mă îndoiesc că se vor abține de la a-i obliga pe Relic să secționeze jocul într-o mie de părticele pe care le vor vinde ulterior fanilor la prețuri ridicole. Au făcut asta cu Company of Heroes 2, un joc cu un imens potențial care s-a transformat pe parcurs într-un bazaar de mini dlc-uri, unele din ele îndeajuns de prost balansate și concepute încât ofereau un avantaj clar celor care le achiziționau. Nu zic că fix asta se va întâmpla, dar e bine să fim precauți când vine vorba de Sega. Oricum, Dawn of War 3 nu va vedea lumina zilei până în 2017, așa că tot ce putem face este să sperăm că Sega s-a deșteptat și a ascultat de criticile consumatorilor. For the Emperor! **Chester**



GEN *Adventure*
PRODUCĂTOR *Hello Games*
DISTRIBUITOR *Sony Interactive Entertainment / Iam8bit*
LANSARE *10.08.2016*
PLATFORME *PC, PS4*
ONLINE *no-mans-sky.com*



„Uscătiv așa cum este, gârbovit și de nimic
Universul fără margini e în degetul lui mic”

No Man's Sky, jocul produs de echipa creativă Hello Games, în frunte cu programatorul și designerul Sean Murray, a atins și chiar a depășit niveluri de hype nemaiîntâlnite de la Spore încoace, un joc ce promitea marea cu sarea și care, în cele din urmă, nu a reușit să se achite cu brio de promisiuni, devenind un caz clasic de joc ce s-a lăudat cu mai multe lucruri decât a realizat. Știm că mulți dintre voi urmăriți cu interes jocul ăsta încă de la primele anunțuri, iar trailerele, clipurile de prezentare și diversele interviuri cu Sean Murray indică un joc extrem de ambițios, ce își propune să ofere o experiență unică. De aceea, ne-am gândit că nu ar strica să facem o mică recapitulare în iubita noastră revistă de jocuri, să știm mai clar ce ne așteaptă în luna iunie.

Milioane de planete...

Așadar, No Man's Sky va fi un joc open-world (open-universe, mai degrabă) de explorare și supraviețuire, în care jucătorii intră în pielea unui explorator spațial trântit pe o planetă mică și insignifiantă la marginea universului. Având la dispoziție doar costumul spațial, o armă multifuncțională și o navă, scopul final, dar în niciun caz obligatoriu, al acestui sandbox cosmic este de a ajunge în centrul universului. Conform spuselor Hello Games, No Man's Sky se inspiră puternic din scrierile clasice SF ale unor autori precum Isaac Asimov sau Arthur C. Clarke și, mai ales, din copertele volumelor SF care se găseau pe vremuri. Acestea erau realizate de artiști grafici care de multe ori nici nu citeau volumul în cauză și realizau grafica luându-se mai mult după titlul operei. Astfel, rezultau niște compoziții fantastice care, deși nu aveau aproape nicio legătură cu subiectul romanului, reușeau să ilustreze un univers science-fiction incitant plin de planete roșii, nave spațiale ce zboară printre asteroizi și trag cu lasere, monoliți extratereștri și alte nebunii. La începutul procesului de dezvoltare, echipa Hello Games obișnuia să lucreze la joc într-o cămăruță tapetată cu postere SF pentru a se putea inspira constant. Cool!

Jocul are la bază patru componente de gameplay principale - explorarea, supraviețuirea, lupta și comerțul – iar jucătorii au posibilitatea de a le aborda oricât de mult și oricând doresc. În mod oarecum similar cu





Minecraft, nici No Man's Sky nu are un storyline bine definit, cu obiective clare de îndeplinit și misiuni precise. Mai degrabă, fiecare jucător va fi liber să își creeze propria poveste în acest joc, în funcție de interesele și pasiunile sale. Cei mai curioși din fire își pot dedica întregul timp explorând cât mai multe planete și contribuind la baza de date universală, pe când jucătorii mai belicoși au opțiunea de a se angaja în lupte spațiale spectaculoase și de a deveni cei mai de temut piloți din galaxie.

Explorarea este unul dintre punctele principale de atracție ale lui No Man's Sky, care se laudă cu un număr imposibil de mare de planete generate în mod procedural. Astfel, dacă este să ne luăm după spusele producătorilor, nicio planetă întâlnită nu va semăna cu cealaltă. Mai mult, Sean Murray estimează că marea majoritate a planetelor nu vor fi niciodată găsite și explorate de jucători, pentru că pur și simplu sunt mult prea multe. Planetele vor avea configurații unice de forme de relief, floră, faună și condiții atmosferice generate, de asemenea, procedural. Unele planete vor avea climat temperat, altele vor fi deșertice sau înghețate, iar flora poate lua forme dintre cele mai bizare, ca să nu mai amintim de croncobaurii pe care îi veți putea întâlni.



Picnic la iarbă verde

Elementul de supraviețuire implică, deci, abilitatea de a-ți gestiona eficient resursele și de a nu te expune în mod periculos elementelor naturale. Un alt amănunt ce merită menționat e că terenul este distructibil și că, uneori, veți putea pătrunde în adevărate galerii subterane, întinse pe sute de metri. Oricum, nu vă așteptați ca toate planetele să fie niște oaze verzi și prospere. Doar aproximativ 10% dintre planetele întâlnite vor avea forme de viață și, dintre acestea, 90% vor fi animale comune, așa că planetele unice, cu un ecosistem foarte bogat, vor fi rare, iar descoperirea lor va fi un eveniment în sine.

Tocmai de aceea, producătorii au decis să introducă un sistem care să scoată Cristofor Columbul din fiecare dintre noi. Jucătorii care ajung pentru prima dată pe o planetă vor avea privilegiul de a denumi corpul ceresc, precum și animalele care îl populează, după cum îi taie capul. Nu sunt foarte sigur dacă Hello Games au în plan și un sistem de cenzură pentru numele porcoase, ca să nu ne trezim că aterizăm pe planeta Dickbutt. Oricum, toate aceste denumiri, precum și detaliile vitale despre planete, floră și faună vor fi introduse într-un Atlas, o bază de date ce conține informațiile colective adunate de către jucători. Astfel, valențele de explorator temerar ale fiecăruia dintre noi vor fi recompensate așa cum se cuvine. În plus, multe planete constituie resurse excelente de elemente chimice (unele reale, altele inventate de producători) care pot fi folosite la negoț sau la crafting. Pe lângă toate acestea, planetele pot fi și locul de baștină al unor ființe inteligente, care vor dori să comunice



Armada stelară în toată splendoarea


Homeworld?


Chill, ca pe litoral

și să devină prieteni. Problema e că fiecare vorbește în propria sa limbă extraterestră, imposibil de descrifrat fără a vizita mai întâi niște monoliți de pe care putem învăța câteva cuvinte în limba localnicilor. Dialogurile cu aceștia au potențialul de a fi foarte amuzante în funcție de câte cuvinte ai reușit să înveți. Întrebările de genul „Dragă **** vrei să **** pe **** ca să ****?" te pot lăsa scărpinându-te în cap, neștiind ce răspuns să îi dai extraterestrului, nu cumva să îl jignești și să îți iei adio de la orice șansă de a face comerț cu el.


Rosetta Stone

...?i dincolo de ele!

Așa cum spuneam, ca jucător, ai la dispoziție o navă spațială cu ajutorul căreia vei putea hălădui prin tot cosmosul în căutare de noi aventuri. Unul dintre lucrurile care mi-au plăcut cel mai mult este modul în care Hello Games au conceput componenta de space combat. Navigarea prin spațiul cosmic pare să fie simplă și confortabilă, iar asta vine din partea unui om care și-a dorit să joace X3 atunci când LEVEL l-a dat joc full, dar pur și simplu nu a fost în stare să piloteze nava aia nenorocită. Nu știu exact ce anume mi-a creat probleme atât de mari, însă de atunci am rămas cu un disconfort perpetuu legat de jocurile cu nave spațiale sau avioane. Din fericire pentru mine, navele din No Man's Sky îmi dau impresia că se vor bucura de un control „aerisit" și lejer, așa că sunt destul de încrezător că mă voi putea arunca fără probleme în niște dog fights intense. Jocul va folosi un sistem de Wanted Levels similar cu cel din seria Grand Theft Auto. Cu cât faci mai multe nasoale (ataci fregate, omori animale pașnice, supraexploatezi zăcămintele unei planete etc.), cu atât îți crește nivelul de infamie și cu atât mai puternice vor fi forțele armate ce vor veni să te oprească. Desigur, există o gamă variată de nave spațiale pe care le poți folosi, fiecare cu atribute diferite. De asemenea, componentele lor pot fi upgradate și customizate în fel și chip folosind resursele recoltate sau prădate, același lucru fiind valabil și pentru echipamentele personale (costum și armă).

Ceea ce va face explorarea galactică și mai încântătoare este, fără îndoială, și stilul grafic creat de designerii Hello Games. Nu degeaba mi-am adus aminte de X3: No Man's Sky arată, în opinia mea, cel puțin la fel de bine. Paleta sa de culori este vibrantă și intensă, folosind din plin nuanțe saturate de roșu, mov, portocaliu, verde sau turcoaz care, împreună, dau naștere unui univers superb, dinamic și plin de viață. Este cu siguranță genul de joc în care aproape orice screenshot făcut la întâmplare poate deveni un wallpaper cu aromă SF sau un poster numai bun de înrămat. Din punctul meu de vedere, grafica va fi cea mai mare atracție a jocului și cred că mi-aș putea petrece ore în șir căscând ochii la eye candy-ul de pretutindeni. În completarea graficii de excepție va veni și soundtrack-ul, ce poartă semnătura trupei britanice de post-rock 65daysofstatic. Se pare că și compozițiile ambientale pe care le vom asculta în No Man's Sky vor fi generate tot în mod procedural. 65daysofstatic și compozitorul Paul Weir au creat o librărie vastă de sunete, loops și texturi, care vor fi combinate în mod aleatoriu pentru a genera muzica din joc, în funcție de ceea ce se întâmplă pe ecran. Trupa va lansa soundtrack-ul jocului pe CD și în format digital pe 17 iunie 2016, deci fanii dedicați ai trupei vor fi primii care vor auzi melodiile din No Man's Sky.

Every Man's Sky

Știu, e bine să fim prevăzători și să rămânem sceptici în fața celor mai nebunești promisiuni, dar de data asta îmi voi permite să fiu încrezător în proiectul celor de la Hello Games. Sean Murray pare a fi un om extrem de pasionat și i se citește ușor entuziasmul pe față atunci când povestește despre jocul său, entuziasm care este destul de contagios. Sigur, este posibil ca îndelung trâmbițata explorare a planetelor să nu fie chiar atât de palpitantă pe cât ne imaginăm acum, însă cred că depinde și de fiecare jucător în parte să își pună imaginația la contribuție și să își creeze propria poveste. Eu unul abia aștept să admir peisajele alea superbe pe PC-ul propriu, așa că începând cu 22 iunie mă veți găsi pe planeta Dickbutt... and beyond! **Chester**


Zorii unei noi zile


Druizii futuriști ai unui Stone Henge procedural



Pe plaiurile boliviene

GEN *Action*
PRODUCĂTOR *Nouredine Abboud*
DISTRIBUITOR *Ubisoft*
LANSARE *TBA*
PLATFORME *PC, PS4, XO*
ONLINE *ghost-recon.ubi.com/wildlands*



Din fragedă pruncie, am fost un mare fan al filmelor cu mafioți. Ruși, italieni, irlandezi, greci, columbieni, nu contează. Am devorat cam tot ce există în materie de jocuri, filme, cărți și seriale despre crimă organizată. Deși am fost mereu un om pașnic și orice fel de violență îmi provoacă scârbă, de când mă știu am avut o fascinație bolnavă față de acest gen de ficțiune. Aș putea să compar această fascinație precum o bubă pe care o zgârmi toată ziua, deși te doare și ai primit trei telefoane panicate de la doctor. Nu cred că sunt singurul – este în natura umană să fim atrași de acei indivizi care încalcă normele uneori prea rigide ale societății. Nu degeaba seriale precum The Sopranos, Breaking Bad sau Narcos sunt atât de populare, pentru că ele, cumva, ne stopează impulsul aproape natural de a încălca regulile.

Dar știți ce-mi place și mai mult? Când acești degenerați sunt aduși în fața judecătorului sau, dacă nu se poate pe cale pașnică, sunt dezintegrați în câteva milioane de bucăți de vreo dronă a armatei. Iar Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands pare-se că-mi va satisface această dorință.

Dia de Muertos

Acțiunea se petrece în Bolivia, cel mai mare distribuitor de cocaină din universul jocului. Traficul este controlat aproape în totalitate de Santa Blanca, un cartel extrem periculos și influent care a destabilizat țara și a transformat-o într-un veritabil leagăn al narco-teroriștilor. Acest lucru atrage atenția Statelor Unite, care, îngrijorată de situația precară a Boliviei și ascensiunea rapidă a cartelului,



Vânătoare de păsări

trimite patru din cei mai dârji soldați din rândurile armatei, așa numita trupă specială "Ghost".

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands va fi cea de-a zecea intrare din serie și, totodată, primul Ghost Recon care va fi open world. Setting-ul futurist din Advanced Warfighter va fi înlocuit de unul contemporan, cu arme și dispozitive militare care sunt folosite de forțele armate din realitate. Conform developerilor, ni se va pune la dispoziție o hartă uriașă cu nouă tipuri de forme geografice precum zone muntoase, de deșert, jungle, păduri și așa mai departe.

Jocul a fost conceput ca un shooter tactic co-op de patru persoane în care se pune un mare accent pe tactică și comunicare. Un obiectiv poate fi accesat într-o multitudine de feluri – jucătorii se pot parașuta dintr-un elicopter deasupra punctului de interes sau pot conduce mașini și motociclete până acolo. Abordarea tactică va depinde de ciclul zi/noapte și de condițiile meteorologice. Datorită vizibilității crescute, jucătorul poate opta pe timp de zi pentru o abordare mai explozivă a obiectivului; noaptea, în schimb, este mai potrivită pentru o operațiune stealth, bazată pe eliminarea unor ținte cheie pentru a facilitata îndeplinirea obiectivului într-un mod mai discret.

Componenta co-op nu este foarte restrictivă întrucât nu te va împiedica să te separi de echipa ta



După fragi și mure...

preț de câteva ore pentru a-ți croi propriile tale aventuri. Din fericire pentru cei cu conexiuni mai slabe la internet, jocul va putea fi jucat în single-player, restul echipei tale fiind preluată de AI. Între misiuni, jucătorii vor fi liberi să exploreze harta și să distrugă avantoposturile inamice. De asemenea, spre deosebire de predecesorii săi, Wildlands va conține și o serie de misiuni secundare.



Vacanță sud-americană

După cum am zis mai sus, comunicarea și tactica sunt extrem importante, iar eficiența cu care vei îndeplini o misiune va depinde de chimia echipei tale. Scopul tău (și al prietenilor tăi, după situație) este, în mod evident, să duceți la îndeplinire sarcina pentru care ați fost angajați: să radeți traficanții bolivieni de pe fața pământului. În acest sens, ți se pune la dispoziție un număr destul de generos de abordări tactice pe care le poți folosi pentru a distruge rețele de traficanți construite cu efort și sudoare de prietenii noștri bolivieni. Un element de gameplay proaspăt inclus în serie, dronele, pot fi utilizate pentru a survola terenul și a marca inamicii… sau pentru a bubui inamicii în aer, un lucru pe care în mod sigur îl vor face 99 % din jucători. Cum informația este cea mai puternică armă, cei mai tacticoși și pragmatici din fire pot decide să răpească și să interogheze membri importanți ai cartelului. Sigur, destabilizarea grupurilor de traficanți prin forță brută va fi întotdeauna o opțiune viabilă, dar uneori situația va cere să le pui două-trei întrebări înainte să le atașezi explozibil de piept și să le dai





În căutarea lui Doamne - Doamne

un șut în prăpastie.

Pentru a insufla o fărâmă de viață acestui mediu artificial, ți se vor pune la dispoziție sute de sate și așezăminte cu care poți interacționa și forma relații după bunul plac. Pe parcursul jocului vei întâlni oameni din toate păturile sociale, de la simpli localnici (pe care poți decide dacă vrei să-i protejezi sau nu) până la oficiali și rebeli, fiecare cu propriile motivații și crezuri. În mod natural, dinamica socio-politică a lumii va fi influențată în funcție de grupurile de interese sau persoanele cu care decizi să te aliezi. Lumea jocului reacționează nu numai la acțiunile tale, ci și la factori precum vremea sau la haosul pe care-l provoacă cartelul. Fiecare facțiune are propria politică internă și funcționează după acest indice. Cartelul Santa Blanca nu este singura forță din Bolivia – cartelul mituiești guvernul care, în schimb, trimite armata ca să le protejeze interesele. Firește, aceste două grupuri nu prea se înghit și sunt mereu la un pas de a declanșa un război în adevăratul sens al cuvântului. Într-un stil cu totul machiavelist, jocul îți va permite să interacționezi și să obții informații fix de la grupurile care au tranformat Bolivia într-un teatru de război. Manipularea este un element extrem de important în Wildlands. Poți obține informații de la cartel prin violență brută, mitui armata coruptă pentru a nu interveni în operațiunea ta sau chiar beneficia de resursele forțelor rebele locale îndeplinind diverse misiuni pentru ei. Când situație o cere și șansa de succes a unei operațiuni mai sensibile depinde de neintervenția factorilor externi,



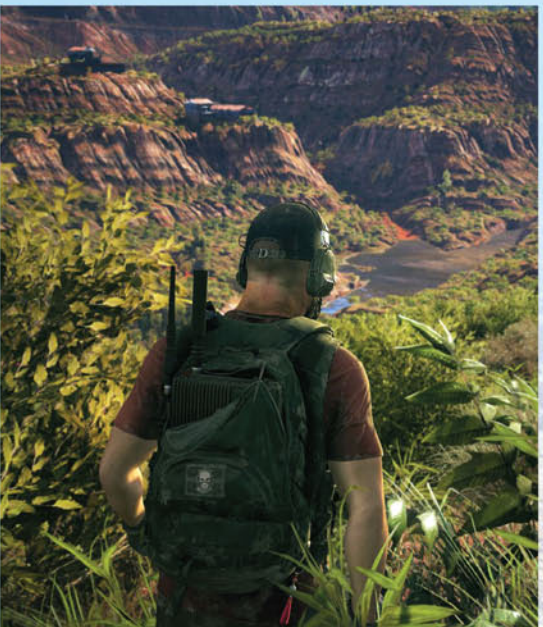
Moartea vine pe furiș

poți băga râcă între facțiuni, creând astfel o diversiune. Cum era vorba aia, scopul scuză mijloacele? Mă bucur că nu sunt în situația de a lua astfel de decizii în viața reală.

Așteptări

Oricât de promițător ar suna ce ne-au prezentat Ubisoft până acum, nu am cum să nu fiu puțin cinic. Este deja bine cunoscută tendința celor de la Ubisoft de a recicla și împopoțona elemente de gameplay de la o serie la alta. Mai mult ca sigur vi s-au aprins beculețele când ați auzit de cucerirea avanposturilor între misiuni, un element deja iterativ a formulei de jocuri open world a la Ubisoft prezentă în Assassin's Creed, Far Cry și într-o anumită măsură Watch Dogs. Oricum în cel mai bun caz, Wildlands va vedea lumina zilei la sfârșitul acestui an, cel târziu, și până acum nu avem decât câteva prezentări comerciale pe baza cărora putem numai să formulăm speculații. Să speram că de data aceasta Ubisoft se va ține de promisiune și se va îndepărta de vechile obiceiuri.

Marco Giuliani





Get to the chopper!



GEN *CRPG, DLC*
DISPONIBIL PE *PC, XO, PS4*
TESTAT PE *PC*
PRODUCĂTOR *CD Projekt Red*
DISTRIBUITOR *CD Projekt Red*
ONLINE *thewitcher.com*

Aventuri în ținutul vinului roșu

Când vine vorba de Witcher 3 nu mă pot abține, nici măcar atunci când trebuie să apelez la efectul primelor impresii pentru a introduce un hands-on în paginile revistei. Așa cum era de așteptat, cei de la CD Projekt Red nu au divulgat în prealabil un tsunami de informații despre ULTIMA (!) aventură a lui Geralt, însă cine a parcurs Wild Hunt și Hearts of Stone trebuie că are deja certitudinea unei aventuri delicioase, potrivită oricărui somelier cu veleități van helsinge. În opinia acestui jurnalist de jocuri video, compania poloneză are în portofoliu unul dintre cele mai bune CRPG-uri realizate vreodată – un mastodont al storytelling-ului, cu personaje, locații și gameplay susținute de o realizare tehnică excelentă. Am fost tratați cu respect atunci când am primit jocul promis, DLC-urile gratuite și îmbunătățiri constante, ca să nu mai vorbesc de ediția retail HoS, însoțită de două pachete Gwent. Era lesne de înțeles că Blood and Wine urmează să ne topească iarăși mințile și inimile în 31 mai.

Sacrebleu, mi amore!

De această dată Geralt părăsește ținuturile răvășite de război și se îndreaptă către Toussaint, un ținut luxuriant și colorat, inspirat din sudul Franței și zona italiană Piemont. Din primele zece minute realizezi că nouă locație este complet diferită, începând cu arhitectura și terminând cu vegetația. Clima blândă și pacea prelungită au favorizat dezvoltarea ducatului, întins pe o suprafață aproximativ similară cu harta No Man's Land, dar mai bogată în puncte de interes, monștri și quest-uri. Geralt ajunge pe meleagurile Toussaintului chemat de doi vechi prieteni, la ordinele superbei ducese Anna Henrietta, mânat de un șir misterios de crime, victimele fiind membri ai nobilimii extravagante și opulente. O, ce investigații oculte și sângeroase ne așteaptă în paradisul viticultorilor! Nu degeaba stă coșcogeamitea vampirul pe umerii Witcher-ului

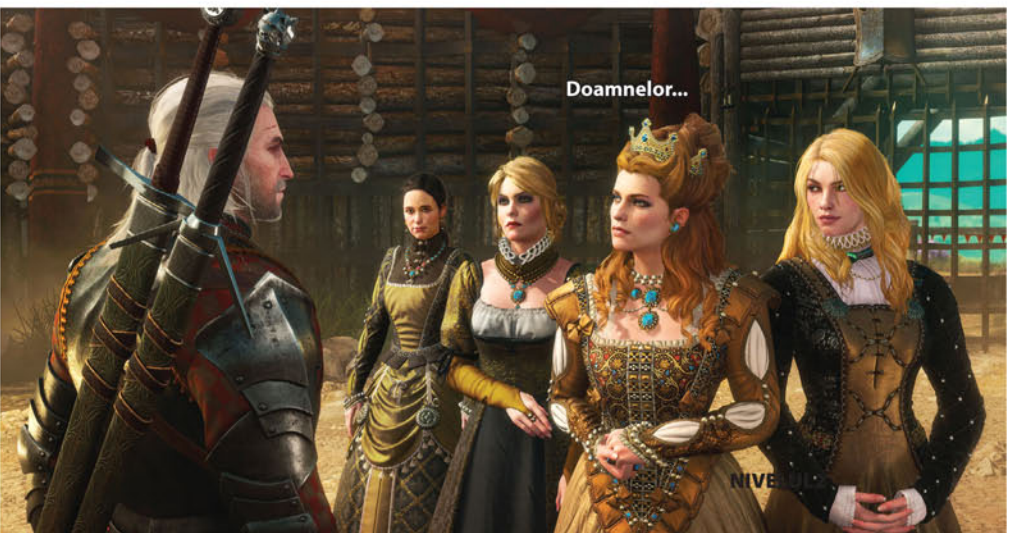


în imaginea de copertă. Mă încântă atmosfera medieval-cavalerească din tărâmurile vinului roșu, cu domnițe și eroi pompoși, mai ales când mă gândesc ce perversiuni și activități secundare se ascund în spatele fațadei romantice. Toussaint se simte pestriț, vioi, bogat și dinamic. Mărturie îi stă zona turnirului, unde am participat la probe „sportive" dificile, am ridicat un blestem păsăresc și am înțeles ce înseamnă iubirea necondiționată, frânturile de story legându-se natural într-un tot perfect închegat.



Vilă, viță și birtuț

Schimbările mecanicilor de joc afectează în principal sitemul de combat, care primește un set de mutații avansate, ce pot fi aplicate abilităților magice. În acest fel, baletul de eschive, blocaje, semne și piruete devine mai adânc tactic, probabil pentru a compensa brutalitatea noilor monștri, înzestrați cu atacuri speciale. Creatura îmbrăcată într-o platoșă pietrificată pare genul de goangă greu de strivit fără un efort augmentat cu uleiuri, poțiuni și vrăji. Când luptele devin prea dificile, Geralt se poate retrage acum în propria vilă, împrejmuită cu viță de vie. Aici, eroul își poate stoca armurile – personalizabile acum cu ajutorul vopselelor speciale – și are la dispoziție un decorator de interior, deși sunt sigur că Triss sau Yenn ar avea mai multe de comentat în privința amenajărilor domestice. Dincolo de interfața modificată cu gândul la lizibilitate (o veche problemă a originalului) și intuitivitate se lasă descoperite și zonele acaparate de insecte gigantice și ciuperci halucinogene de mărimea unui gnom baschetbalist, nemorți docili obsedați de linguri și fierturi mucilaginoase, ceea ce sugerează prezența unor călătorii interesante prin diverse locații bizare – de basm, aș spune...



Fin

Cine este curios să vadă ce presupune dezvoltarea unui expansion pentru The Witcher 3: Wild Hunt ar face bine să urmărească seria video Developer Diary, publicată de CD Projekt Red. Blood and Wine este ultima aventură a Lupului Alb și gândul mă face să vărs o lacrimă sinceră, dar tocmai mă pregătesc să îl rejoc integral – deci am viitoarele 150+ ore ocupate și aștept încă vreo 30 și ceva, alături de două noi pachete Gwent: Nilfgaard și Northern Realms. Mai mult, facțiunea Skellige dispune de propriul deck și turneu in-game. Regret, dar nu pot și nu vreau să mă grăbesc, mulgând un review incomplet, precipitat, în care să nu mă pot lăuda în capturile de ecran cu noile seturi de armuri Grandmaster. La urma urmei, vinurile bune se degustă în porții moderate. **Aidan**



GEN *Racing*
DISPONIBIL PE *PC*
TESTAT PE *PC*
PRODUCĂTOR *Turn 10 Studios*
DISTRIBUITOR *Microsoft*
ONLINE *forzamotorsport.net*

Un app atins de forză stabilește standardele arcade

Am de gând să fiu franc cu voi: nu am jucat vreodată un titlu din seria Forza Motorsport pe o consolă Microsoft. De fapt, nici nu dețin un Xbox – am butonat doar Doom 3, cândva, pe generația originală, la un prieten. Halo îmi este străin de la despărțirea de PC, iar controlerul de X360 este legat la unitatea centrală. Între mine și Microsoft există o relație complicată. Deși am trecut prin aproape toate sistemele lor de operare (inclusiv Me și Vista, pe care le îndrăgesc datorită interfețelor superbe), găsesc mereu suficiente motive pentru care le critic aspru produsele – chiar dacă, ce surpriză, utilizez cu plăcere Windows 10 pe computer și smartphone. Când mă gândesc la moștenirea lui Gates îmi vine să-l pup și să-l pocnesc în același timp. V-am spus că situația este complicată. Totuși, Forza Motorsport 6 mi-a făcut repejor cu ochiul, dintr-un colț luminat de un tub cu neon, contorsionat în forma cuvintelor "Amândoi Știm Ce Vrei". O, voiam tot pachetul, fiindcă are exact ce îmi trebuie și stă cu încredere pe linia mea favorită, cea dintre simulare și arcade. Grafica excelentă, controlul fin acordat, diversitatea mașinilor și atenția pentru detalii – Turn 10 Studios, codoșul, mă împingea spre un Xbox One. Forza îmi ghicise zonele erogene și le atingea cu talentul unei zeițe păgâne.


ebay
5
ebay
TOW
K&N
DUNLOP
FORZA
MOTORSPORT 6
APEX



Eram prins în cârlig și gata să fac pasul spre consolizarea redmondiană. Apoi s-a întâmplat neîntâmplabilul: Microsoft a hotărât să fortifice încrederea utilizatorilor în platforma universală prin îmbunătățirea performanțelor noului Windows pe segmentul gaming, lansând în paralel un beta pentru Forza Motorsport 6: Apex – o ediție free-to-play portată cu migală. Inutil a spune, am petrecut o noapte pasională împreună.

De parcă înghiți fluturi

A fost prima dată când a trebuit să instalez un app de 18.8 GB – și nu m-am simțit deloc confortabil. Ceva părea suspect în Store, în ciuda faptului că îndeplineam cerințele de sistem și urma să primesc cel mai tare arcade auto F2P gândit să gliseze cu finețe pe DirectX 12, exclusiv în ambianța Win 10. Însă trupul meu neprihănit nu cunoștea astfel de plăceri interzise. Aveam senzația că păcătuiesc cu un joc gândit pentru telefonul mobil. Dumnezeule, cât de tare m-am înșelat! Forza 6: Apex are stil și se bazează pe această calitate. Încă din primele minute am fost transportat pe un circuit din Rio de Janeiro și așezat la volanul celui mai nervos Ford GT 2017 albastru, întreaga experiență fiind alimentată de un engine semi-fotorealist, care nu se ferește de amănuntele decorative delicioase. Lumea din Apex pare vie și poți să juri că simți mirosul asfaltului încins, înțepătura gazelor fierbinți, olmul cauciucurilor arse. Familiaritatea cu modelarea atentă din SHIFT2 și Project CARS mi-a îndreptat automat privirea spre părțile mai puțin observabile ale bolidului. Din fericire, versiunea PC gratuită a primit același tratament ca cea de pe consolă și livrează o doză solidă de pornografie auto, începând cu sticla farurilor și terminând cu instrumentele de bord. De reținut faptul că vorbim despre un beta. Adevăratul spectacol a început pe circuit, unde am crezut că înghit fluturi la fiecare viraj. Surzit de răgetul animalic al motorului și scârțâitul sintetic al pneurilor, am croșetat oponenții atacând flancurile pe porțiunile drepte , cu depășiri pe interior sau atacuri riscante pe exteriorul virajelor, croindu-mi un drum sigur către fruntea clasamentului. Atmosfera cursei mi-a adus aminte, culmea, de primul SHIFT. Mașina pulsa sub indicațiile trimise de controler și își impunea caracterul la orice curbă strânsă, comunicând cu mine până în bulbul rahidian. Am spus SHIFT? Nu, Forza 6: Apex are spiritul colorat cu celeritate din vechiul Lotus, dar cu un balans perfect între simulare și arcade codat în ADN.





Betamfetamină

Aș putea spune că la ora actuală Forza Motorsport 6: Apex este unul dintre cele mai drăguțe jocuri de pe PC, bine optimizat, cu o grafică care își arată adevărata lungime a colților abia atunci când alergi pe un circuit afectat de ploaie. Efectele vremii nu se reflectă numai estetic, ci și asupra comportamentului mașinilor. Acvaplanarea la 290 km/h îți trimite fiori în

extremități, cu precădere după ce renunți la ABS, controlul tracțiunii, asistență în viraje și rewind. Eu mi-am găsit satisfacția absolută împingând spre limita maximă un Mercury Cougar Eliminator, folosind setările Simulation și cutia de viteze manuală pe un Brands Hatch inundat. În mod interesant, Apex nu duce lipsă de conținut: varianta beta aduce șase circuite cu diverse configurații, printre care se numără Spa Francorchamps, Sebring, Top Gear și Yas Marina, cel din urmă sclipind în cursele nocturne. Mașinile sunt deblocate prin acumularea de medalii, garajul numărând momentan 62 de automobile clasice și moderne, din diverse discipline autosport. Campania se rezumă la un tur consistent, glorios prezentat de James May și Richard Hammond, ce are capacitatea să înghită câteva ore bune din timpul liber al oricărui gamer pasionat de racing. Marketplace-ul lipsește deocamdată, ceea ce demonstrează absența formulei pay-to-win din filosofia de design și salută ușor din cap noțiunea de respect pentru participantul la beta. Mai mult, în meniul principal se găsește și un mod Free Play, dedicat celor dornici să își ticluiască propriile curse. Dacă aveam



standarde scăzute, puteam să jur că Turn 10 Studios mi-a pus în față un titlu complet. Am apreciat și AI-ul influențat de tehnologia proprietară Drivatar, capabilă în teorie să formeze





conduita oponenților adaptându-se la particularitățile șofatului tău. E prea devreme să întru în amănunte, cu toate că research.microsoft.com tratează pe larg subiectul.

Forza, forza, forza!

Forza Motorsport 6: Apex se numără printre hands-on-urile mele preferate. Rareori întâlnesc o franciză străină și rămân atât de plăcut impresionat, mai ales atunci când respectivul joc face parte din controversata categorie free-to-play. Îmi vine greu să cred că până la varianta finală se poate nărui visul frumos, în care am ascultat cântecul anvelopelor așteptând următorul derapaj sub imperiul cailor putere. Apex nu face rabat la calitate și are maniere de elită, deși este servit cu gândul la marketing și imagine într-un magazin de aplicații relativ sărăcăcios. Hei, sincer să fiu, aș vrea să-l văd stufos și întărit, căci Google și Apple au oricând nevoie de competiție sănătoasă. Forza 6 pe PC este un pas în direcția potrivită. **Aidan**







GEN *FPS*
TESTAT PE *PC, PS4*
DISPONIBIL PE *PC, PS4, XO*
PRODUCĂTOR *id Software*
DISTRIBUITOR *Bethesda Softworks*
ONLINE *doom.com*

Dar-ar dracii-n voi să dea!

DOOM





Marte roșu. Lumină orbitoare. Un praf roșiatic și înecăcios este vânturat prin aer, iar căldura este aproape sufocantă. Capul mi-e scăldat în sudoare și gâfâi în interiorul căștii, trăgându-mi în sfârșit sufletul. Încă țin strâns în mână Super Shotgun-ul ale cărui țevi fumegă slab. La picioarele mele, cadavrele zdrobite și sfârtecate ale demonilor infernali se așternprecum un covor roșu format din viscere care se întinde tocmai până la poarta Iadului. E liniște, chiar dacă doar pentru un moment scurt. Trăgând în piept aerul marțian și mirosul de metal încins, o singură lacrimă mi se prelinge pe obraz. Eu sunt Doomguy. Și am venit acasă.

Sensibilități grotesc-industriale

DOOM nu pierde absolut deloc timpul cu introduceri politicoase și plictisitoare. Nici nu mă așteptam, așa e DOOM, necioplit și bădăran. Apeși New Game și, 10 secunde mai târziu, ai deja un pistol în mână, pe care-l descarci în niște cercetători posedați care vor să-ți mănânce creierii. După alte 10 secunde, îmbraci armura verzuie, îți pui casca pe țeastă și devii Doomguy, după cum a fost botezat cu drag de către fani protagonistul musculos și tăcut al seriei. În scurt timp, smulgi și un shotgun din mâinile încleștate ale unui individ nefericit, tăiat în două de o ușă, și ești gata să inițiezi măcelul împotriva forțelor demonice ale Iadului. Scurt și la obiect.

Povestea este doar un pretext subțire pentru acțiunea furibundă. Ceva despre corporația malefică UAC, ce crează un portal către Iad pentru că asta ar rezolva cumva criza energetică a lumii. Evident, forțele satanice nu sunt încântate de intruziunea corporatistă și de exploatarea resurselor natural ale Iadului, așa că pornesc la ofensivă. Jocul te aruncă imediat într-o bază UAC, undeva pe planeta Marte, iar din acel moment demonii încep să curgă peste tine, hotărâți să te dezmembreze. DOOM nu are nevoie de tutoriale, știi din prima ce trebuie să faci: împușcă tot ce mișcă și rămâi în viață! O misiune deloc simplă, pentru că Satana își aruncă în luptă toate forțele, demoni de toate formele și culorile, veniți fix din Doom cel clasic la pachet cu o doză bună de nos-



Doamnă, stați la locul dumneavoastră!

Olivia Pierce: I believe in honesty, especially now, in what will be your final moments in this world. All the rumors, the human sacrifices, the Hell portal, the demons...it's all... true. My sisters and brothers be thankful, you will be the first, you will have a seat alongside them just as I will in what will become the new world that they create for us... starting... now.

Design industrial

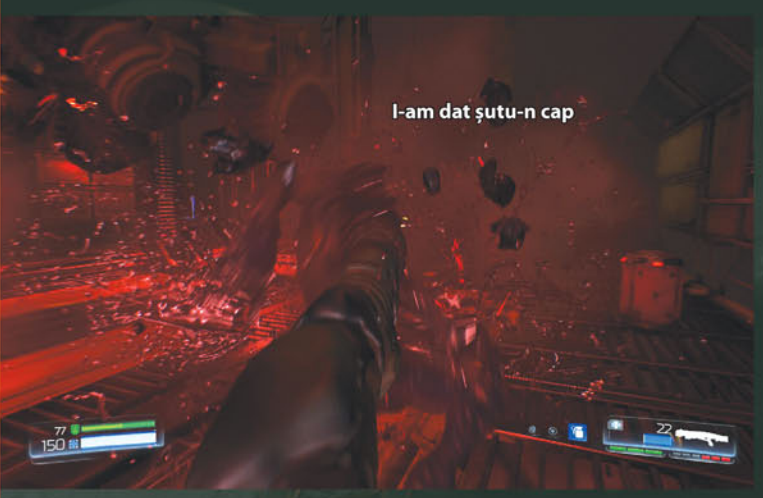
Nu cred că e de bine...

talgie. Da, DOOM va fi familiar de la bun început oricui a jucat vechile jocuri, iar atenția cu care id Software a recreat, pentru anul 2016, atmosfera Doom merită toate laudele. Inamicii binecunoscuți, precum Imps, Hell Knights, Mancubus sau celebrii Cacodemoni (tomatele alea zburătoare cu dinți ascuțiți) arată și sună într-un mare fel, iar o hoardă dezlănțuită de astfel de monștri îi poate da oricui palpitații. În special zgomotele scoase de aceștia, un amestec bolnav de gemete, răgete și gâlgâituri, au contribuit la creșterea periculoasă a pulsului meu, mai ales în combinație cu coridoarele și halele industriale și claustrofobice în care se petrece o parte însemnată din joc. E o anumită atmosferă sci-fi horror acolo, iar dacă v-ați speriat vreodată uitându-vă la Event Horizon, o să înțelegeți perfect ce vreau să spun. Ceva mai târziu, atunci când invazia capătă proporții uriașe și câteva excursii în Iad, de punere la punct a dracilor, devin obligatorii, estetica jocului atinge și ea noi culmi ale ridicolului. Infernul creat de cei de la id Software este un tărâm plin de sânge, mațe, organe, pentagrame, lumânări negre, muuulte cranii și oseminte și o tonă de alte obiecte satanice de recuzită. Completate, desigur, de un soundtrack heavy metal care-ți pune sângele în mișcare și-ți face ochii să sară din orbite. Atunci când mai adaugi la toate astea și bubuielile produse de arme (sunetul shotgun-ului este ATÂT de puternic), rezultatul este un haos sângeros și zgomotos cum n-am mai experimentat de la Serious Sam încoace.



Drumul spre iad e pavat cu gloanțe

Că tot am adus vorba de arme, arsenalul din DOOM este tot ceea ce și-ar putea dori un pasionat de FPS-uri oldschool, toate vedetele fiind prezente la datorie: combat shotgun și super shot-





gun (monstruozitatea aia cu două țevi frumos ornamentate, care trebuie reîncărcată după fiecare foc, dar cu care poți spulbera cu încredere orice fiară satanică), plasma rifle, assault rifle, rocket launcher, gauss cannon și alte bunătăți, completate, așa cum era și normal, de BFG – Big Fucking Gun, adică, o nebunie de armă ce rupe totul în cale, folosită pe principiul „mai răruț, că-i mai drăguț". Cu alte cuvinte, avem la dispoziție câte o unealtă potrivită pentru orice situație, mai ales că fiecare armă vine cu două moduri diferite de foc, activate prin click-stânga, respective click-dreapta. În plus, id Software au introdus și un sistem foarte deștept de upgrade-uri pentru arme, ce-ți permite să-ți personalizezi arsenalul în funcție de preferințele personale. Poți debloca noi moduri alternative de foc, lunete sau lansatoare de grenade atașabile sau poți îmbunătăți range-ul, damage-ul sau timpul de reîncărcare al armelor. Pare ușor excesiv, dat fiind arsenalul bogat și multitudinea de upgrade-uri din care poți alege, dar este destul de grozav să analizezi toate opțiunile disponibile și să te gândești ce upgrade ți-ar fi cel mai util.



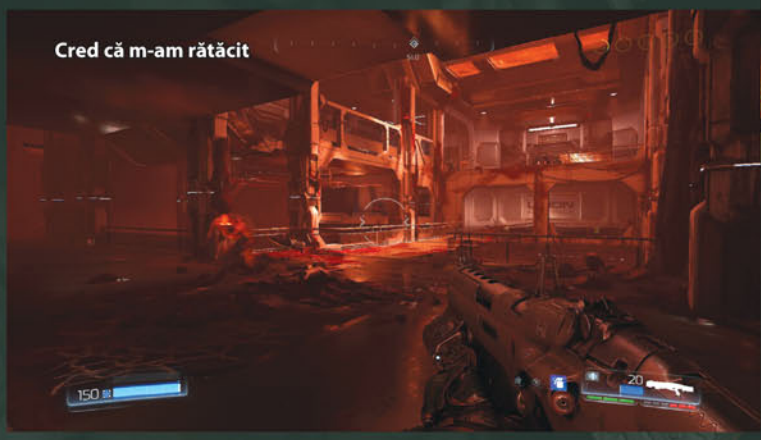
Dacă asta nu era de ajuns, aflați că și armura poate fi îmbunătățită în fel și chip. Rezistență la explozii, dexteritate crescută, salturi mai rapide, slot-uri de echipament suplimentare – la naiba, asta e cea mai bună armură din lume! Probabil că cele mai bune upgrade-uri sunt, însă, Runele. Fiecare Rună găsită te va teleporta într-o arenă unde vei avea de dus la bun sfârșit o anumită provocare și, dacă reușești, vei putea utiliza acea Rună. Sunt 12 Rune în total și fiecare oferă câte o abilitate pasivă unică, precum creșterea cantității de muniție găsită, control mai precis în timpul salturilor sau viteză crescută. Clenciul este că poți avea maxim 3 Rune active, deci nu le poți folosi pe toate deodată. Oricum, nici nu ar fi nevoie – către finalul jocului devii o mașinărie de ucis,





grație tuturor upgrade-urilor acumulate.

La acest feeling contribuie în mod decisiv și așa-numitele Glory Kills, o nouă găselniță ce presupune uciderea inamicilor cu mâinile goale. După ce un demon încasează un anumit damage de la armele tale, va ameți și va începe să strălucească albastru, semnalul tău să apeși pe butonul care declanșează Glory Kill-ul. În acel moment, personajul tău se apropie fulgerător de inamicul amețit, după care, în funcție de poziția din care l-ai abordat, efectuează un atac melee fatal și deosebit de violent. Vorbim de brațe smulse, mandibule zdrobite, capete pocnite ca niște pepeni sau șuturi devastatoare asupra fizicului inamicilor, toate stropite din belșug cu sânge. Aceste Glory Kills au avantajul că te răsplătesc cu muniție și pachetele de sănătate. Astfel, dacă te trezești în timpul luptei că ești pe cale să dai ortu' popii, cea mai indicată cale de acțiune nu este să te retragi ci, în mod oarecum contraintuitiv, să te arunci cu și mai mare voioșie în mijlocul inamicilor ca să le rupi capul cu mâinile goale și să primești un boost de sănătate. Dezavantajul este acela că Glory Kills devin monotone destul de repede și au un caracter mai degrabă obligatoriu decât opțional din cauza faptului că te pot salva din ghearele morții. Animațiile sunt în mare parte aceleași și, văzându-le de sute de ori, ajungi să te plictisești de ele. Cel puțin se termină repede, dar mărturisesc că aș fi preferat să pot face aceste fatalități doar când și dacă am eu chef.





Oricum, masacrul în sine este deosebit de distractiv și antrenant. Jocul știe să crească treptat dificultatea luptelor pe parcursul misiunilor, iar inamicii vin întotdeauna în combinații din cele mai diverse. Chiar dacă nu debordează de inteligență, diavolii te pot copleși cu ușurință dacă nu te menții constant în mișcare. Gunplay-ul este foarte satisfăcător și întregul gameplay are un ritm extrem de alert, potențat de soundtrack-ul heavy metal, cu riff-uri grele și blast beat-uri puternice. O mare bulină roșie trebuie acordată level design-ului. Acesta are o verticalitate dezvoltată, încurajându-te să țopăi și să te cocoți pe tot felul de platforme, cutii sau balustrade, atât pentru a nu fi o țintă statică, cât și pentru a descoperi numeroasele secrete presărate prin toate zonele. Jocul te informează mereu câte zone secrete sunt într-un nivel și câte ai reușit să descoperi, iar eu vă recomand călduros să analizați cu atenție și să explorați cum se cuvine toate nivelurile. Nu numai că puteți găsi lucruri folositoare, dar oferă și niște binevenite momente de respiro între valurile de dihănii.

Campania singleplayer, cu tonele sale de monștri diformi și hectolitrii de sânge vărsat, ar

BRUTAL DOOM - ALTERNATIVA (ȘI MAI) OLDSCHOOL

Nu te-ai săturat de DOOM? Vrei să faci o excursie în trecutul seriei, dar ți-e groază de faptul că Doom ar putea părea prea vechi? Atunci Brutal Doom este răspunsul dilemei tale! Conceput ca un mod pentru jocurile clasice, Brutal Doom păstrează gameplay-ul pe care îl cunoaștem cu toții și adaugă animații noi, mai multă violentă, mai mult sânge, execuții brutale, un aruncător de flăcări, headshots, inamici mai ai dracu', suport pentru mouse, grafică mai arătoasă și două degete mijlocii pe care le poți îndrepta către demonii care-ți fac zile negre. Îl găsiți fix aici: moddb.com/mods/brutal-doom. Satanaaaaaa!!





Decor simplist, cu mult bun-gust

trebui să vă țină lipiți de monitoare în jur de 10-13 ore. Absolut decent și potrivit pentru un astfel de FPS, din punctul meu de vedere. Nu e nici prea scurt, dar nici umflat în mod artificial doar pentru a se lăuda cu cât mai multe ore de joc. Odată terminată campania, modul multiplayer vă așteaptă. Din păcate, acesta este întru totul nerecomandabil și nu prea iese cu nimic în evidență.

Modurile de joc sunt cele știute deja (Team Deathmatch, King of the Hil, etc), iar hărțile multiplayer sunt destul de banale. Probabil că, în lunile ce vor urma, comunitatea va oferi conținut mai interesant, mulțumită componentei SnapMap, prin care jucătorii își pot construi propriile hărți, folosind numeroase elemente predefinite. Este un sistem modular simplu și intuitiv, iar unii fani hardcore deja s-au apucat să recreeze niveluri din Doom cel bătrân. Totuși, multiplayer-ul are câteva atuuri demne de menționat, cum ar fi unele arme ce nu se regăsesc în singleplayer și runele satanice care apar în mod aleator în timpul meciurilor, dând șansa norocosului care le găsește să se transforme temporar într-un demon și să facă prăpăd în echipa adversă. Cum spuneam, multiplayer-ul din DOOM merge de o tură-două, dar există multe alte alternative mai interesante.

Și dă-i, și luptă...

Id Software își cunosc foarte bine fanii și le-au oferit acestora exact ceea ce își doreau: un DOOM hiperviolent, haotic, sângeros, alert, zgomotos și, dincolo de toate, foarte oldschool. Excepție făcând grafica lustruită, DOOM nu prea folosește niciun element specific FPS-urilor moderne, preferând să meargă pe rețeta clasică: arme + monștri = distracție! Nu sunt sigur ce note ar fi primit jocul dacă s-ar fi chemat altfel, dar cert e că nu poți face abstracție de monștrii și armele faimoase încă de acum 20 de ani. Fanii hardcore ai seriei se vor simți imediat ca acasă în noul DOOM, înconjurați de Imps și Cacodemoni, iar celor nou-veniți nu le rămâne decât să se bucure de un FPS distractiv, cu o campanie singleplayer solidă. Habemus DOOM! **Chester**

9



Vă deranjez?

GEN *Adventure*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *Amanita Design*
DISTRIBUITOR *Amanita Design*
ONLINE *samorost3.net*

Pe-o planetă mică…





Cumva, am reușit să joc și să termin toate titlurile create de Amanita Design. Am descoperit primul Samorost online și gratuit și mi-a plăcut ciudățenia lui. Felul în care producătorii au combinat mediul fotografic, cu planșele desenate cu migală, aventurile bizare, la fel ca și zgomotele, asteroizii plini de viață și de surprize pe care ne plimbăm, puzzle-urile, cât și mica poveste încropită de ceea par a fi niște minți care au fumat și mâncat multe ciuperci la viața lor. Am căutat să văd dacă au mai încropit ceva și am descoperit al doilea titlu din serie, doar jumătate gratuit, dar și cu multe premii care-l recomandau. Ideea inițială a fost dusă mai departe, în timp ce grafica, muzica și sunetele au atins noi culmi. Per total, aventurile mi-au părut mai clare, dar și mai surprinzătoare din punct de vedere imaginativ.

Câțiva ani mai târziu, în timp ce căutam material pentru specialul în care am vorbit despre gamificare (în mai vechiul Level) am descoperit Questionaut, un mic flash educativ, creat de Amanita pentru BBC, gratuit și online și el – îl recomand la fel ca pe toate celelalte titluri ale lor. Am găsit puzzle-urile interesante și haioase, în timp ce muzica se intersecta elegant cu acțiunea. A devenit clar că acest mic producător crește de la un titlu la altul, chiar dacă se mișcă încet. Nici un an mai târziu (poate ca să mă contrazică) au lansat Machinarium, primul lor titlu mare, pe care l-am și cerut pentru review. Nu știu de ce, dar mintea mea rezonează foarte bine cu roboții, rugina, mecanismele în decădere și orașele industriale. Toate planșele jocului au fost schițate de mână, apoi scanate și finalizate în Photoshop – culoare, efecte, umbre etc. Arta din Machinarium a fost premiată atât de IndieCade cât și de IGF, în timp ce pentru PC Gamer titlul a avut cel mai bun soundtrack din 2009. În 2012 au lansat Botanicula, o aventură la nivel macroscopic cu și printre semințe, rămurele, ciuperci și insecte. Am apreciat micile ecosistemele interactive puse la punct de producători, planșele deosebit de frumoase și complexe și sunetele create în mod acapella,





chiar și pentru efectele mai nenaturale, ca elicea unui elicopter: „Br.r.rr.Br.BrbrbrBrbrbrr."

Samorost 3 este ca o încununare a tuturor învățămintelor trase din titlurile anterioare. Toate componentele tari sunt șlefuite și duse la perfecțiune. Grafica din S3 se plasează confortabil printre cele mai frumoase pe care le-am întâlnit până acum. Ce vedeți în jur, nu sunt artwork-uri, sunt chiar planșele pe care veți juca. Asteroizii, cometele, sateliții și micile planete pe care ne plimbăm arată extraordinar, cu mecanisme acaparate de natură, cu altele în care există o simbioză clară între natural și sintetic, cu gândăcei cât casa și arbori spațiali. Fiecare locație spune o poveste, iar elementele cu care putem interacționa sunt, în continuare, multiple. Există chiar și extra pași sau extra puzzle-uri care ne premiază cu câte un sunet-spirit dacă le activăm sau rezolvăm. Din nou, găsesc interesant cum elementele vizuale, dar și dificultatea, ne lucrează subconștientul și ne indică care puzzle-uri sunt cele necesare pentru a duce povestea mai departe și care sunt doar extra-uri. Diferit de clasicii genului, foarte rar se întâmplă să trebuiască să cărăm obiecte după noi pentru combinații mirobolante. Acțiunile noastre au de obicei repercusiuni directe, sau cel puțin vizibile, și nu trebuie „decât" să le înlănțuim corect. S3 nu mi s-a părut nici greu, nici ușor și nu m-am uitat în cartea cu povețe (foarte frumos implementată, de altfel) decât de două ori, o dată pentru că uitasem că jocurile de acest gen sunt și despre pixel hunt, a doua, pentru că un extra quest îmi cerea să ghicesc înălțimea unor note iar urechile mele nu au astfel de capabilități.

Lângă grafică, sunetul întregește gameplay-ul într-un mod cum nu am mai văzut nicăieri. Unealta principală a Rătăcitorului (așa se poate traduce Samorost din cehă) este aici o mică trompetă „magică", cu care ascultă natura, mecanismele, spiritele, după care o folosește pentru a comunica cu ele. Spun magică pentru că în momentul în care începe să cânte sună mereu diferit. Acum e fluier, acum e clarinet, acum e trompetă, acum e oboi. Separat, avem grupuri de animale care, odată gâdilate, dezvoltă bitbox-uri demente sau antene care pot fi mișcate pentru a produce vibrații muzicale. Multe dintre aceste sunete sunt în continuare interpretate și nu înregistrate direct din natură. În S3 nu există cuvinte inteligibile, dar bombănenile, onomatopeele și „dialogurile" sunt perfecte pentru a transmite mai departe emoție și poveste. Așa cum am subliniat și în recenzia Botanicula, ceha seamănă mult cu româna din anumite puncte de vedere. Ă-urile și î-urile sunt la fel de des folosite, în timp ce cuvintele au cam aceeași lungime și număr de vocale cu ale noastre. E ciudat (într-un mod plăcut) ca într-un univers atât de extraterestru să auzi aha-uri atât de corecte. „Hi, hi!" „Ura!" „Îhî" „Ă… no!" și așa mai departe. Artiștii au făcut o treabă minunată și vă îndemn să căutați





după „Making of Samorost 3 Sound Design and Music" dacă vreți să-i vedeți în acțiune.

De ce o notă atât de „mică" atunci? După atât de multe și puternice plusuri? Pentru că, la fel ca în Machinarium, am simțit că lipsește ceva. Jocul te poartă prin toate aceste locații și aventuri fabuloase, dar simt că per total nu spune suficient de multe. Seamănă oarecum cu Spirited Away, care reușește să te lase cu gura deschisă când îl vezi pentru prima oară. Am revizionat însă SA cam de 4 ori la distanță de 2-3 ani și de fiecare dată am învățat, observat și înțeles alte lucruri. La fel cum s-a întâmplat și cu seria Siberia sau The Longest Journey. Samorost însă…. Simt că este și prea scurt – „nu m-am săturat!" Vorbe pe care le arunc nu în sensul de „mai vreau" ci, mai repede, cu dezamăgire – „asta a fost tot?" Povestea nu a reușit să mă convingă sau să mă împace și am impresia că dacă aș fi prezentat mai multe planșe în paginile revistei aș fi făcut spoiler-e.

Nu vreau însă să termin într-o notă negativă, pentru că nu vreau să se înțeleagă că S3 nu merită jucat. Lăsând la o parte story-ul oarecum naiv, S3 rămâne unul dintre cele mai bune adventure-uri în stil clasic apărute în ultima perioadă, un alt bonus fiind rejucabilitatea relativă. După ce-l terminați, puteți reveni pentru a găsi toate acele sunete-spirit bonus de care vă spuneam. Unele sunt simple strigăte, altele sunt triluri, o rișcă, mormăieli, ciudățenii… dar ciudățenii care în momentul în care le activezi devin muzică – există un meniu în care te poți juca cu ele. Am devenit un DJ ad-hoc și mi-am umplut casa și sufletul cu sunetele astea. Pentru că nu am afinități muzicale, am impresia că cel care le-a inventat și le-a pus împreună, în așa fel încât oricum le-ai combina să sune bine, e un geniu. **ncv**

8,5



GEN *Simulator auto*
TESTAT PE *PC, PS4*
DISPONIBIL PE *PC, PS4, Xbox One*
PRODUCĂTOR *Codemasters*
DISTRIBUITOR *Codemasters*
ONLINE *dirtgame.com*



DiRT RALLY™

Dark Souls Pe Macadam

Câteodată te simți eliberat învățând ce înseamnă umilința, ca mai apoi să erupi într-un delir al victoriei dobândite prin 99% efort și 1% șansă. Dark Souls 3, prezentat de cio-LAN cu multă culoare în ediția trecută, este exemplul perfect de joc care a făcut din pedepsirea jucătorului un ritual de purificare și din gameplay un cult cu reguli stricte. Așa apar cazurile grave de prozelitism, cum este cel al individului care a învins boss-ul final la nivel 1, fără armură, fără dodging și fără ceva mai bun de făcut cu viața lui. Ce legătură are asta cu DiRT Rally, un simulator de curse off-road realizat de Codemasters – băieții ăia admirabili din pitorescul Southam. La nivel primar, absolut totul, în ciuda protestelor RPG-iștilor hardcore. DiRT Rally este incontestabil cel mai pedepsitor simulator de raliu auto, din întreaga istorie a jocurilor gândite să completeze salopetele din latex cu ținte metalice și călușurile în formă de bilă roșie. Dar este atât de bun, încât îți vei vinde sufletul pentru a rade 2-3 secunde de pe tabelă, încercând să progresezi din coada clasamentului către vârf și devenind astfel un veritabil magician al volanului.


Polo pe poziție...


...după numai 2 secunde.

Balet în noroi



Seria DiRT evaporă prin toți porii un stil unic. Aproape că ai putea să-i găsești o direcție artistică definitorie, un fel de amprentă ce face din ansamblul grafică-gameplay-prezentare definiția factorului „cool" -- chestie ușor de observat în DiRT 2, 3 sau Showdown. Rally, pe de altă parte, face coniac din vin și distilează cele mai bune elemente după o rețetă specială, pe care o asezonează cu elemente tehnice avansate. Disciplina raliului auto este apoi servită în cea mai pură formă, așa cum nu am mai gustat până acum. Să nu creadă cineva că după un timp record stabilit conducând un Dallenbach Special pe traseul din Utah poți ataca cu succes virajele din Monte Carlo, scoțând untul dintr-un Mini. Diferențele fundamentale dintre predecesoarele arcade și DiRT Rally, un simulator pur-sânge, se văd imediat ce începi modul carieră. În loc de atmosfera jovială din ultimele două titluri ești pus în fața unui sistem complex și precis, ce implică construirea unei echipe profesioniste și participarea la diverse competiții dificile. Aici nu mai există o curbă de învățare naturală ori o perioadă de acomodare. Primești un șut în bujii de la start la finish. Structura campaniei, dacă îi pot spune așa, nu urmărește salturi interdisciplinare, ci se concentrează exclusiv pe evenimentele la care ai decis să concurezi, până când sunt finalizate. Greutatea probelor Rally, Hillclimb și Rallycross se traduce prin incertitudinea victoriei, în special atunci când din boxe lipsește un mecanic competent. Or, tocmai aici intervine micromanagementul specific sportului: recrutarea celor mai capabili oameni, plata contractelor individuale, stabilirea unor setup-uri eficiente, upgrade-urile cercetate pe parcurs și reparațiile costă bani și timp, două resurse extrem de importante și deficitare în ecuația DiRT Rally. Alergând de nenumărate ori cu aceeași mașină pe traseu, începi să citești fiecare viraj, denivelare și schimbare de suprafață, căci evoluția abilităților jucătorului real fuzionează cu progresul in-game, remunerat cu experiență. Pentru mine a fost incredibil să mă confrunt cu baletul în noroi, cu piruetele unui Subaru Impreza mai nervos decât Les Grossman în Tropic Thunder. Exploziile din gura țevii de eșapament luminau la intervale neregulate peisajul finlandez, roțile împroșcau pământ în toate direcțiile, suspensiile reglate fin absorbeau neregularitățile pistei off-road, motorul tuna și anunța o furtună, radiatorul fierbea asemenea unui ocean apocaliptic și eu – eu începeam să înțeleg că sub ochii mei se desfășura o poezie motorizată. Cei de la Codemasters au realizat simulatorul suprem de raliu, unde fizica perfectă armonizează cu un control delicat și brutal în același timp. Mașina are inerție, masă, aderență. Accelerația se simte în volan sau controler (eu l-am testat cu un gamepad X360 și un volan T300RS. Tastatura iese din discuție!), iar natura îți aruncă în față condiții anevoioase. Colin McRae ar fi mândru.


În burta bestiei.

Cu inima în gât

DiRT Rally conține mai mult decât era nevoie pentru a desena o imagine completă a universului raliului auto. Cele trei discipline auto derivate dintr-un trunchi istoric comun sunt exprimate în trasee inspirate din locații reale – Monte Carlo, Argolis, Powys, Baumholder, Jämsä și Värmland în modul clasic de competiție –, urmate de legenda-



rul Pikes Peak, reacreat integral, până la cel mai mic detaliu și, grație parteneriatului cu FIA World Rallycross Championship, circuitele de rallycross Lydden Hill Race Circuit, Lånkebanen și Höljesbanan. Paleta de mașini include icoanele anilor 1960, 1970, 1980, Grupa B, Grupa A, Grupa R, o selecție din 2000, 2010, kit-uri, cross, modern și clasa specială Pikes Peak. Dintre ele, trebuie amintite din respect pentru performanțele de care dau dovadă și statutul fantastic Alpine A110, Audi Sport Quattro, Fiat 131 Abarth, Ford Escort MkII, Ford RS200, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta S4, Lancia Fulvia, 037 și Stratos, Peugeot 205 T16 Evo2, Peugeot 405 Turbo 16, Subaru Impreza WRX STi și micul Mini.

ce hârtoape suedeze și pierzi tot ce ai muncit să realizezi pe parcurs, plus timpul alocat reparațiilor între stagii. Am găsit fenomenal implementat pacenoting-ul, fiindcă indicațiile copilotului oferă informații necesare în timp real, deși par modelate după sistemul Jemba Inertia Notes. Era demențial să îți realizezi propria notare după o recunoaștere. Eh, nu poți să le ai pe toate...În orice caz, același nivel de suspans și competitivitate se păstrează în componenta multiplayer asincronă, cu clasamente online, sau în MP-ul player vs. player. DiRT Rally își menține dinamismul indiferent cum îl joci, ba chiar te invită să-ți bagi nasul în setările mecanice, experimentând diverse configurații cu impact direct și imediat pe macadam. Dacă adaptabilitatea nu este punctul tău forte, atunci există un purcoi de planuri descarcabile în Steam Workshop, mulțumită comunității active.



Din versiunea Early Access și până la cea finală nu s-au schimbat prea multe.

Sub capotă

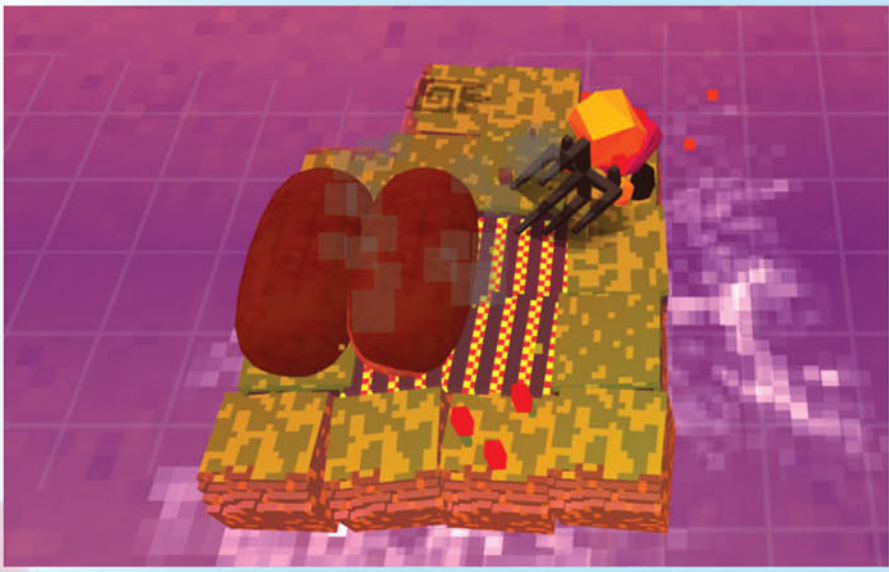
Motorul Ego 3.0 propulsează cu succes DiRT Rally, la consum minim de resurse și performanțe greu de crezut. Optimizat la sânge și foarte aspectuos, engine-ul simulează cu eficiență de top coliziunile, deformarea, fizica mașinii și particularitățile curselor desfășurate pe diferite suprafețe afectate de condițiile meteo. Ploaia înseamnă acvaplanare, zăpada și gheața fac din condus o luptă cu aderența, noroiul influențează virajele și tracțiunea, iar asfaltul te momește să împingi limitele acolo unde nu era cazul. Nici sunetul nu dezamăgește, căci recrează cu brio răgetele și țipetele furioase ale furiilor off-road. Indiscutabil, DiRT Rally este cel mai bun joc din serie și probabil opera supremă a celor de la Codemasters. Frumos, asupru și cinstit, Rally îndepărtează prin personalitatea rece începătorii curioși, dar îi recompensează regește pe cei hotărâți să îl ducă până la capăt. Culmea, singurul minus care îl ține departe de un 10 curat este absența unei opțiuni Novice în dificultatea modului carieră, ce putea convinge jucătorii obișnuiți că se pot relaxa în compania celui mai bun simulator de raliu existent pe PC și console, depășit numai de sportul real. **Aidan**

9.5

Până acum, noul DiRT numără 46 de bolizi. Garajul crește cheltuind creditele acumulate în carieră, însă rezultatele sunt influențate în părți egale de performanțele mașinii, echipa din parc fermé și abilitățile tale. Oponenții sunt mereu pedepsitori, așa că răbdarea rece preia rolul combustibilului fosil. Recomand un Petit Biscuit – Palms în căști și niște Xanax. Eu am avut primul atac de panică după o cursă aproape perfectă, terminată în ultimul viraj cu o ieșire în decor. Penalizarea a depășit 10 secunde. Lovirea unui specator din mulțime impune o „amendă" de 15 secunde. Inutil a spune că mecanica Rewind este inexistentă și reluarea cursei costă credite. Logică de Dark Souls împinsă la extrem. Apoi să vezi distracție când îți pocnește o anvelopă prin cine știe



STEPHEN'S SAUSAGE ROLL



GEN *Puzzle*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *increpare games*
DISTRIBUITOR *increpare games*
ONLINE *stephenssausageroll.com*

…așa se face că fără voia mea am ajuns să fiu singur pe această insulă ciudată și uitată de lume. Am tot așteptat ca bucăți din epavă să apară la mal, dar pare-se că am ghinion. Tot ce am recuperat este o furcă mare de grătar. Tot mai bine decât nimic, pot să străpung ceva, să mă apăr, poate chiar și să mă scobesc în dinți. E timpul să mă pun în mișcare, plaja e dezolantă, crabi nu văd nicăieri, peștii nu dau târcoale acestei zone, cocotieri ca-n filme ciu-ciu… îmi e foame… Urc dealul plin cu stufăriș - oare se poate folosi și ăsta la ceva… ce avantaj aș fi avut acum dac-aș fi fost atent la documentarele alea de pe Discovery – trec de coamă și încremenesc… inițial, nici măcar nu am înțeles la ce priveam. Cât vedeam cu ochii numai grătare cu câțiva cârnați supradimensionali lângă… niciun om însă… ce experiment nebun mai e și ăsta, cine-ar crea așa ceva și de ce? Faptul că singurul obiect pe care l-am găsit e o furcă de grătar mă înfioară… Coincidență? Nebunie? Visez?

Stephen's Sausage Roll nu afișează în mod direct o poveste, dar asta nu ar trebui să ne oprească din a umple golurile, pentru a ne face joaca mai plăcută. Ideea e simplă: perpelește cârnații pe ambele părți pentru a-i prăji perfect, dar nu exagera (doar o trecere peste grătar pentru fiecare zonă) și apoi mănâncă-i pentru a avansa. Inițial jocul mi-a atras atenția datorită numelui, care începuse să tot apară pe site-urile de specialitate. Am aruncat însă o privire peste grafici și preț și mi-am spus că nu e de mine. De obicei, grafica mă influențează cel mai puțin când aleg să joc ceva, dar noul val de titluri create în stil Minecraft/pixel art, care aici numai art nu e, au început să mă deranjeze. Din ce în ce mai multe din cele pe care le încerc merg pe această temă de lene (sau din lipsa unui artist grafic) și nu pentru că alegerea augmentează gameplay-ul într-un fel sau altul. Apoi… 30 de euro pentru ceva care ar putea fi jucat la fel de bine într-un browser… The Witness e 40, The Talos Principle, la fel, ambele deosebit de frumoase, chiar și cu poveste – la prima vedere mai interesante, mai complexe, mai puzzle-uri.

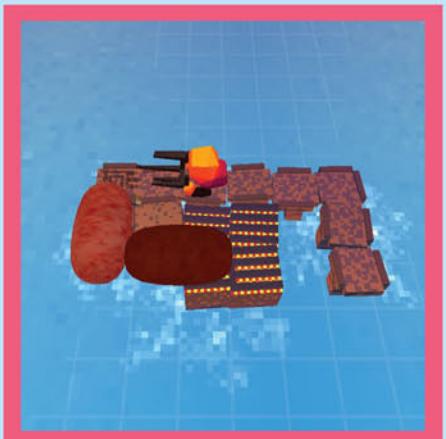
Au început apoi să curgă notele, care au ridicat cârnații peste martor și principii. Am rezistat, dar curiozitatea m-a împins să citesc câteva minireview-uri Steam, unde am găsit un plus ciudat și recurent. Dificultatea sporită(?!). A fost prea mult pentru mine, Kimo mi-a făcut rost de cod și pentru mai bine de 30 de ore am tot învârtit cârnați (nu l-am terminat încă, pare că o să-mi mai ia 10-20 de ore). E greu de pus în cuvinte ce face acest joc deosebit de celelalte puzzle-uri asemănătoare… la prima vedere pare o clonă Genius Move (titlu care cu siguranță este la rândul lui o clonă a altui joc mai vechi și pe care vi-l recomand, dacă vă place genul). De fiecare dată când spui: „A, simplu!" – te lovește cu o mică problemă care îți dă toate socotelile peste cap și te trezești că exclami exact inversul… „Păi… e imposibil!" Nu exagerez, cred că mi-am spus în gând că un anumit nivel, apoi altul și altul, sunt impo-



NIVELUL 2



Acesta este exemplul perfect de nivel care te face să exclami: „Păi ce mare lucru?! Îl rotesc pe primul de două ori, apoi îl tot mut pe al doilea până îl perpelesc pe toate părțile.”



Tot ce am încercat a dus însă la alte blocaje. (Am uitat să vă spun, jocul are și ciclu zi-noapte (OMG!). Au trecut câteva nopți până am reușit să-i mănânc pe ăștia – componentă survival descoperită – nici producătorul nu știa că există)



Și alte, și alte, blocaje.



Rezultatele primelor experimente au dus mereu la arsuri, așa că mi-am spus: „OK! Îl perpelesc întâi pe al doilea și revin apoi la primul.”

sibil de rezolvat, de cel puțin 20 de ori. Nu poți decât împinge sau rostogoli cârnații respectivi, poți face maxim 5 acțiuni diferite într-un spațiu deosebit de mic și, cu toate astea, mereu, dar absolut mereu, realizezi că e cu schepsis.

Am devenit obsedat de designul de nivel care, apropo, îl bate din multe puncte de vedere pe cel din The Witness, unde te plimbi prin locuri deosebit de frumoase, dar parcă puzzle-urile sunt rupte din alt film. Aici, ghicitorile se întrepătrund deosebit de satisfăcător cu insula pe care o „explorezi” și, odată rezolvate, chiar schimbă arhitectura peisagistică. Simți că avansezi din mai multe puncte de vedere. Grafica, rămân la părerea mea, putea fi mai bună de atât, dar, destul de repede nu mi-a mai păsat că am freza făcută de Picasso, marele plus pe care-l aduce fiind faptul că nu lasă loc de interpretat. În niciun moment nu o să te trezești că încerci o nefăcută pentru că spațiul x părea suficient de mare sau colțul y e un pic rotund și te gândeai că poate te poți roti în jurul lui. Nu, cu o astfel de grafică nu e nimic de descifrat, tot ce poți face este imediat clar - un mare plus al jocului. Inițial a părut că o să încep să mă plictisesc, dar, imediat ce am trecut de zona de start, noi și noi capabilități/posibilități (pe care le aveam de la început, dar de care nu am avut nevoie până acum) încep să fie introduse. Pe nesimțite Sausage te învață cum să joci, dar în niciun moment nu devine ușor. Imediat ce-ți spui că ai început să te prinzi, un nou artificiu se ivește și-ți dă planurile peste cap… Nu știu cât i-a luat producătorului (Stephen Lavelle – căutați-i celelalte mici producții online) să creeze fiecare nivel în parte, dar mai ales… nu pot să-mi imaginez cum a reușit se păstreze cam toate puzzle-urile în aceeași zonă de dificultate… simple, dar mereu surprinzătoare. **ncv**



„E imposibil! Nu am suficient spațiu! Sigur nu pot decât să-i rotesc sau să-i împing?”



„M-am răzgândit! Miam, miam, miam, miam!”

9



"Attir'd with Stars, we shall for ever sit, Triumphing over Death, and Chance, and thee O Time." Milton

GEN *MMO*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *Lesta Studio*
DISTRIBUITOR *Wargaming*
ONLINE *worldofwarships.com*

Triumfătoare versuri, născute din iscusința poetică și spiritualitatea lui Milton. Le-am auzit pentru întâia oară acum câțiva ani, în deschiderea lui Silent Hunter 4. Mi le-am amintit după zeci de ore petrecute la bordul vaselor din World of Warships. Wargaming încearcă să repete succesul înregistrat cu jocul dedicat blindatelor prin transformarea bătăliilor navale în dueluri de proporții epice. Numai timpul știe dacă Warships are tot ce îi trebuie pentru a evita succombarea suferită de World of Warplanes, un titlu online care mai persistă doar prin puterea numelui și inerția serverelor. Adevărul este că cele trei producții online s-ar fi completat excelent, formând un triunghi F2P total al războiului vehicular. Dar cum triumviratul șchioapătă, colosul a rămas sprijinit pe un picior cât stejarul și altul mai șubred, însă ambițios până în adâncurile oceanului și înapoi.



Chester, colegul nostru de la malul mării.


Urmează o întâlnire surpriză.

Comercial şi agresiv

Poți spune orice despre Wargaming, dar nu poți nega faptul că se pricep mai bine ca oricine la marketing. Omuleților le merge unsă bibilica când vine vorba de promovare, așa că nu este de mirare rapiditatea cu care World of Warships a prins la public. Calupurile de publicitate televizată sunt însoțite de oferte in-game avantajoase, ceea ce favorizează încrederea jucătorilor în modelul free-to-play adoptat. Din punctul meu de vedere, Warships pare că nu a ieșit dezmeticit din beta, fiindcă o mulțime de elemente ce trebuiau obligatoriu împrumutate din gameplay-ul WoT lipsesc cu desăvârșire. Da, mecanicile de joc sunt asemănătoare în proporție de 70% -- inclusiv la nivel de interfață diferențele nu ies din granițele deja familiare --, însă aceste componente făceau deliciul pe câmpurile de luptă brăzdate de șenilate. De exemplu, mă așteptam să văd linia tehnologică germană mult mai dezvoltată sau să pot auzi vocile echipajului în limbile de origine. Momentan sunt incluse flotele americană, japoneză, germană și rusească, ultimele două incomplete. Ținând cont că eu prefer crucișătoarele Soarelui Răsare...înțelegeți unde bat? Ok, poate sună a moft, a fandoseală, numai că atmosfera de conflict istoric avea mult de câștigat. Un alt argument în favoarea dezvoltatorilor este cel al conținutului planificat în etape – strategie ce garantează atenția bazei de jucători și investițiile pe termen lung –, deși te-ai gândi că poate între momentul anunțării proiectului (2011) și lansarea din septembrie 2015 au avut răgaz să îmbunătățească formula consacrată și să rupă gura târgului. Sună ciudat, dar demo-ul prezentat la Gamescom mi-a făcut altfel cu ochiul de pe puntea marelui Bismarck.

Toate pânzele (ciuruite) sus!

World of Warships lovește cu toate tunurile în gameplay. Sigur că nu putem vorbi despre o simulare, distanțele și viteza vaselor fiind raportate la o altă scară, mai convenabilă încurajării acțiunii. Lesta Studio și Wargaming au intuit perfect fanteziile tuturor băieților și fetițelor care s-au visat "marineri", așa că sfântă spumă albă a mării, pe sfârcurile lui Poseidon și pe toți dinții lui Spongebob, cât de bine le-a ieșit! Să faci din bătăliile navale un conflict mai dinamic decât cel din World of Tanks necesită sânge în instalație, iar Warships livrează exact ce promite în reclama aia de care nu mai scap când încerc să găsesc un film


Light damage? E de ajuns să strănute timonierul și ne scufundăm!





prost la tembelizor. Până acum, căci multe se pot schimba, bătăliile PvP 12 vs. 12 și cele disputate împotriva botilor implică fie ocuparea unor puncte cheie de pe hartă, fie eliminarea tuturor oponenților. Este grozav să te încleștezi cu echipa adversă pe mapele uriașe, inspirate din zone geografice reale (inclusiv ocean deschis). Mările învolburate nu afectează ruliul navelor – așa că diferența dintre apele nordice și cele tropice este pur estetică –, dar generează o atmosferă unică, plină de tensiune. Apropo de estetică, engine-ul BigWorld reproduce cu fidelitate detaliile grafice din construcția coloșilor de oțel și permite un nivel incredibil de zoom. A sosit momentul să vă spălați pe ochi cu apă sărată, mateloți, căci World of Warships arată fantastic.



Titanic Vals

Lucrurile ușoare în teorie nu sunt întotdeauna la fel de simple în practică. WoW te obligă să apelezi la tactici și strategii adaptate la particularitățile hărților și navelor comandate. Or, un crucișător din prima jumătate a secolului XX are al dracului de multe trucuri la bord. De fapt, cele patru clase trebuie învățate în zeci, poate sute de meciuri, până când devin cu adevărat "îmblânzite". Zic să le luăm pe rând: distrugătoarele servesc drept nave de cercetare, folosindu-se de viteza mare și dimensiunile mici, torpilând totul în cale și acoperind strâmtorile dintre insule cu fum. Sunt sensibile la focul inamic și supraviețuiesc bazându-se de obicei pe manevrabilitate, camuflaj și atacuri surpriză. Crucișătoarele sunt nave rapide cu dimensiuni medii, bine echipate, ce pot lejer să sară de la un rol la altul, în funcție de cerințe. Eu am observat că precauția și răbdarea trec primejdia rea, în special pe linia japoneză, dotată cu torpile cu rază lungă. Nițică stăruință și







poți scufunda orice cuirasat sau portavion american, două dintre clasele pe care nu le-am aprofundat din lipsă de timp și repulsie față de abordarea semi-statică. Le puteți echivala cu tancurile grele și artileria din WoT, cu mențiunea că aici cel din urmă trimite grupuri de bâzâitoare înaripate la caft – pacostea carierei mele de căpitan. M-am ferit mult mai ușor de salvele unui Battleship decât de torpile, chiar dacă m-au tăiat transpirațiile în egală măsură când așteptam să aterizeze lângă vaporașul meu cu aburi. Vedeți voi, vasele trag de obicei cu toate tunurile disponibile întorcându-se spre tine cu babordul sau tribordul (în funcție de direcția de deplasare) și foarte rar cu prora sau pupa, forțându-te să ochești prin aproximare ori calculând poziția relativă a inamicului printr-un reticul cu axe XY în unghi drept. Torpilele sunt lansate pe un culoar indicat de joc, dar și aici trebuiesc amănunțit considerate autonomia, dispersia și viteza. Atenție la sunet! Muzica demențială poate masca uneori strigătele disperate ale ofițerilor terorizați de descoperirea unui "evantai" de torpile aflat la nici 400 de metri. O navă incendiată, cu cârma avariată și apă în măruntaie înseamnă fier vechi pe fundul oceanului. Din fericire, există două linii de progres diferite pentru cont – unde deschizi treptat conținut nou – și căpitani, aceștia putând debloca un arbore de abilități speciale atunci când cresc în nivel. Recomandarea mea este să investiți în Survivability și Situational Awareness înaintea skill-urilor ofensive, instalând în paralel toate modulele suplimentare pe vas, upgrade-uri, consumabile și steaguri de semnalizare cu bonusuri importante. Costurile în credite sunt considerabile, feciori, însă își au rostul lor.



Credite vaporizate

World of Warships este free-to-play în măsura și accepțiunea celor de la Wargaming. Cei dornici să evolueze repede în tech tree spre top tierurile VIII, IX și X ar face bine să se gândească la un cont premium, altfel se poate juca lejer din plăcere și pe o durată lungă de timp, strângând experiență și arginți. Vasele de elită – ca Atago, Atlanta sau Murmansk – sunt achiziționabile exclusiv cu dubloni (aka Gold în WoT), deși nu aș băga mâna în foc că sunt OP și merită. Clar nu acum, când jocul plutește pe trei sferturi din cocă. Altfel, WoW-ul cu vapoare în loc de orci merită descărcat și instalat urgent. Este gratuit, mare, furios, exagerat, scârțâie metalic și explodează din leghe în leghe. A venit momentul să trecem la acțiune pe cele șapte mări, fascinați de încă un joc bun marca Wargaming. **Aidan**

8.5



GEN FPS
TESTAT PE PC
DISPONIBIL PE PC, XO
PRODUCĂTOR SUPERHOT Team
DISTRIBUITOR SUPERHOT Team
OFERTANT GOG.COM
ONLINE superhotgame.com



SUPERHOT

So HOT!

Înainte de a începe să scriu am făcut o greșeală: am citit review-ul lui Nervozix de pe forumul nostru: forum.nivelul2.ro, unde, câțiva băieți (și fete?) s-au apucat să scrie propriile articole/recenzii și chiar și-au împărțit premii – pentru cele mai bune dintre ele. Dac-am înțeles bine, doreau să construiască până și-o revistă în format electronic. Oa..! Găsiți articolele și mai multe detalii în „Colțul comunității - Articolele comunității". Mi-ar plăcea ca în momentul în care (și dacă) revista începe să facă bani serioși, să sponsorizăm chiar noi concursurile. Dac-aș fi în locul lui KiMO, aș crea și o… zonă tampon, i-aș ruga pe toți cei care postează să trimită întâi redacției articolele, unde să-l oprim de fiecare dată pe cel care-l considerăm mai bun, pentru a-l integra în următorul număr NIVELUL2. Autorul fiind, bineînțeles, și remunerat – nimic deosebit, dar cât să conteze. Super.Hot! [în curând, vor avea posibilitatea să le urce cu mânuțele lor direct în site – n.r. KiMO]

Am deraiat… pentru Nervozix Superhot pare un proiect care i-a căzut cu tronc și pe care l-a urmărit de ceva timp, review-ul este stufos și detaliat, plin de informații utile. Eu aveam de gând să trântesc un articol de o pagină pentru a atrage atenția asupra jocului și atât. Habar nu aveam cine sunt oamenii ăștia, cum a ajuns jocul să existe și așa mai departe… Acum… mă mai lasă mândria să fac așa? … Draci! O să vă povestesc pe scurt cam cum se joacă și se simte și, dacă vi se pare interesant, n-aveți decât să completați recenzia cu cea închegată pe forum. Super.Hot!

Ideea din spatele jocului este printre cele mai simple de explicat: imaginați-vă un shooter în care acțiunea nu se derulează decât dacă vă mișcați. Astfel, dacă, de exemplu, doi inamici apar de după colț, te poți opri în loc pentru a îngheța timpul și alege o soluție - unul dintre ei are un shotgun și ar trebui scos primul din ecuație, pentru că alicele sunt mult mai greu de fentat decât gloanțele normale. Întâmplarea face să nu ai cu tine decât o sabie și e clar că nu o să apuci să ajungi lângă ei, te uiți în stânga pentru a vedea unde te poți ascunde sau dacă există alte obiecte pe mesele din apropiere - timpul trece mult mai greu când îți miști doar capul - arunci lama către cel cu pușca și fugi în spatele primului pilon. Dacă ai calculat bine traiectoriile, sabia și-a atins ținta și a atenuat pericolul. Iei monitorul de pe birou, te întorci să-l arunci în capul inamicului cu numărul doi, dar realizezi că nu mai ai timp să te ferești din calea gloanțelor trase la întâmpinare. Încerci să pui monitorul între tine și ele, dar nu ești suficient de rapid – sau nu mai ai suficient timp, depinde cum vrei să privești situația. Restartul în nivel e la un click distanță. Trebuie să te gândești la altă soluție. Super.Hot!

Superhot este printre puținele titluri care m-a făcut să realizez că există și un revers al medaliei când vine vorba de dificultate. E clar că producătorii ar fi putut crea un AI care să dea cu noi de pă-



Locațiile... jocul în general, sunt mult mai frumoase decât par la prima vedere. Nu că ar conta prea mult. În majoritatea timpului ești atât de concentrat încât nu vezi decât traiectorii.



Unul dintre cele mai bune niveluri ale jocului este cel din bar, pentru că spune o poveste în poveste în poveste. Te materializezi la toaletă, fără nicio armă la tine. Faci felul cuiva care urinează, apoi ai grijă de cel ce tocmai intră pe ușă. Pășești în arenă și toată lumea te așteaptă. O ploaie de gloanțe și un dans nebun explodează instantaneu.



Superhot e un pic pe invers. Printre puținele jocuri în care ești supererou încă de la început, clar mult mai puternic decât adversarii și cu toate astea sorții-ți sunt împotrivă.



Câteodată inamicii preferă să fugă și să culeagă o armă de pe jos decât să te atace neînarmați.

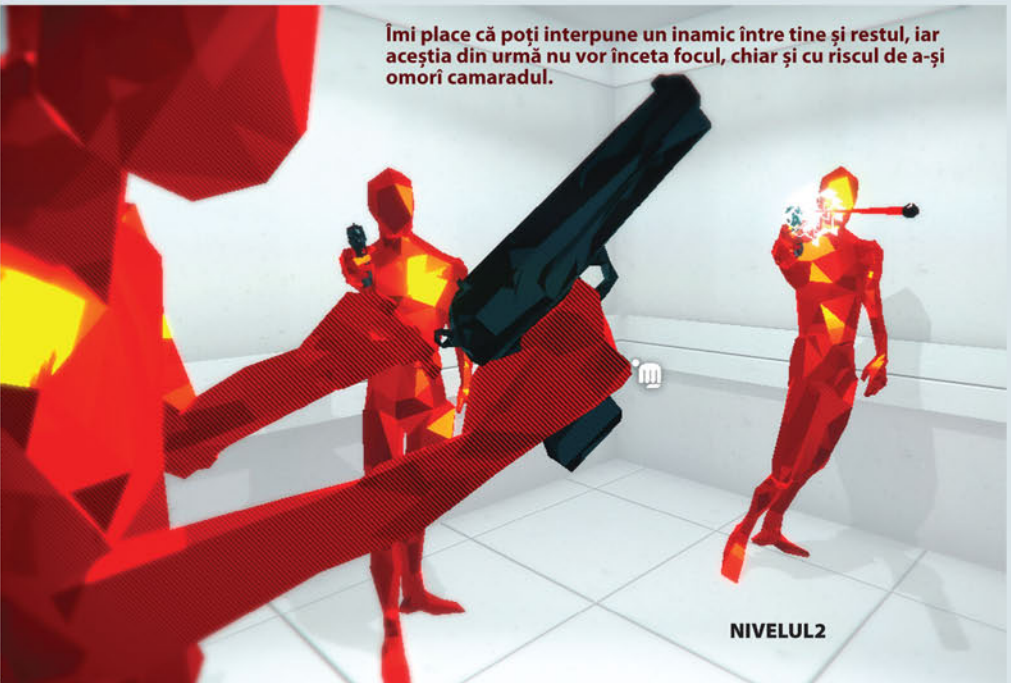
mânt instantaneu. Inamicii ne urmăresc mișcările și anticipează bine unde trebuie să tragă. O fac însă doar bine și nu perfect, pentru că jocul se dorește a fi unul corect și nu frustrant. Dezvoltatorii au umanizat reacțiile inamicilor și le-a ieșit incredibil - îmi pare o linie atât de greu de trasat. Dacă nu înveți să fi surprinzător după fiecare acțiune pe care o faci, sunt multe șanse să mori. Ceea ce te împinge către experimentare și ambalează serios spectaculosul. Și mai frumoase sunt însă reacțiile inopinate ale AI-ului, care se străduiește să contraatace acțiunile tale neprevăzute. Te flanchează, prind pistoalele camarazilor din aer, încearcă foc încrucișat și sunt mai tot timpul în mișcare. Și ce mișcări și reacții naturale. Super.Hot!

Superhot cred că e jocul perfect și pentru VR, pentru că într-un mediu 3D ai putea vedea și aprecia traiectoriile gloanțelor mult mai bine. O mică mișcare a capului și creierul a înțeles cât de departe sunt proiectilele, dar și pe ce direcție se deplasează. Mă întreb dacă fentele din gât, gen Matrix, sunt posibile. Ar fi atât de spectaculoase… Vorbind de Matrix… e clar că e una din inspirațiile puternice din spatele jocului. Nu numai la nivel de acțiune, ci și din punct de vedere al story-ului, care se derulează între niveluri, în mijlocul unui sistem de operare care aduce foarte bine cu DOS-ul. Super.Hot.

Povestea este plină de clișee (Deja clișee? În ce vremuri frumoase trăim!). Care vă pot zgâria între urechi, dacă ați mâncat pe pâine filmele, jocurile și cărțile înfrățite, ca Bioshock, Total Recall sau Jocul lui Ender, sau vă pot bucura și vă pot aprinde serios sinapsele, dacă încă nu v-ați săturat de matrice. Eu am căzut undeva la mijloc, am apreciat multe din ideile reciclate și expuse interesant aici, dar parcă am strâmbat din nas de la fel de multe ori. Asta până când am dat peste un bug, care mi-a făcut viața mai interesantă și a mărit nota jocului, cu de la el putere, de la 8 la 8.5. Exact în momentul în care ăla rău mă amenință că șterge tot de pe calculatorul DOS pe care-l foloseam, jocul a dat eroare cu Send - Don't Send, dar nu a ieșit automat în Windows. Oricâtă experiență în IT ai avea, tot o să clipești neîncrezător într-o astfel de situație. Inițial am crezut că e o mișcare de geniu din partea producătorilor, dar se pare că nu a fost decât o coincidență (asta sau toată lumea de pe internet s-a ferit din a face un mare spoiler și m-au lăsat pe mine să cad de fraier). O coincidență dată dracului, care a făcut de la acel punct încolo tot jocul mai interesant. Super.Hot!

Nu o să vă ia mai mult de 2-3-4 ore (în funcție de cât de mult doriți să experimentați sau exersați) să terminați partea de story a jocului. Ceea ce pare extrem de puțin, dar este de fapt benefic pentru că altfel povestea ar fi avut toate șansele să cadă în penibil. Așa, este doar o gustărică, care vă poate da de gândit sau nu, nicio supărare. Dacă doriți să mai jucați, finalul vă deschide alte câteva zeci de moduri și challenge-uri: Termină nivelul doar cu sabia. Termină tot jocul fără arme. Vezi cât reziști fără să mori și așa mai departe. Super.Hot! **ncv**

8,5



Îmi place că poți interpune un inamic între tine și restul, iar aceștia din urmă nu vor înceta focul, chiar și cu riscul de a-și omorî camaradul.


BUILDING A BRIGHTER
FUTURE TOGETHER
XCOM 2



GEN *Turn-based Tactics*
TESTAT PE *PC*
DISPONIBIL PE *PC*
PRODUCĂTOR *Firaxis Games*
DISTRIBUITOR *2K*
OFERTANT *G2A.COM*
ONLINE *xcom.com*

Week-end într-o zonă de război

Imaginați-vă planeta Pământ scăldată în haos. Lideri mondiali spălați pe creier, animați de forțe oculte în scopuri sinistre și monștri cu chip de om care vă zâmbesc perlat în timp ce în spatele ochilor plănuiesc eviscerarea sistematică a oricărei forme de gândire autonomă. Imaginați-vă câmpuri nesfârșite de neon, bazine vâscoase în care plutesc în uitare toți civilii pe care i-ați cunoscut vreodată, un împinge-tava cu creiere făcute purée și corpuri al căror singur rol e facilitarea înmulțirii unei specii parazitare ce întunecă planeta precum un cancer de două decenii încoace. În lumea lui XCOM, fie ești mercenar, fie ești bufet pentru extratereștri.

Între jocul trecut și momentul prezent, hidoșeniile spațiale au pus ghearele pe planetă, drept pentru care XCOM2 te înfige direct în cizmele incomfortabile ale războiului de gherilă, în rolul rebelilor. Pe măsură ce îndeplinești misiuni și descoperi alte petice de omenire, influența ta pe hartă, resursele, savanții și inginerii, precum și pâinea cea de toate zilele ale seriei ăsteia – experiența soldaților – converg în clădirea unui mic imperiu, dar jocul nu te lasă nicio clipă să uiți că dintre tine și inamic, tu ești turistul. Ai la dispoziție o navă cu care explorezi harta (mecanică ce împinge și timpul în față, aducând cu sine mai multe resurse, tehnologie și producție nouă) și descoperi misiuni din ce în ce mai crunte în timp ce înlocuiești pe capete cei mai stângaci, ghinioniști sau nepregătiți soldați.

Misiunile au toată arhitectura familiară fanilor seriei, cu o diferență notabilă: hărțile sunt



generate procedural, dar au același schelet izometric presărat cu baricade cu diverse grade de rezistență numai bune de exploatat în șahul cu puști rudimentar inventat în '94 de către MicroProse și cizelat și servit cald aici, acum de către 2K. De la grenade la drone care devin letale de la un nivel încolo, veți utiliza cu disperare fiecare șiretlic și buton din action bar în speranța că veți face față unor circumstanțe din ce în ce mai strânse: pe nivelurile superioare de dificultate, devin înfiorător de grele misiunile cu limită de ture, în condițiile în care ești forțat să preiei mereu inițiativa ca să îndeplinești obiectivele înainte să pierzi toată echipa de mercenari.

Există și la un nivel macro o presiune pe progresie – apar autoexplicatele "Dark Events", efecte negative "pe hartă" care inițiază o luptă contracronometru de a îndeplini anumite obiective generale pentru a preveni efectele negative pe care le aduce cu sine umplerea barei de eșecuri.

Inamicul nu stă nici el cu mâinile-n sân, aruncând în arenă tot soiul de abilități menite să descurajeze gândirea rigidă: bălți de otravă te



vor forța să te retragi din locuri numai bune de plasat ambuscade, cobre antropomorfizate îți vor răpi câte un soldat cu limbile lor lungi și lipicioase (?!?), cadavrele aparent inofensive ale pământenilor neajutorați se vor transforma în monstruozități turbate, și tu mai ai un glonț pe









ţeavă şi un sfert de bară de viaţă ca să omori vreo şase inamici şi să ajungi la elicopter. Sunt genul ăsta de situaţii la limită în care tragi cu dinţii să supravieţuieşti care definesc moştenirea TBS-urilor şi înzestrează experienţa cu o nostalgie care transcende franciza, şi aminteşte de clipe similare din Jagged Alliance sau Silent Storm.

Narativa stă pe bancheta din spate, întrerupând şirul interminabil de misiuni doar din când în când ca să dezvolte timid un pic de context pentru tot măcelul. Tipologiile personajelor au aceeaşi sterilitate militară şi exprimare mată pe care o auzeai la advisorii din tycoon-urile de odinioară, dar adevărul că nu ei sunt protagoniştii narativei serioase a jocului. Nici măcar tu, la care se face referire doar ca şi "Commander", nu eşti un subiect central. Actorii mai subtili ai poveştii sunt mercenarii înşişi: progresia în experienţă le dă posibilitatea specializării, iar fiecare nivel de experienţă aduce cu sine noi arme, abilităţi şi un rang militar din ce în ce mai opulent. Faptul că le poţi schimba mustăţile şi ochelarii de soare e un cruton pe care scrie Sims în supa generală a posibilităţii de a-ţi personaliza plutonul cu ce nume îţi trec prin minte.

Funcţional vorbind, soldaţii se specializează pe una din patru căi dincolo de primul level-up: Specialist, Grenadier, Ranger, Sharpshooter sau Psi Op, fiecare cu rolul descris de titlu. Există un element de hacking uşor dezamăgitor, în sensul că nu e un minigame, ci o simplă aruncare de zar al cărei rezultat pozitiv poate însemna un buff sau îndeplinirea unui obiectiv, dar nu implică nimic interactiv mai elaborat de apăsarea unui buton după stabilirea gradului de risc.





Grafic vorbind, XCOM2 are momente foarte pestriţe şi atrăgătoare, iar modelele personajelor fac jocul de cameră din timpul împuşcăturilor să arate spectaculos chiar şi în formatul de boardgame în care se desfăşoară toată tevatura. Camera, în schimb, devine problematică şi greoaie mai ales atunci când vine vorba de tranziţii între exterioare şi clădiri.

Dincolo de "pielea" jocului, handicapul constă în lucruri minore, dar recurente, cum ar fi delay-uri deranjante între ture, ocazionalul clipping şi bug-urile de coliziune de la intersecţia unui pathfinding primitiv şi modeledetaliate dar tratate ocazional prost de către engine-ul fizic ce permite distrugerea decorului.

Acestea fiind zise, meritele lui XCOM 2 nu sunt ştirbite de zonele în care şchioapătă: adâncimea tactică a deciziilor jucătorului îl fac repede să uite de micile inconveniente tehnice, iar existenţa unor niveluri de joc supraetajate (misiunile, harta globală şi infrastructura bazei/research-ul/producţia de inventar) trunchiază destul de interesant strategiile pe care trebuie să le aplici ca să ai sorţi de izbândă. În plus, titlul are marea calitate de a fi suficient de minimalist şi accesibil încât să se încadreze în formula de aur a unui proces de învăţare scurt şi un proces de perfecţionare lung pe care îl au toate jocurile mari de strategie. **Zuluf**

9

BLACK THE FALL

Sand Sailor, Un Studio Eliberat Din Întunericul Românesc

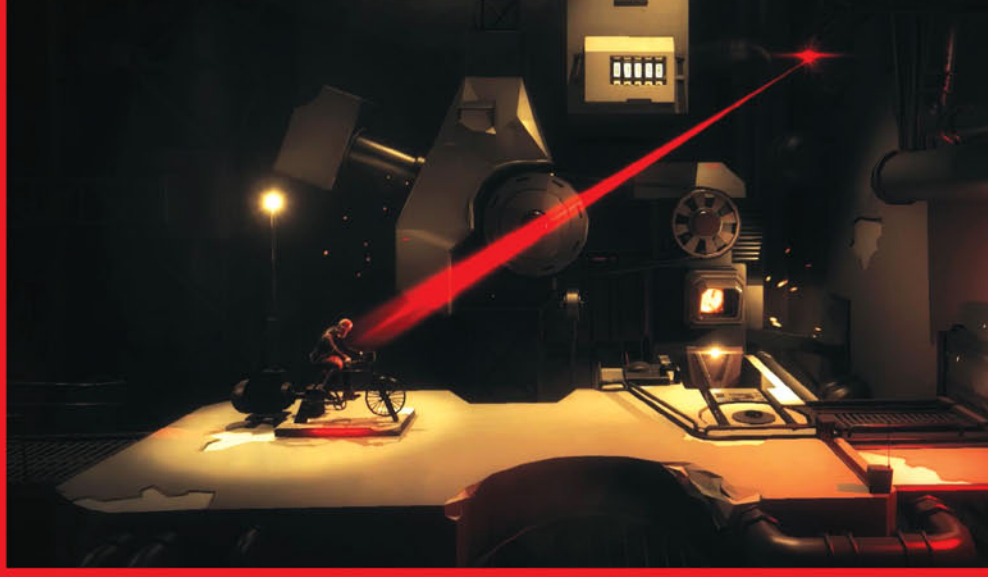
Desfășor activitatea jurnalistică de ceva vreme și în tot acest timp m-am întâlnit cu o sumedenie de proiecte indie. Unele m-au fascinat din prima clipă (vezi Kentucky Route Zero, Hotline Miami sau, mai nou, Gibbous), iar altele și-au făcut cu greu loc în inima mea. Există, desigur, și o categorie în care mi-am îngropat dezamăgirile, lăsându-le uitate în negura centrilor memoriei. Dacă aș aplica un model bayesian, probabil că aș putea interpreta statistic șansele de reușită ale multor jocuri, însă surprizele se țin lanț în industria gaming-ului și sfidează din ce în ce mai des matematica. Să luăm următorul exemplu: cu Black The Fall și un fragment din studioul Sand Sailor m-am întâlnit prima oară la Gamescom. Apoi am hotărât să comunicăm aici, în lumina metaforicei eliberări din întuneric – un interviu asincron, sincronizat cu momentul trecerii lui Black la stadiul "Fully Playable". Sper că nu ați scăpat revista din mâini după ultima frază, fiindcă toate formulările capricioase sunt datorate libertății de exprimare. Or, drumul până în acest punct – cel în care ne putem exprima necenzurat verbal, în scris, în jocuri, în film și muzică – a fost unul extrem de anevoios pentru români. Cu Black The Fall, Sand Sailor Studio explorează tocmai abisul eliberării din comunism, folosindu-se de arta ludică, de mesajul ancorat în cultura autohtonă, de ideea transmisă pentru a fi înțeleasă. Andreea Văduva, PR & Marketing Manager, a răspuns cu răbdare întrebărilor și a reușit să explice pe larg ce presupune dezvoltarea unui titlu atât de ambițios, aflat încă într-o metamorfoză stilistică unică.

NIVELUL2: Salut Andreea! În primul rând, aș vrea să îți mulțumesc ție și echipei Sand Sailor pentru oportunitatea realizării acestui material. Este întotdeauna o plăcere să discuți cu un studio indie românesc despre un proiect de succes – mai ales atunci când jocul atinge un subiect delicat și complex din istorie. Cum ați ajuns la ideea dezvoltării unui platformer care să își direcționeze mesajul către comunism?

ANDREEA: Bună, Aidan! Mulțumim de curiozitate și introducerea frumoasă. Ideea jocului a apărut în 2014, ca un proiect pentru facultate dezvoltat de Cristian Diaconescu și Nicoleta Iordănescu, pe atunci studenți la a doua facultate, cea de Arte Plastice, specializarea Grafică în cadrul UNARTE. Amândoi erau pasionați de gaming, așa că ideea de a rezolva un proiect neoexpresionist printr-un joc noir, a venit ușor. Ideea de a ilustra atmosfera comunistă, atât prin mediul industrial impus și stilul de viață decăzut, dar mai ales prin mecanismele psiho-sociale: manipulare, neîncredere, dezrădăcinare a venit din dorința de a ilustra ceva ce am trăit, ce ni s-a povestit și ce ne-a marcat vizibil ca națiie. Sunt multe



sand sailor studio





imagini și povești cotidiene care au rămas cu noi în amintirea colectivă și care poate nu au fost ilustrate până acum, cu atât mai puțin într-un joc video de tip puzzle.

NIVELUL2: Black The Fall a trecut prin câteva schimbări substanțiale din faza de concept și până la cea de produs jucabil. Au fost aceste transformări stilistice programate sau spontane? Altfel spus, este BTF rezultatul unei evoluții organice sau fructul unui "cincinal"?

ANDREEA: Deși Cristi, Nico și oamenii care s-au alăturat ulterior echipei Sand Sailor Studio au cu toții experiență îndelungată în domeniu, este complet diferit să creezi un joc de la zero. Black The Fall a început ca un joc 2D, cu elemente de camuflare, shooting și puzzle, unde comunismul era ilustrat prin peisaj și interacțiunea cu celelalte personaje. După ce am început colaborarea cu Execution Labs, un accelerator canadian dedicat dezvoltatorilor de jocuri independenți, am învățat multe despre procesul de creare, testare, dar și poziționare și diferențiere. Așa am ajuns la varianta actuală, pe care o stăpânim și o dezvoltăm în mod organizat. Deci, ca să răspund întrebării inițiale, e un mix.

NIVELUL2: Jocul vostru se bucură de aprecieri pozitive pe Steam. Cum ai putea descrie parcursul dezvoltării până la Greenlight?

ANDREEA: Primul pas, care ne-a dat multă încredere, a fost să participăm la competiția Square Enix Collective, o platformă unde publicul votează dacă un proiect merită finanțat sau nu. Noi am primit un răspuns pozitiv, și așa am prins curaj să mergem și pe Steam, unde am primit Greenlight, care a dus la următorul pas: o campanie de succes pe Kickstarter. Apoi a urmat acceleratorul, primul eveniment: Gamescom 2015 și de-aici pașii înainte au fost tot mai rapizi.

NIVELUL2: Atmosfera jocului este una foarte întunecată, așa cum sugerează și numele. Ce înseamnă Black The Fall pentru Sand Sailor Studio din punct de vedere al mesajului transmis de poveste?

ANDREEA: Așa cum ai intuit, Black se referă la toată întunecimea impusă din acea perioadă: a minții și a sufletului. Dar, până la urmă, oamenii sunt ființe complexe și chiar și în fața unui sistem despotic și restrictiv, și-au păstrat umanitatea, curiozitatea, amintirea vie a eliberării, ceea ce a făcut ca, oficial, sistemul să cadă (The Fall). De fapt asta e și povestea din spatele Black The Fall: evadarea omului oprimat care folosește sistemul în folosul său, pentru a-l doborî din interior. Și poate fi o odisee egoistă. Sau poate e doar prezentarea unui parcurs, dintr-o mulțime de povești egoiste, care au toate același scop: eliberarea.



NIVELUL2: În ce categorii de vârstă ai încadra publicul țintă și cum crezi că este receptat Black The Fall de la un grup la altul?

ANDREEA: Din ce am văzut la evenimente, persoanele care sunt atrase de joc se încadrează undeva la 20 – 55 de ani, dar depinde mult de profilul jucătorului, dacă e fan de jocuri de tip puzzle. Dar asta nu înseamnă că nu avem jucători din categoria 12-18 ani, care să se bucure de joc și să aprecieze atmosfera. Ba chiar am întâlnit perechi (cupluri, prieteni sau părinte și copil) care îl joacă împreună, dându-și sfaturi și luând controlul pe rând, Black The Fall fiind un single-player.

NIVELUL2: Ce dificultăți tehnice ridică realizarea unui puzzle platformer și cât de greu (sau ușor) a fost pentru voi să găsiți un echilibru între story, direcția artistică și gameplay?

ANDREEA: E și greu și ușor, noroc că e distractiv. Avem o echipă minunată de programatori și artiști și ne-am format deja o dinamică constructivă în timpul brainstorming-urilor. Direcția artistică vine de la sine, iar pe firul poveștii construim puzzle-urile. Aici e puțin mai complicat pentru că echipa vine cu niște mecanisme isteațe care dau foarte bine pe hârtie, dar la implementare pot fi insipide. Așa că încontinuu, pe parcurs, încât să respectăm povestea, arta și elementul de fun.

NIVELUL2: România este un teren minat când vine vorba de finanțări, iar întrebările legate de fonduri sunt aproape redundante în mintea unui ipotetic indie game dev autohton, care își abandonează ideile înainte de termen. Totuși, cum ați finanțat cu succes dezvol-



Agitație mare la Gamescom în jurul lui Black The Fall.

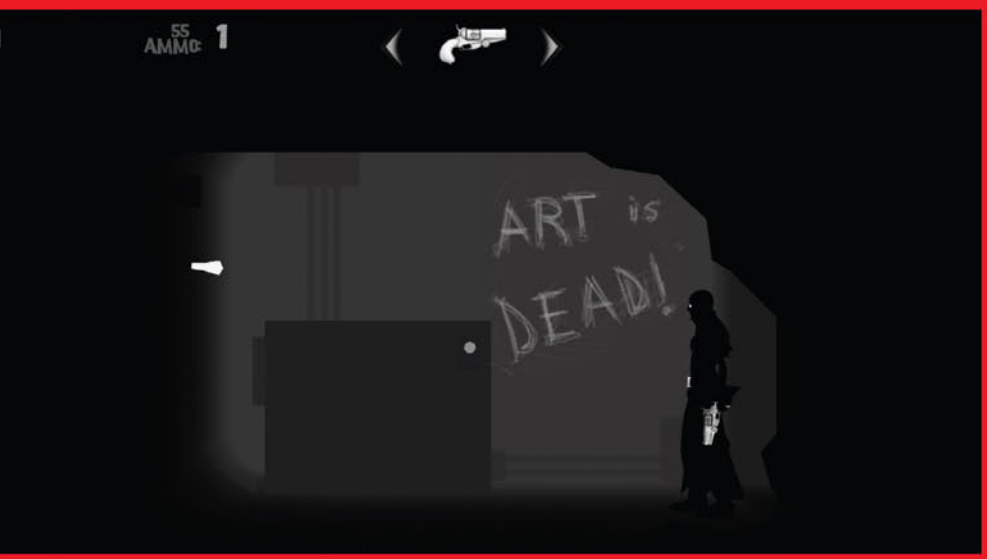
tarea jocului?

ANDREEA: Avem norocul să avem un angel investor care a crezut în echipă și în joc de la bun început. Au fost apoi Kickstarter și Execution Labs, dar au avut mai mult un aport în materie de promovare, networking și know-how, decât financiar.

NIVELUL2: Ne poți descrie cum se desfășoară o zi normală de lucru în studioul vostru?

ANDREEA: Începem dimineața cu o ședință scurtă, pentru care stăm toți în cerc și pe rând spunem ce am făcut în ziua precedentă și ce urmează să facem în ziua respectivă. Discutăm problemele întâmpinate și de ce avem nevoie să le rezolvăm (lunea acoperim scurt ce am făcut în săptămâna precedentă). Apoi fiecare își începe treaba, dar de multe ori mai migrăm de la un birou la altul când discutăm direcția nivelului, probleme sau rezolvări apărute. La prânz mâncăm împreună, și apoi lucrăm până seara. Uneori încheiem cu un antrenament cardio puternic (Insanity). În funcție de persoană, activitățile extra variază de la chitară electrică la Aikido. Au fost și zile în care ne-am uitat împreună, la prânz, la cel mai recent episod din Game of Thrones sau ne-am jucat pe consolă în timp ce se coace un build, dar sunt mult mai numeroase zilele în care părăsim studioul la ora 11 seara.





NIVELUL2: Câțiva cititori mai tehnici sunt curioși să afle care sunt platformele voastre hardware preferate și cu ce unelte software ați realizat Black The Fall?

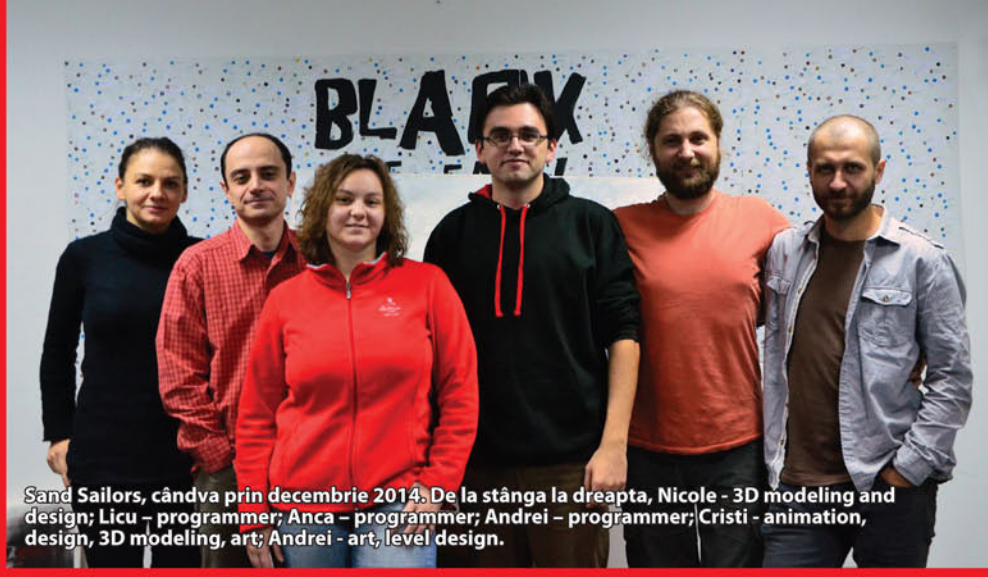
ANDREEA: Ca hardware lucrăm cu Asus (Republic of Gamers) iar ca engine, lucrăm în Unity 3D.

NIVELUL2: În ce direcție se îndreaptă acum Sand Sailor și ce proiecte de viitor aveți?

ANDREEA: Am plănuit să lansam Black The Fall în toamna acestui an și avem deja în plan două proiecte noi, unul fiind pe VR.

NIVELUL2: Cum ar sfătui Sand Sailor Studio ipoteticul game dev amintit mai devreme să pornească pe acest drum anevoios?





Sand Sailors, cândva prin decembrie 2014. De la stânga la dreapta, Nicole - 3D modeling and design; Licu – programmer; Anca – programmer; Andrei – programmer; Cristi - animation, design, 3D modeling, art; Andrei - art, level design.



Black The Fall în conceptul inițial.

ANDREEA: Să nu fie complet singur și să încerce să profite de toate oportunitățile existente acum pe piața din afară: de la competiții și acceleratoare, la game-jams și finanțări oferite de producătorii de hardware. Piața indie capătă din ce în ce mai mult credit și atenție, ceea ce înseamnă că sunt mai multe oportunități, dar este și o competiție mai mare.

NIVELUL2: Andreea, îți mulțumesc încă o dată pentru răspunsurile oferite și vă dorim succes în continuare!

Înainte de a concluziona interviul cu Andreea, trebuie să subliniez din nou un aspect extrem de important în dezvoltarea jocurilor indie: toate procesele descrise până acum se încadrează într-un areal temporal destul de vast. Un joc precum Black The Fall nu se poate realiza astăzi, săptămâna viitoare sau în două luni. Munca unui dezvoltator indie – sau a unei echipe indie – este dificilă și întâmpină piedici la tot pasul. Fără sprijinul comunității, fără încărcătura de energie pozitivă transmisă de consumatorul final, eforturile celor implicați în realizarea acestor proiecte ambițioase ar fi înzecit mai grea. Evident, ultima bucată de text este o notă propagandistică voalată, îndreptată și spre cititorii noștri, fideli susținători ai unei publicații independente. Cât despre Black The Fall, recomandarea mea este să îl încercați acum, deoarece se îmbăiază într-o notă de mister autohton. Îmi pare rău că nu l-ați gustat de la bun început, când aducea mai mult a Limbo și era de-a dreptul lugubru. Pentru mine, aflat cred la a patra discuție cu un studio românesc de succes (îmi aduc cu drag aminte de Gameleon și Finmouse), anumite chestii capătă contur, consistență, greutate. De exemplu, sunt convins că munca direcționată potrivit învinge beția optimismului și că există un raport de egalitate între călătorie și destinație. Pun pariu că voi avea parte de o reconfirmare în ediția următoare. **Aidan**



Oameni harnici și productivi.

MARIUS RADU, OMUL NOSTRU DE PE UMĂRUL TITANULUI ELECTRONIC SPORTS LEAGUE



CSGO Invitational Mobile World Congress 2016, Barcelona

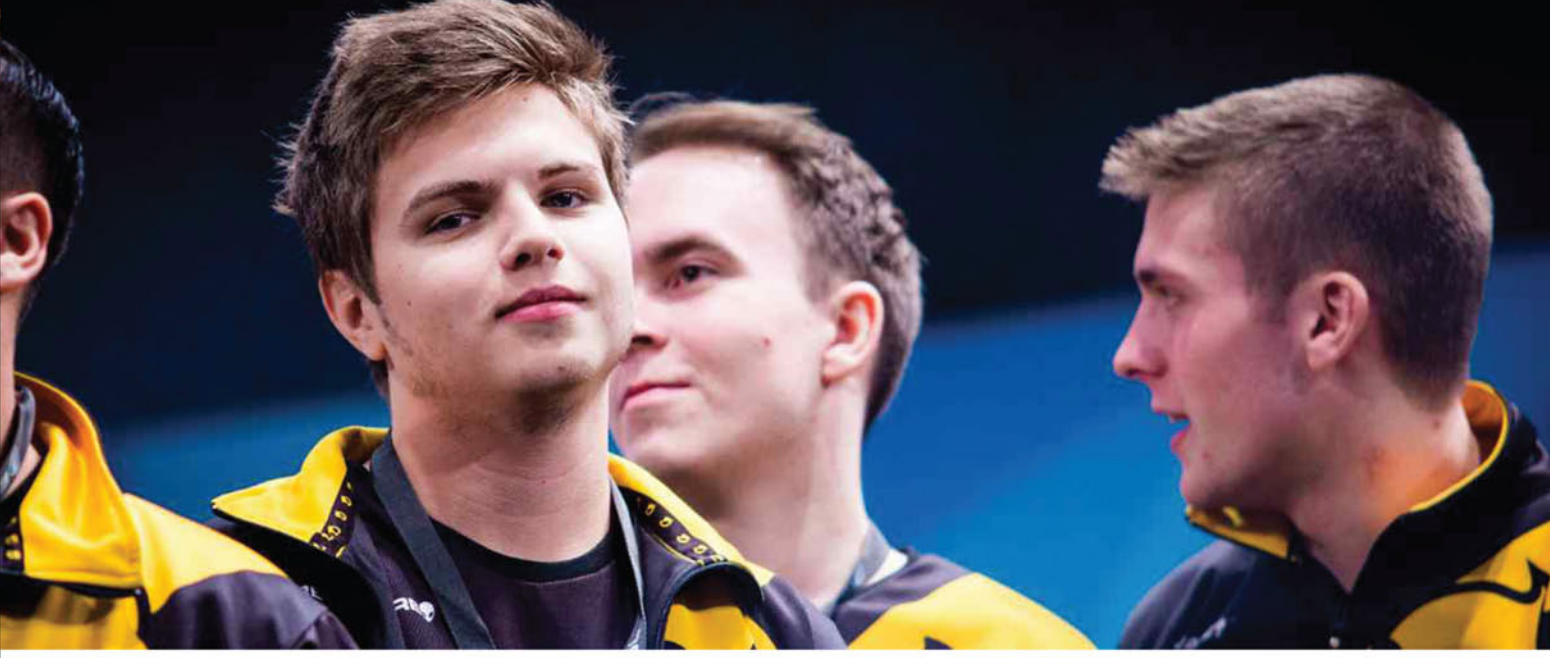
Gândiți-vă la interviul cu Marius Radu, Community Director ESL CIS, ca la un partener logic al discuției cu Ovidiu "Ovvy" Pătrașcu. Găsesc normală apariția a două materiale legate de scena pro-gaming în aceeași ediție, căci altfel cum s-ar putea materializa planurile mele de cultivare a unei direcții orientate spre "lifestyle" în câteva pagini? În orice caz, indiferent cât de perfid pare la prima vedere one-man-puciul pregătit în secret, nu strică niciodată să îți bagi nasul în alte oale, testând nisipuri proaspete cu vârful piciorului și țintind spre conținut nou. De fapt, mi-a plăcut întotdeauna ideea apropierii de oameni, conceptul prezenței unei figuri umane între paginile burdușite cu screenshot-uri și titluri pompoase de jocuri – chestie pe care mi-a inoculat-o un fost-fost redactor șef LEVEL la o bere savurată în apropierea Gamescom-ului din 2013. Ele, jocurile, nu apar niciodată din senin, așa cum nici gamerii profesioniști nu ajung în vârf decapitându-și literalmente adversarii, ci prin fuziunea cu un sistem bine organizat și excelent programat să producă. În prezent nimic nu funcționează fără să genereze un profit, iar atunci când produsul oferit este talentul unor tineri competitivi și consumatorul ești tu, jucătorul pasionat de universul ludic (bă, ce stil de viață fain ne-am găsit!), aura colorată, scânteietoare și dinamică din jurul circuitelor eSports devine brusc mai umană. ESL, adică Electronic Sports League, este un subiect de discuție perfect, fiindcă "platforma" fondată în 1997 s-a dezvoltat atât de puternic, încât numărul echipelor membre se poate număra cu șase zerouri. Plurivalența este de cele mai multe ori un avantaj, iar ESL nu duce lipsă, cu peste 50 de jocuri din genuri diferite distribuite în numeroase ligi locale și internaționale. În plus, ESL este o poveste europeană: s-a numit cândva Deutsche Clanliga și ESPL. Marius Radu este român – ori extraterstru, pentru că tipul are un fel incredibil de elegant și profesionist de a discuta despre ceea ce face. Nu-i plac nici pozele și vrea să lase evenimentele organizate să vorbească în numele lui. Raportul dintre cele două subiecte ale interviului ar trebui să fie deja evident. Dacă nu, îl clarificăm imediat.

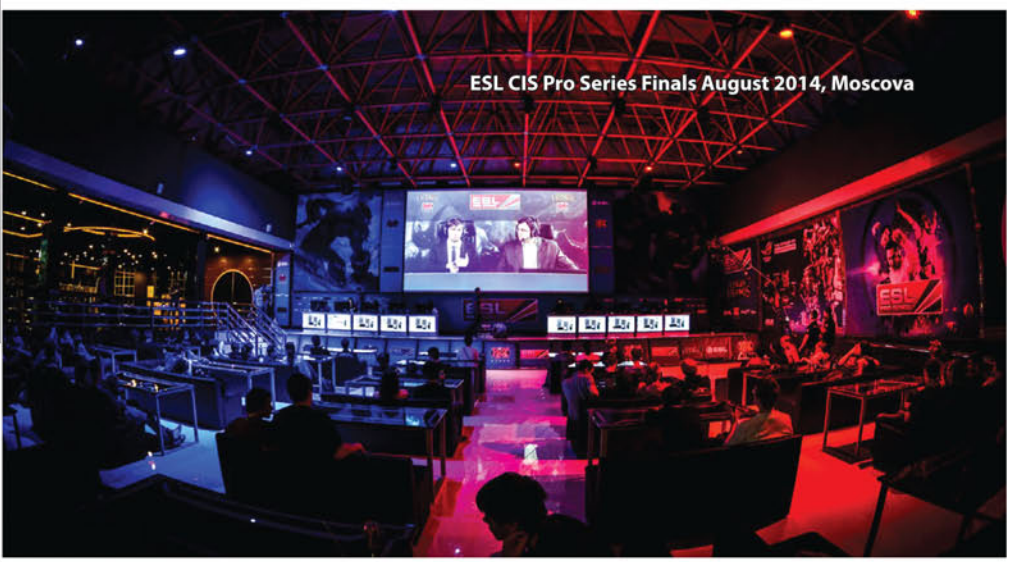


ESL Arena EECC 2015, București

NIVELUL2: Marius, este o deosebită plăcere să realizez acest material împreună cu tine. Spune-mi, pentru început, ce înseamnă să fii Community Director în cadrul ESL?

MARIUS RADU: Mulțumesc pentru oportunitate!Jobul meu implică de obicei coordonarea tuturor activităților care au legătură cu comunitatea ESL. În cazul meu, este vorba de comunitatea fostelor țări din blocul sovietic (Rusia, Ucraina, Belarus, etc), numite generic Commonwealth of Independent States (CIS). Rutina zilnică iplica ședințe și discuții cu echipele de admini, de editori sau social media. Coordonez de obicei cam tot ce se întâmplă pe site și pe rețelele de social media, în principal atunci când avem un proiect care implică sponsori sau obligații față de aceștia. În afară de asta, de obicei lucrez și la oferte și sunt parte din procesul de negociere cu clienții. În afară de ESL CIS, mă mai ocup de câteva proiecte internaționale, dar și locale.




ESL CIS Pro Series Finals August 2014, Moscova

NIVELUL2: Care a fost parcursul carierei tale și cum te simți acolo unde ești acum, în mijlocul organizării unei scene atât de competitive și dinamice?

MR: Când vine vorba de jobul meu, toți prietenii îmi spun că am fost norocos. Eu le zic că mai înainte de toate sunt foarte pasionat de ceea ce fac. Am început să trăiesc exclusiv din ceea ce făceam legat de gaming în 2006. Atunci lucram la o agenție de marketing și evenimente sportive și, pentru că aveam background de jucător de FIFA, le-am propus șefilor mei să introducă și "fotbalul virtual" în protofoliul firmei. Evident, m-am îndreptat către ESL, din mai multe motive: am jucat, am fost manager de echipă și ulterior admin (arbitru) aici. Un an mai târziu, eram în Koln și semnam un parteneriat cu ESL. În 2008, după câteva divergențe cu aceeași șefi, am decis să părăsesc firma fără să am alte opțiuni. Spre surprinderea mea, am fost sunat de CEO-ul ESL de la acea vreme și mi s-a propus să mă alătur echipei din Germania, în departamentul de Relații Internaționale (International Partners Management). Pot spune că am ajuns în ESL exact în momentul care a trebuit. Am trecut printr-o criză financiară (2009-2010) care a afectat grav industria noastră, după care am început să creștem încet, încet și să ajungem probabil în vârful de dezvoltare al esportului. E tare mișto să fiu în ESL. Hobby-ul transformat în profesie la cel mai înalt nivel…Sunt conectat la o rețea de oameni și informații unică. Practic, de la ESL se dă trendul în industrie. Colaborăm cu foarte multe companii (de la publisheri la producători hardware sau companii non-endemice), iar toți ne cer sfatul când vine vorba de a comunica gamerilor, fie că sunt turnee, campanii online sau evenimente. Nu am cum să mă plictisesc pentru că facem tot timpul cele mai tari chestii din industria noastră.

NIVELUL2: OK, dacă te-aș trezi la 4am și te-aș întreba care a fost punctul culminant în activitatea ta alături de ESL, ce ai răspunde înainte să chemi poliția?

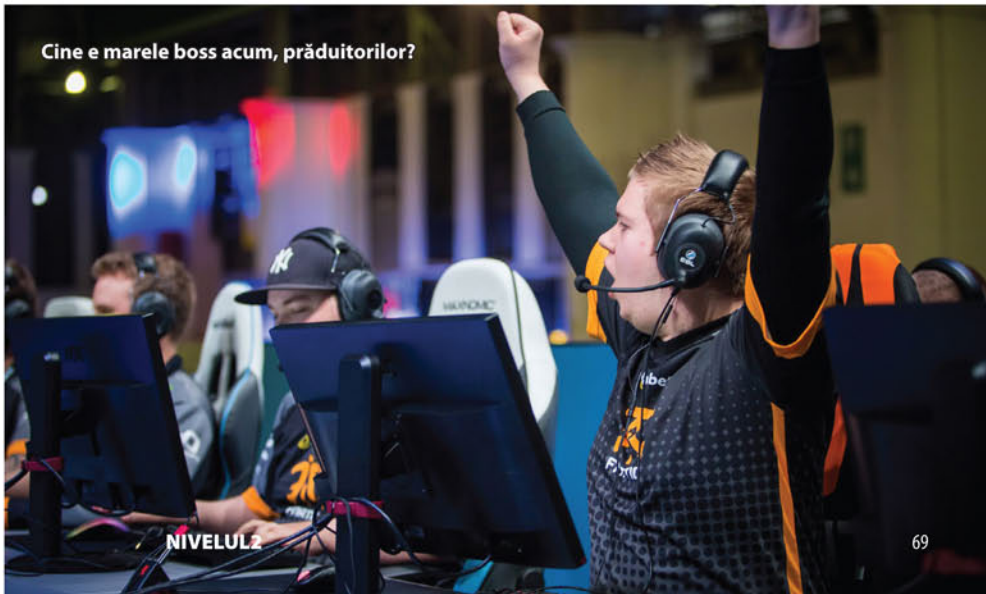
MR: Probabil faptul că în acest moment coordonez un proiect cu GSMA, organizatorii Mobile World Congress. Este probabil cel mai important nume din industria de mobile, iar responsabilitatea este foarte mare.

NIVELUL2: Cu ce ești ocupat acum?

MR: În acest moment mă ocup de trei proiecte: coordonarea activității ESL CIS, Mobile World Congress Shanghai și evident, ESL Arena de la East European Comic Con.

NIVELUL2: Am crescut în sălile de jocuri, hrănit cu pufuleți, Quake și bobârnace de la băieții mai mari. Era plin de "campioni" în jurul meu, dar aș vrea să știu ce înseamnă pentru tine interacțiunea cu pro gamerii adevărați, pentru care viața înseamnă competiție.

MR: Cam de 8 ani interacționez cu pro gameri. Și când zic pro gameri, chiar mă refer la oameni care din asta trăiesc. Am fost și eu un "pro gamer" (atât cât se poate numi "pro" ceea ce se întâmpla în țara noastră acum 13-14 ani), dar la noi era mai mult un hobby. În afară, încă de acum 10 ani, echipele și jucătorii cu care am interacționat aveau salarii și făceau parte din


Cine e marele boss acum, prăduitorilor?





Cam așa arată un trofeu de calibru mare.

organizații puternice, adevărate cluburi care își permiteau să plătească sau să acopere costurile legate de eveniment (deplasări, cazare, diurnă, etc). Lucrurile au evoluat foarte mult, în special în ultimii 2-3 ani. Acum vorbim deja de salarii de sute de mii de euro pe an pentru cei mai buni jucători, de drepturi de imagine, cerințe speciale la evenimente sau premii minime garantate. Sunt echipe care nu participă la evenimente cu premii sub 100,000$ și unde li se asigură transport și cazare de 4 stele. Pro gamerii din echipele de top își știu potențialul și știu că acum ei sunt actorii principali pentru care lumea plătește biletul la eveniment. Dacă acum 6-7 ani, gamerii depuneau eforturi considerabile să participe la puținele evenimente de atunci, acum aceștia deja aleg să participe doar la anumite competiții. Dacă ajungi să lucrezi cu pro gamerii, trebuie să îi tratezi cu respect în primul rând. S-au dus vremurile în care îți permiteai să le plătești premiile după 6 luni sau un an, sau în care îi puteai pune într-un motel de 2 stele. Acum trebuie să le oferi condiții mai mult decât bune, pentru a fi sigur că se vor simți bine și că vor participa și la următorul eveniment. Pro gamerii de azi pot fi comparați cu niște super staruri. Iar dacă te uiți la reacția fanilor, poate că o comparație de acest fel nu este exagerată.

NIVELUL2: România a început să devină un teren de joacă important în universul eSports. Ce rol joacă acum Electronic Sports League în spațiul de bătaie al dacilor și romanilor?

MR: României, în acest moment, îi lipsește un "ecosistem" de esports stabil, cu turnee regulate și echipe care să reziste mai mult de 3 luni. Da, au fost evenimente de esports organizate și vor mai fi, însă focusul nu a fost pe comunitatea locală, ci pe numele mari din afară. Tocmai aici e problema. Echipele române nu au posibilitatea să își măsoare forțele cu echipele din alte țări. De aceea ne-am gândit să organizăm Southeast Europe Championship acum 2 ani. Pentru o echipă care aspiră la LCS sau CSGO Major, cam acesta ar fi primul pas pentru a ajunge acolo. Câștigi tot pe plan intern, urmează să demonstrezi că ești cel mai bun în regiunea ta și poate, continuând să te antrenezi serios, o să ajungi în competițiile în care premiile au 6 zerouri. Planificăm o serie de turnee și evenimente în perioada următoare care au acest rol: dezvoltarea scenei competitive de gaming din România. Sperăm să le și putem concretiza. Contează foarte mult și aportul comunității în astfel de cazuri. Trebuie ca și gamerii să își dorească…

NIVELUL2: Crezi că se poate face mai mult aici, la noi, cu ai noștri? Ce piedici întâmpini cel mai des când îți propui să faci ceva spectaculos pentru pro-gameri și fanii lor?

MR: Dacă te referi la peformanțele echipelor din România, cred că nu se poate face nimic prea curând. În general, gamerii pleacă de la un principiu greșit: am câștigat o cupă sau eveniment local, vreau să fiu plătit ca cei de afară. Toți vor ca totul să se întâmple rapid și fără prea mult efort. Dacă vorbim de cazul organizării unui eveniment sau turneu, cred că libertatea și puterea de decizie creează cele mai multe probleme. Persoanele care decid bugetele într-o companie încă nu au curajul de a investi banii într-un eveniment sau într-un proiect de gaming. Este greu să convingi pe cineva în România să investească o sumă de bani în gaming. Oricare ar fi argumentele sau exemplele din alte țări, tot mai "safe" este să faci o campanie online sau la TV. În afară de acest lucru, mai sunt și probleme de logistică. Nu ai prea multe locații unde poți face ceva cu adevărat spectaculos, iar dacă vrei să faci nu tot timpul găsești echipamentele necesare. Inclusiv sistemele de gaming sunt o problemă câteodată. Sunt sigur însă că în următorii 2-3 ani aceste lucruri se vor schimba, în principal pentru că "valul" va lovi România iar cei care acum încă nu sunt interesați de gaming vor fi nevoiți să fie parte din fenomen.

NIVELUL2: Cum ar putea, măcar la nivel teoretic, să sprijine ESL dezvoltarea unor ligi naționale asociate unor jocuri mai puțin populare la nivel competitiv local, ca Halo, Mortal Kombat X sau Dota 2 (în raport cu mamuții League of Legends și CS:GO)? Slavă cerului, sunt extrem de spectaculoase...

MR: Este foarte simplu. Trebuie ca cei care formează aceste comunități să se facă auziți. Trebuie să își manifeste dorința că vor să participe în turnee sau evenimente. Este foarte simplu să ajungi la cineva de la ESL, atât pe Facebook cât și pe site. Întrebarea e: vor participa acești gameri în turneele pe care le vom organiza pentru ei?

NIVELUL2: Aș vrea să revenim puțin la tine, chiar dacă știu că îți place să lași realizările tale să vorbească. Cum se simte un român în sânul unei galaxii europene? Ai o notă specială de mândrie în suflet?

MR: Așa cum am mai zis, sunt foarte mulțumit de situația mea profesională. Pasiunea mea înseamnă acum un job la cea mai mare companie de esports din lume, alături de probabil cei mai buni profesioniști din industrie. Nu am ce să îmi doresc mai mult în acest moment. Aș putea spune că sunt mulțumit cu ce am realizat până acum, dar îmi doresc și mai mult. Tot în esports!

NIVELUL2: Dacă ești gamer și urmărești pagina eslgaming.com îți dai foarte repede seama că te confrunți cu un titan, alături de care ți-ar sta bine și pe care îl vrei ca sprijin. Cum ajungi să joci în ligile de top?

MR: Structura ESL este planificată de la bază la top, ca o piramidă. Începând cu clasicele "Fun Cups", poți trece la nivelul următor, care ar fi reprezentat de cupele săptămânale cu premii în bani, vestitele Go4 Series. Urmează apoi turneele de calificare pentru competițiile majore cum ar fi Pro League, ESL One sau Intel Extreme Masters. Ideea e să îți dorești să ajungi acolo sus. Trebuie să investești ceva timp totuși. Nu poți ajunge de



Tensiunea plutește în aerul cu miros de procesoare încinse.

la "zero" la "hero" într-o lună. Poate că acest lucru îi sperie pe cei mai mulți…

NIVELUL2: ESL Play România îți pune la dispoziție foarte multe oportunități și jocuri (eu am numărat cam 57). Cât de receptivă este comunitatea autohtonă de jucători la platforma voastră?

MR: Este clar că cei mai mulți vin pentru League of Legends și Counter-Strike. Până la urmă este și normal, pentru că cele mai multe competiții sunt pentru aceste jocuri. Sunt foarte mulți care vin și pentru World of Tanks sau Dota2. De obicei gamerii vin pentru a participa în competițiile cu premii și încercăm să le oferim astfel de oportunități cât mai des. Mai mult ca niciodată, în ultima perioadă numărul jucătorilor din România a crescut, indiferent că vorbim de competiții interne sau internaționale.

NIVELUL2: Sunt figurile de succes surse de inspirație pentru cineva care aspiră la o carieră în eSports și cât de mult contează promovarea unor nume din elita pro-gaming-ului românesc pentru ESL?

MR: Da, gamerii de succes sunt sursa de inspirație și motivare pentru ceilalți. Obișnuim să facem foarte des acest lucru pentru turneele noastre premium (ESL One sau Intel Extreme Masters). Din păcate, nu am promovat prea mulți pro-gameri români în ultima perioadă. Situația e mai complexă în unele cazuri. De obicei ei nu au voie să se asocieze cu alte organizații sau branduri decât cele pe care le reprezintă în acel moment. Recunosc că mi-ar plăcea să promovez gamerii români care sunt în acest moment la nivel înalt în competiții și echipe de top.

NIVELUL2: Pentru tine eSports înseamnă "mai mult și mai mare" sau "mai concentrat și puternic"?

MR: Înseamnă mai mult și mai profesionist. Mai concentrat nu are cum să fie, pentru că pur și simplu acum totul legat de esports se dezvoltă într-un ritm necontrolabil. Toată lumea vrea să fie parte din acest fenomen și în fiecare zi apar organizații sau turnee noi. Mi-aș dori ca tot ce se întâmplă în aceste vremuri să se facă mai profesionist și mai reglementat. Probabil că vom ajunge și la asta până la urmă.

NIVELUL2: ESL Arena este o prezență puternică la East European Comic Con 2016, iar Satul League of Legends un loc ce trebuie vizitat. Cum se împacă cosplay-ul cu pro-gaming-ul? Au format toate ramurile stilului de viață derivat din gaming o singularitate?

MR: Sunt complementare. Așa cum există comentatori sau analiști care sunt parte din pro gaming, așa există și fani mai pasionați decât ceilalți care investesc timp și bani în cosplay. Unii fără alții nu pot exista.

NIVELUL2: Vreun secret legat de viitorul evenimentelor organizate de ESL în viitor pe care îl poți împărtăși cu noi în loc de încheiere?

MR: Pot spune doar că suntem foarte aproape de a anunța niște turnee și competiții destul de importante dedicate doar românilor – și nu numai pentru jocurile cele mai populare. Din păcate, nu pot da mai multe detalii în acest moment.

Marius Radu, doamnelor și domnilor, cititori și cititoare. Cred că interviul cu un Community Director ESL CIS – un tip suficient de modest încât să nu își dorească expunere personală (observați lipsa unui protret baroc) –, ci o prezentare a realizărilor sale profesionale, merită încheiat fără alte propoziții inutile. **Aidan**



OVIDIU "OVVY" PĂTRAȘCU

Și Ce Înseamnă Atitudinea De Campion

Cu Ovidiu "Ovvy" Pătrașcu am în comun două lucruri: înclinația către jocurile cu tematică sportivă și numele. În rest, suntem separați de un palmares impresionant. Când eu reușeam să îmi înving colegii de facultate la FIFA 09, realizare sărbătorită întotdeauna cu multă bere ieftină, Ovvy era deja un nume greu pe scena fotbalului virtual. În prezent, tipul este de doisprezece ori Campion al României, de trei ori Campion Internațional și de vreo patru ori Vice-Campion Mondial. Ovvy este fără îndoială unul dintre cei mai buni jucători de FIFA la nivel global, printre cele mai spectaculoase realizări ale sale regăsindu-se și victoria de la turneul internațional TEX din Danemarca sau titlul mondial de la World Cyber Games (2008), urmate în 2012 de titlurile de Vice-Campion Mondial și Campion European la Paris Electronic Sports World Cup. Era de așteptat să îmi doresc un interviu cu el, ținând cont cu câtă insistență am promovat jocurile sportive în paginile revistei și pe site. Ei bine, dragi cititori îndrăgostiți de creația EA Sports, iată că într-un univers al sportului electronic dominat de CS:GO, Hearthstone, World of Tanks sau League of Legends, FIFA trebuie să rămână un nume important, căci puține alte francize au un istoric atât de consistent și legendar -- așa cum puțini alți jucători au reputația lui Ovidiu "Ovvy" Pătrașcu...

NIVELUL2: Hei Ovvy, sunt foarte încântat de faptul că putem discuta despre tine, despre FIFA și despre ce înseamnă să joci la nivelul unui campion. Mulți dintre cititorii noștri butonează în mod regulat simulatoare sportive, iar FIFA este incontestabil unul dintre cele mai populare titluri ale genului. Aș vrea să începem cu o scurtă descriere a omului din spatele campionului. Ce ne poți spune despre Ovidiu, în contrast cu Ovvy?



OVVY: Ovvy s-a născut prin 2005 când am decis să întru în lumea pro-gaming-ului. Ovidiu a jucat fotbal profesionist la Universitatea Craiova, a prins și echipa mare până s-a accidentat. În momentul acela am început să mă concentrez mai mult pe studii, reușind să termin Facultatea de Informatică și Facultatea de Litere. În tot acest timp am participat la turnee pro și am rămas dependent de feeling-ul pe care îl ai atunci când joci meciuri pe muchie de cuțit la turnee importante. Poate tocmai de asta nu am fost atras deloc de jobul de programator, un job pentru care am și făcut Facultatea de Informatică.

N2: Okay, presimt că te așteptai la următoarea întrebare: cum ai ajuns să joci FIFA și ce te-a motivat să progresezi spre nivelul competitiv?

OVVY: Totul a început, bineînțeles, ca o joacă. Câștigăm foarte des împotriva unui prieten care era în PGL, iar el s-a gândit că ar fi o idee bună să mă alătur echipei sale.

Motivul pentru a progresa e simplu: să ajung să fiu cel mai bun. Nu există limită cât timp îți dorești ceva cu adevărat. Ce s-a întâmplat după aceea este istorie.

N2: Ce înseamnă FIFA pentru un jucător profesionist?

OVVY: Nu pot vorbi pentru toți jucătorii profesioniști de FIFA, însă pentru mine FIFA înseamnă momentul acela când pe finalul unui meci ești condus, nimeni în afară de tine nu mai crede în victorie, dar tu ești încăpățânat. Știi cât ai muncit pentru a ajunge acolo și deși nimic nu ți-a mers tot meciul, nu te enervezi, rămâi pro, joci până la final, și ce să vezi? După ce ai fost condus tot meciul, reușești egalarea în minutul 89 și golul victoriei în minutul 90. Asta înseamnă să fii pro, să nu renunți niciodată.

Povestea de mai sus este de la semifinala jucată de mine la Campionatul Mondial Online din 2008, probabil cea mai frumoasă amintire a mea de la o competiție.

N2: Este drumul spre titlul de campion unul liniar sau e de-a dreptul întortocheat? Cam care este raportul dintre talent și muncă?

OVVY: Greu de zis. Nu poți avea una fără cealaltă. Aș spune 50-50.





N2: Ai o persoană importantă alături (sau mai multe) care te-a ajutat în mod special?

OVVY: Părinții mei au fost incredibili pe tot parcursul călătoriei mele în pro-gaming. Ce părinte rămâne calm și te susține când aude că tu vrei să te joci jocuri pe calculator și vrei să ajungi cel mai bun din lume? De asemenea, prietena mea, Mădălina, a fost mereu foarte înțelegătoare și m-a susținut – deși a trebuit uneori să las relația noastră pe locul 2.

N2: Care au fost pentru tine cele mai importante victorii? Ne poți descrie senzația care te cuprinde atunci când învingi la un turneu mondial?

OVVY: Nu se poate compara cu nimic. Să știi că ești cel mai bun, să vezi că nu te-ai antrenat ore în șir în zadar, să știi că tot efortul tău nu a fost degeaba. Probabil cele mai frumoase momente ale mele au fost turneele internaționale câștigate, când am urcat pe scenă, am primit medalia și am ridicat trofeul.

N2: Cum te antrenezi pentru a rămâne mereu în formă, mereu la curent cu schimbările din circuitul FIFA profesionist?

OVVY: Joci cu cei mai buni din lume. Diviziile din FIFA nu îți oferă ocazia asta, însă participând constant la turnee mari am avut ocazia să leg prietenii cu mari jucători din lume, cu care am continuat să mă și antrenez înainte de competiții.

N2: Apropo de schimbări, ce crezi despre introducerea fotbalului feminin în FIFA 16? Personal am fost șocat de unele reacții venite din partea fanilor, dar aș vrea să cunosc părerea unui pro-player.

OVVY: Nu prea a fost o adiție importantă pentru jucătorii profesioniști. Personal, o singură dată am folosit o echipă feminină -- și asta din simplă curiozitate.

N2: Îmi imaginez că un jucător de talia ta trebuie să fie adaptabil și flexibil. Totuși, care este ediția FIFA preferată de tine?

OVVY: Cu siguranță FIFA 12, cel mai echilibrat joc din franciză.

N2: Okay, asta o să curenteze pentru unii. Unde crezi că FIFA punctează mai bine decât PES și unde ai spune că PES își depășește rivalul, în ansamblu?

OVVY: Aș prefer să spun pas, fiindcă nu am destulă experiență cu PES și nu ar fi corect față de Konami să îmi dau cu părerea.



N2: În ce direcție ai vrea să se îndrepte FIFA pe viitor?

OVVY: În prezent, FIFA s-a mișcat foarte mult către arcade. Jocul este random, ediția de anul acesta fiind cea mai nereușită din punct de vedere al gameplay-ului din intreagă ei istorie, iar ăsta nu este un secret, majoritatea jucătorilor plângându-se de mecanicile de joc. Mi-aș dori să se reușească un gameplay mai echilibrat pe viitor, în care orice stil de joc să poată avea eficiență dacă este jucat corect -- nu cum este acum, când tot ce trebuie să faci este să joci pe contraatac.

N2: Intenționezi să îți continui cariera din poziția de jucător profesionist sau crezi că a sosit momentul să te orientezi spre coaching/manageriat?

OVVY: Eu am făcut această trecere la FIFA 15. Atunci am participat la ultimul meu turneu mondial, la Paris, unde am reușit să ajung în primii 5 jucători ai lumii. La momentul actual sunt creator de conținut pe Youtube, unde dețin 2 canale. Unul cu conținut în limba engleză, cu peste 200.000 de abonați (http://www.youtube.com/ovvyfifa), iar celălalt este cu conținut în limba română. A fost lansat acum 2 luni și are aproape 30.000 de abonați (http://www.youtube.com/ovidiupatrascu).

N2: Ovvy, îți mulțumesc pentru timpul acordat și îți doresc succes pe viitor. În încheiere, ai câteva cuvinte pentru cititorii noștri și fanii tăi?

OVVY: Îți mulțumesc și eu. Cât timp îți dorești cu adevărat ceva în viață, muncești și ai încredere în tine, poți să faci aproape orice. Multă baftă vă doresc tuturor!

Iată ce înseamnă să pătrunzi în careul mentalității unui pro-gamer care a ales să joace altceva. Departe de mine gândul că toate echipele de CS:GO și LoL merită mai puțin apreciate, dar sunt sigur că esența carierei lui Ovvy Pătrașcu nu a avut prea multe în comun cu dorința unor câștiguri financiare masive, ci cu pasiunea pentru FIFA și gustul curat al victoriei – o pasiune izvorâtă în același timp din dragostea pentru sportul real. Câțiva indivizi răuvoitori ar putea cataloga drept truisme multe dintre sfaturile din categoria "urmează-ți visul și vei reuși", însă ce altă dovadă mai clară îi poate contrazice dacă nu un palmares sprijinit pe trofee? **Aidan**





KIMI: PISICUȚE, SQUATS ȘI COSPLAY



Într-o viață anterioară, Kimi a fost cu siguranță o felină însetată de sânge. Probabil că și acum, în actuala ei încarnare, te-ar putea ucide cu o singură lovitură. Am cunoscut-o prima oară la Eastern European Comic Con în urmă cu un an, unde a impresionat prin intermediul costumelor ei minuțios realizate. În spatele fiecărei piese se ascunde o poveste interesantă și foarte multă muncă, dar probabil că istoria care trebuie spusă neapărat este chiar a ei, căci tipa amuzantă, comunicativă și puternică (la propriu) ce dă viață acestor eroi este de departe cel mai interesant personaj.

NIVELUL2: Konnichiwa, Kimi! În sfârșit avem ocazia să schimbăm câteva vorbe pentru un interviu, iar asta mă bucură foarte mult. Spune-mi câteva chestii despre tine, unde locuiești, ce vârstă ai în ani Arquillieni, detalii bune pentru un intro...

KIMI: привет! În primul rand, спасибо (mulțumesc) pentru ocazia de a vă cunoaște pe voi și pe cititorii revistei! Locuiesc în București după ce m-am teleportat din Rusia de la o vârstă fragedă. Pisică fiind, probabil 138 de ani, respectiv 23 în anii de rusnac.

NIVELUL2: Cu ce te-ai ocupat înainte să faci cosplay la acest nivel?

KIMI: Am trecut prin două facultăți, am lucrat ca promoter, ghost-technician pentru studenții de la UTCB și community manager pentru Coca-Cola.

NIVELUL2: Și cum ai ajuns aici, în lumea asta pestriță și colorată? Chiar așa, care a fost primul tău costum și când l-ai realizat?

KIMI: Primul contact cu lumea convențiilor a fost la Nijikon în 2012, în primul costum, abordabil, făcut de mine: Rinoa din Final Fantasy.

NIVELUL2: Există diferențe mari între Kimi cea care face cosplay și Kimi cea de toate zilele?

KIMI: Holy shit, DA, slavă domnului că da, pentru că altfel aș fi stagnat enorm. Am un bagaj de cunoștințe mult mai mare, atât în materie de crafting, cât și ca nivel de socializare cu alți cosplayeri și spectatori.

NIVELUL2: Ce zic ai tăi, familia, prietenii, tovarășii de partid despre hobby-ul ăsta?

KIMI: Stalin a murit, dar sunt sigură că ar fi avut niște uniforme minunate cu ajutorul cosplayerilor! Mama este la rândul ei "artistă", specializată în bijuterii handmade. Tata este inginer, deci cumva avem puncte comune, în afara faptului că văd câți bani si timp intră într-un costum, chiar mă admiră pentru rezultatul final.

NIVELUL2: Bine, bine, dar cu „Squatting Slavs" care e de fapt povestea?

KIMI: Probabil toată lumea este familiară cu termenul de "squatting", de la ora de educație fizică, sau de la sală. Squatting SLAV, este în mare o persoană de origine slavă care stă într-o poziție de genoflexiune, îmbrăcat in trening – Adidas este un bonus –, însoțit de o sticlă de Vodka (preferabil), o țigară, meditând asupra problemelor reale...cum ar fi sensul vieții etc.

NIVELUL2: Din ce puncte de vedere ești similară cu o pisică?

KIMI: Temperamental vorbind, sunt foarte "pisicoasă" și mereu am fost de părere că role-play-ul e o fantezie foarte vastă...daaar asta e o discuție tabu pentru altă dată.





NIVELUL2: Revin la cosplay. Cât lucrezi la un costum în medie?

KIMI: Depinde de dificultatea costumului și cheful pe care îl am. Între o lună și 3 luni.

NIVELUL2: Care a fost cel mai dificil costum? E cumva și cel mai popular?

KIMI: Vengeful Spirit din Dota2, momentan, nu este cel mai popular pentru că este destul de mare si scary, plus că popularitatea jocului Dota2 nu este atât de ridicată în rândul cosplayerilor.

NIVELUL2: Ok, dar costumul tău preferat?

KIMI: Costumul meu preferat este Queen of Pain din Dota2.

NIVELUL2: Pe la ce evenimente ai participat?

KIMI: Dreamhack, cam toate ediţiile şi Comic-Con la fel. Ocazional Nijikon şi Otaku, deşi sunt priviţi circumspect cosplayerii din jocuri video.

NIVELUL2: Consideri că faci parte din comunitatea de cosplayeri români, adică te identifici cu un grup?

KIMI: Câteodată, în mare pe durata evenimentului, nu prea există coeziune per total în comunitatea de cosplay...din contră.

NIVELUL2: Au nevoie cosplayerii de expunere în presă, în public?

KIMI: Cu siguranţă, dacă organizarea nu se ocupă de expunere, încercăm noi, cum putem, să accedem la publicul larg.

NIVELUL2: Greşesc dacă spun că deocamdată nu primesc destulă prin ţărişoara noastră?

KIMI: Chiar deloc, nici cosplayerii, nici comunitatea "geek" sau "gaming". Într-un fel este bine că se păstrează un cerc restrâns, dar pe de altă parte, sunt mulţi doritori care nici nu ştiu de existenţa acestor evenimente sau concursuri.

NIVELUL2: Ce pregăteşti pentru East European Comic Con 2016?

KIMI: În prima zi voi apărea în Babydoll din SuckerPunch, sâmbătă voi fi prezentă cu Queen of Pain din Dota2, iar duminică voi participa la concursul de cosplay cu Valla (Demon Hunter) din Diablo 3.

NIVELUL2: Ai câteva sfaturi pentru cei dornici să guste din acest stil de viaţă?

KIMI: În primul rând, documentaţi-vă singuri, pentru că majoritatea cosplyerilor nu au vreun interes să ajute cu sfaturi, din propriul interes. Nu pot sa privească comunitatea de cosplay ca pe un tot unitar, din păcate. În al doilea rand trebuie să conştientizeze că premiile de la concursuri nu sunt semnificative şi că nu vor avea un profit fizic, ci spiritual din acest hobby. Şi în ultimul rand, enjoy yourselves, nu aveţi de ce sa vă fie frică sa vă expuneţi public munca depusă, veţi fi surprinşi plăcut de reacţia publicului.

Cuvinte înţelepte de la Kimi, pe care o puteţi admira la East European Comic Con 2016. Vom fi şi noi prezenţi acolo, alături de gameri, geeks, nerzi şi cosplayeri – adică fix în compania ce ne place şi pe care nu am schimba-o cu nimic altceva. Bucuraţi-vă de atmosferă şi exprimaţi-vă exact aşa cum aveţi chef şi vă place! Ne întâlnim din nou într-un material dedicat evenimentului.

Aidan



NIVELUL2


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



Code Geass

Anime

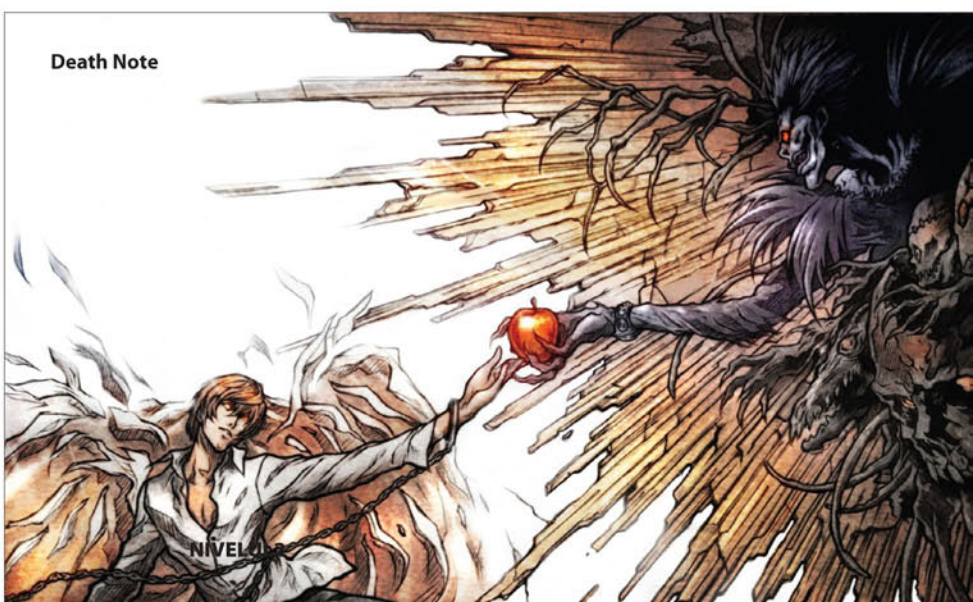
Death Note / Code Geass: Lelouch of the Rebellion + R2

Tactică, strategie şi planificare

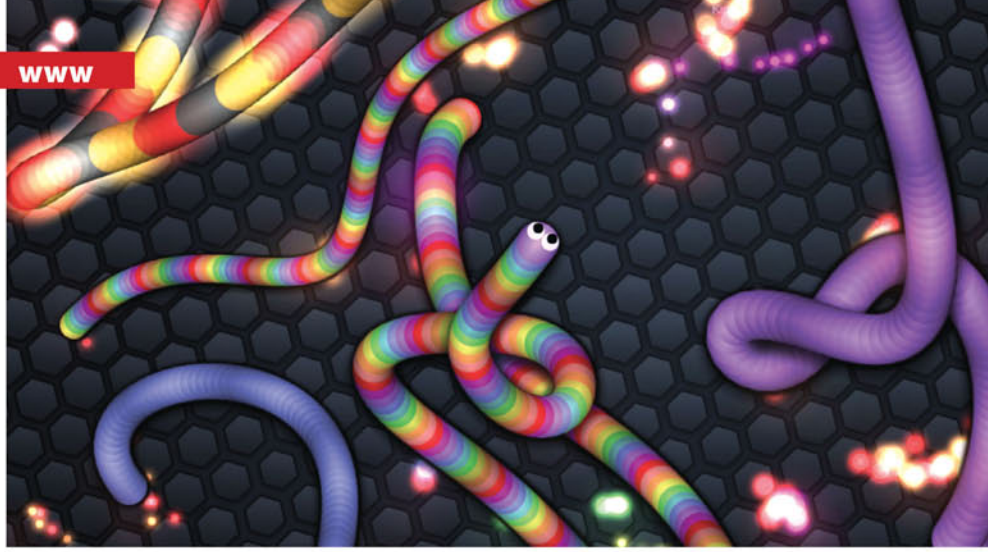
Un alt gen de film sau serial pe care nu le-am găsit decât în desenele japoneze este cel… strategic. În care un geniu, sau mai mulţi, încearcă să schimbe lumea, gândesc planuri şi le pun în mişcare, după care se zbat să ţină sub control rezultatele, pentru că, oricât de deştept ai fi, nu poţi să prevezi chiar tot. Găsesc genul unul deosebit, care, dacă e făcut de şi pentru oameni deştepţi, te învaţă şi te împinge să devii un bun strateg, să planifici, să anticipezi, să gândeşti. Am tot încercat să găsesc ceva similar făcut în USA sau Europa şi nimic. Ori scenariştii sunt prea proşti pentru a crea aşa ceva, ori poate cred că ceva de genul nu o să prindă – sau, dacă o vreţi p-aia cu căciula de aluminiu, poate ne vor proşti. Există încercări, cu eroi deştepţi, poate chiar geniali, dar show-uri în care personajele chiar să stea să discute minuţios planurile, să le pună în aplicare, să surprindă cu strategiile adoptate şi să explice apoi extra acţiunile întreprinse, nu cred că există. Cel puţin nu la nivelul prezent în aceste două serii. Unele din cele mai apreciate anime-uri făcute vreodată.

Pe scurt, în Death Note, un student, foarte bine dotat din punct de vedere intelectual, găseşte un carneţel ciudat şi realizează că poate forţa destinul dacă notează în el data şi modul în care o persoană va muri. Fiind de părere că lumea se duce dracului, încearcă, cu ajutorul carneţelului, să o schimbe. Tonul desenului este sumbru şi serios şi prezintă atât implicaţiile psihologice, cât şi pe cele sociologice - felul în care această nouă putere îl transformă pe Kira (de la Killer), dar şi realităţile din jurul lui. Tot show-ul ia foc în momentul în care în scenă intră un detectiv genial, Mr. L., care încearcă să traseze paralele între morţile din ce în ce mai suspecte din rândurile criminalilor. Încet, încet, se apropie de ţinta invizibilă şi cele două minţi şi planuri se ciocnesc. Tensiunea creată doar din vorbe şi discuţii e nemaiîntâlnită, metodele de deducţie şi tacticile înşelătoare fiind de-a dreptul incredibile. În Death Note găseşti de toate – comentariu social, ştiinţă, fantastic şi religie, întorsături de situaţie, duble, triple, peste 9000, chiar şi un final dur, care nu a fost pe placul tuturor.

Imediat ce am terminat DN am căutat alte serii asemănătoare - eram bulversat şi încântat, doream mai mult. Toată lumea recomanda Code Geass, Rebeliunea, plus continuarea directă numită R2. Titlul porneşte de la o idee asemănătoare – într-o Japonie sub ocupaţia Imperiului Britanic, Lelouch, protagonistul, primeşte de la o fată misterioasă puterea de a forţa pe oricine să facă ce-i cere. Planurile lui sunt măreţe şi parţial ascunse, dar cadrul şi tonul sunt mult mai destinse, ceea ce nu a prins bine după DN. Studenţii şi glumele m-au deranjat iniţial, până ce mintea mi s-a resetat şi a acceptat noile realităţi propuse. Prima serie încearcă să facă bine prea multe deodată şi îi reuşeşte parţial. Strategie militară, mecha, comedie, şcoală, fanservice, tensiune, mister, răsturnări de situaţie şi aş putea continua - fiecare episod te împinge să vezi ce o să se întâmple mai departe. Seria doi este mult mai focusată, multe dintre personaje se dezvoltă complet şi le înţelegem mai bine, starea naţiunii impune un ton mai serios şi aşa mai departe. 50 de episoade împreună. Prevăd că o să le mâncaţi ca pe pâine. Să-mi spuneţi care dintre finaluri v-a plăcut mai mult. **ncv**



Death Note



slither.io

slither.io

Începând cu acest număr am dorit să reintroduc pagina de minijocuri, dar Mircea (Kimo) mi-a tăiat macaroana și mi-a spus că nu mai e loc. M-am bosumflat nițel, aveam lucruri frumoase de prezentat… dar… drăcușorul de pe umărul stâng a găsit soluția… „Hai să scriem minigames-urile și să le dăm mai departe ca pagină de www. N-o să se prindă nimeni!" Cum recent nu am văzut niciun film nou și deosebit, am cedat – un rânjet machiavelic creștea încet în colțul gurii – shtap! Mă răstii la el, privind în același timp în stânga și-n dreapta. Nu era nimeni în birou. Bine! „Nu de alta, continuă drăcușorul, dar și așa unul din ele este undeva între o pagină web și un joc, iar celălalt este făcut în HTML5, deci poate trece și el ca pagină web, nu încarcă nimic, nu trebuie instalat nimic, e pagină!"



Slither, este o Râmă, în genul celor de pe telefoanele Nokia, doar că arată de 100 de ori mai bine și poate fi jucat împotriva a până la 599 (per server/mare realizare) de alți internauți. Ideea de bază rămâne aceeași - mănâncă bulinele de pe hartă și dezvoltă-te, dacă dai nas în nas cu ceilalți viermionauți, ai grijă să-i ocolești și gata. Ați putea spune „ce prostie", dar vă contrazic, și vă îndemn să-i dați o șansă. Nu degeaba a ajuns, imediat după lansare, în primele 10 cele mai vizionate jocuri de pe Twitch. Într-un colț, similar cu fratele mai mare (imaginat la nivel microscopic) numit Agar.io, există un top cu cei mai mari șerpișori din parcare. Dacă apeși pe bara de spațiu sau click stânga, tragi o căcare și te propulsezi cu viteză – de preferabil în fața altor râme, care dacă se lovesc de voi mor. Ce pare inițial un joc simplu se dezvoltă în ceva obsedant, cu strategii interesante, care cer tehnică și produc tensiune. Pe de altă parte, la fel ca și în cazul lui Agar.io, jocul te face să te gândești la viață. Acolo apreciai cum totul poate fi simplificat și explicat chiar și la nivel celular, cum ne mâncăm unii pe alții și cum tindem să gravităm în jurul giganților, care pot avea grijă de noi sau ne pot înghiți dintr-o mișcare. Aici, nu te poți opri să nu te gândești cum ne asemănăm cu viermii. Cum mâncăm rahatul altora ca să o ducem mai bine, cum ne ferim de toți ceilalți pe cât putem și cum sărim ca paraziții pe ce au lăsat în urmă când dispar. Dur joc! Nu pentru toată lumea.

GeoGuessr

geoguessr.com

Cineva a modificat Google maps și a creat un joc educativ demențial. GeoGuessr te aruncă în mod Street View, random, în mijlocul unui drum (de obicei uitat de lume, așa cum sunt majoritatea) și te roagă să ghicești unde ești. Nu poți da zoom out, dar poți pășii înainte și înapoi, poți citi semnele de circulație sau numele străzilor, poți privi la mașini, natură, arhitectură și așa mai departe. E o plăcere apoi, când ți-ai făcut o părere, să dai click pe harta din dreapta și să vezi cât de aproape sau departe ai fost de adevăr (măsurabil în kilometri). După cinci locații „ghicite" jocul îți face un punctaj cu care să te poți mândri sau pe care-l poți trimite prietenilor, pentru a-i provoca să facă mai bine. Din ce neam dat seama, sunt două moduri în care poți juca. Cu ajutorul Google-ului, în care să cauți cuvintele și locațiile întâlnite și astfel să te localizezi cât mai exact. Sau în mod hardcore, fără să accesezi nimic altceva. Acesta este modul în care ne-am distrat cel mai mult. Mai ales când am pus o limită de timp pentru fiecare locație.





E Spania sau America Latină? Aha, deci se merge pe partea ciudată a străzii… dar folosesc litere chirilice… ce drac de țară e asta? Linie dublă continuă pe mijlocul drumului, dar galbenă? Multe mașini Japoneze pe un drum interminabil. Intersecție Mihai Viteazul cu Unirii… draci, poate fi oriunde în țară! Cocotieri și munți? O limbă a cărui scris seamănă cu o samă de spermatozoizi… cel mai probabil una din țările de deasupra Australiei, dar care dintre ele? Plajă cu tramvai chiar pe faleză? Te face să realizezi la cât de puține lucruri ne uităm când mergem pe stradă, fie acasă, fie în deplasare. GeoGuesser e și un joc bun de party, pentru că produce discuții interesante și aprinse – mă întreb cât de bine ar juca un biolog sau un geolog. **ncv**

Audio Boost 2 de la MSI

MSI țintește la Hi-Fi pe plăcile de bază destinate jucătorilor

Preț MSI 990FXA Gaming: *aprox 650 RON.*



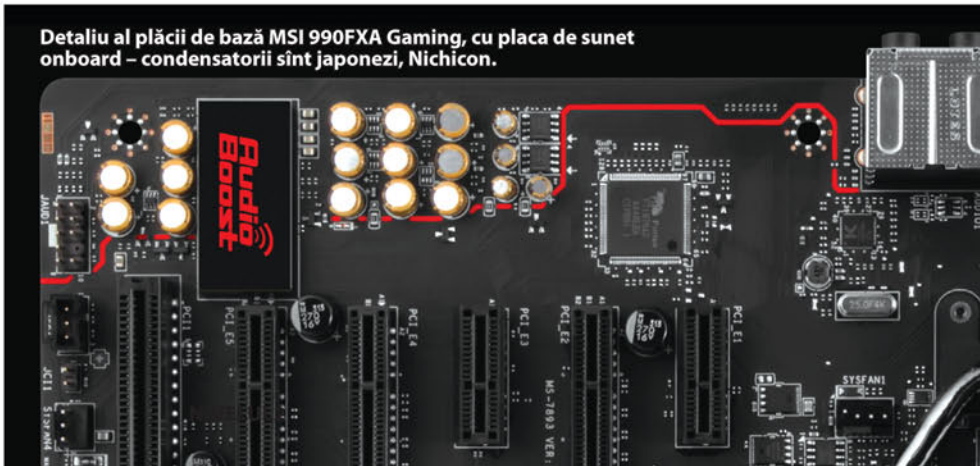
De ani buni de zile sînt frămîntat de o curiozitate: oare cum or fi soluțiile audio onboard de pe plăcile de bază care pretind a oferi așa ceva la o calitate superioară? De-a lungul timpului am tot văzut astfel de mobo-uri istețe, multe vopsite într-un marketing țipător inclusiv în ce privește sunetul, unele abordînd dotarea cu un addon card audio dedicat, altele echipate inclusiv cu un etaj de amplificare bazat pe tuburi electronice – dar acest exemplu era deja din seria ideilor disperate destinate a atrage atenția, mai degrabă decît a fi o configurație rațională și practică. Cert este că vreme de vreo 10 ani a fost o debandadă semnificativă în domeniul audio onboard „de vîrf", ilustrată copios de multe dintre plăcile de bază scumpe apărute în acea perioadă, marcată mai mult de scremete de marketing și ezitări tehnologice, decît de produse solide, mature, semnificative calitativ.

Nu este vorba că chipseturi audio onboard de calitate superioară – produse de Realtek, Cmedia sau Creative Labs – nu ar fi fost disponibile, sau că ar fi fost o penurie de componente analogice cu specificații Hi-Fi, nu, pur și simplu producătorii de mobo-uri nu au reușit să creeze designuri inspirate, nu au avut o strategie viabilă în domeniul audio, iar atunci cînd s-au străduit în această direcție au creat modele excesiv de scumpe și/sau exotice ca dotări.

Din fericire, trei dintre marii producători de plăci de bază – Asus, MSI și Gigabyte – par a fi ajuns la un fel de înțelepciune a implementării de soluții audio high end pe plăcile lor de bază, în care reușesc să îmbine un preț accesibil cu dotări, funcții și specificații la care nici nu îndrăzneam să visez în urmă cu cîțiva ani. Astfel, Asus vine pe plăcile sale de bază din seria ROG cu soluții audio onboard SupremeFX, bazate pe chipul Realtek ALC1150, Gigabyte aduce Amp-Up pe plăcile de bază din seriile sale de gaming (adoptînd ALC1150 în zona de preț accesibil, și Sound Core3D de la Creative Labs pentru modelele fanion G1), în timp ce MSI folosește tot ALC1150 pentru implementarea de sunet onboard pe care o oferă sub numele de Audio Boost.

Pînă acum, deși de văzut am tot văzut trecînd prin laboratorul hardware al vechii reviste Chip astfel de plăci de bază, niciuna nu a ajuns pe biroul meu, astfel încît să o pot testa pe partea de audio după cum aș fi dorit eu, netulburat, fără grabă, cu mare-mare atenție. AMD, însă, mă iubește (iar dragostea e reciprocă, sînt fanboy AMD de 20 de ani încoace), astfel că o placă de bază MSI 990FXA Gaming a ajuns, pînă la urmă, în propriul meu sistem, alături de un procesor AMD FX 8370. Pe care procesor încă nu l-am instalat pe placa de bază, din motive de carcasă în care nu încape și un cooler Noctua NH-D14, așa că am rămas tot la AMD FX 6300 și Cooler Master Blizzard T2 pînă apare pe aici o carcasă spațioasă și dotată cu filtre de praf – da, pe strada noastră se lucrează neîntrerupt de un an de zile și în computer mi se depune încetișor un strat inimaginabil de mortar... Măcar plămînii sînt protejați de pilozitățile nazale... sînt protejați, nu? Nu-i așaaa?...

Detaliu al plăcii de bază MSI 990FXA Gaming, cu placa de sunet onboard – condensatorii sînt japonezi, Nichicon.



Văzîndu-mă eu cu această nesperată pleașcă picată în sistem – o placă de bază de vîrf, dotată cu o soluție audio onboard din cele care îmi făceau cu ochiul cam de multișor – am decis că a sosit vremea să mă dumiresc în primul rînd pe mine în ce privește valabilitatea și utilitatea unei asemenea configurații audio, pentru ca apoi să vă vină rîndul și vouă la a vă împărtăși din uluitoarele și neasemuitele revelații pe care le-am avut de-a lungul a vreo 10 zile de intensă exploatare a plăcii de bază MSI 990FXA Gaming, chitite îndeosebi pe partea de sunet a acesteia.

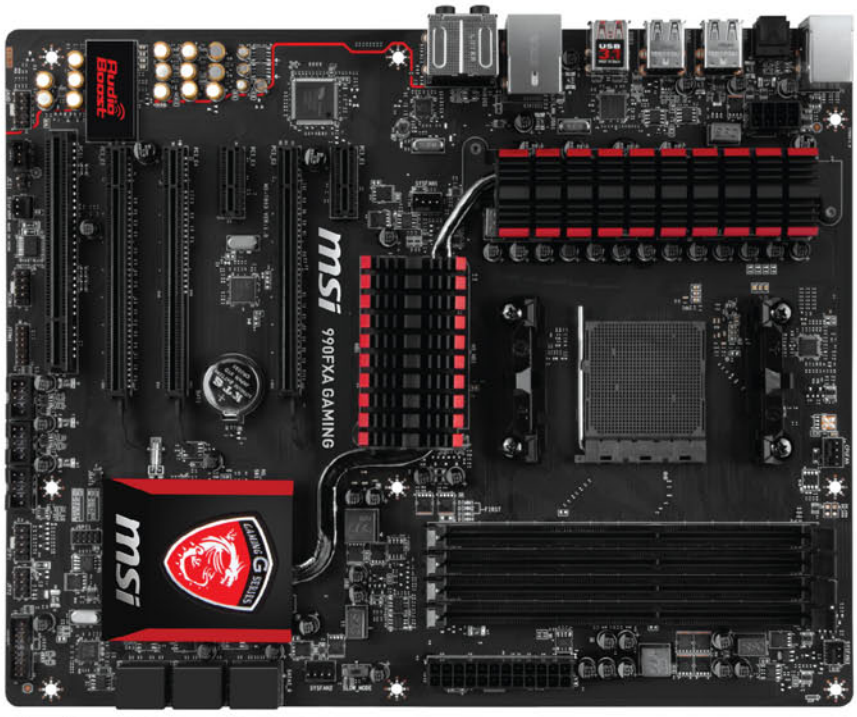


Fizic, bine dotată

Ca „structură", soluția audio onboard Audio Boost 2, cu care este dotată placa de bază MSI 990FXA Gaming, este la prima vedere una obișnuită: ieșiri audio analogice în format 7.1 și intrări audio analogice de microfon, aceasta din urmă atît în spate, cît și în față, pentru conexiunea de pe frontonul carcasei. Dacă, însă, te uiți în manualul plăcii de bază, sau, ca mine, direct pe placa de bază, vei vedea două circuite integrate destinate amplificării, anume Texas Instruments OPA1652. Ceea ce este semnul existenței a două circuite distincte pentru amplificarea de cască – fapt confirmat de manual, care spune că există două amplificări de cască pe 990FXA Gaming, una cu ieșirea în spate, pe mufa de Line Out, cealaltă cu ieșirea în față, pe mufa de cască de pe frontonul carcasei PC-ului. Nu am putut găsi/identifica pe placa de bază un circuit integrat cunoscut dedicat amplificării de cască, motiv pentru care bănuiesc că OPA1652-urile au această sarcină.

Tot ca un element aparte, ce se poate vedea direct pe placa de bază, am remarcat linia din material plastic ce izolează partea analogică a circuitului plăcii de sunet onboard de partea digitală a acesteia. Am observat că tot mai multe dintre plăcile de bază mai pretențioase (care includ în aceste pretenții și calitatea audio) recurg la această soluție de separare a zonei audio analogice – sensibilă la interferențele electromagnetice – de zona „de lucru" în domeniul digital a plăcii de bază. Bănuiala mea este că legăturile pe fluxul audio între zona analogică și cea digitală se fac pe bază de optocupluri, ca măsură suplimentară de siguranță. Și tot în același scop, cipul audio Realtek ALC1150 este protejat cu o incintă de ecranare electromagnetică, care îl acoperă complet.

Dacă sînteți dintre cei care țin la estetica sistemului lor, aflați de la mine că linia de izolare între analogic și digital luminează în roșu, același roșu care se aprinde și în inscripția „Audio Boost" de pe suprafața protecției împotriva interferențelor electromagnetice ce conține cipul ALC1150. Efectul este unul plăcut – cu condiția să aveți un panou lateral transparent. Aș mai menționa aici și conexiunile de ieșire audio digitală oferite de MSI 990FXA Gaming, două la număr. Una dintre acestea este de tip TosLink, deci optică, și este situată la spatele plăcii de bază, lîngă conectorul de mouse. Cealaltă, de tip S/PDIF, este amplasată pe placa de bază. În principiu, însă, ieșirea optică ar trebui să satisfacă majoritatea covîrșitoare a utilizatorilor, deoarece conectarea pe cablu optic pare să fie cea mai răspîndită modalitate de a lega audio digital diversele dispozitive audio existente actualmente pe piață.



Placa de bază MSI 990FXA Gaming.

Realtek HD Audio Manager

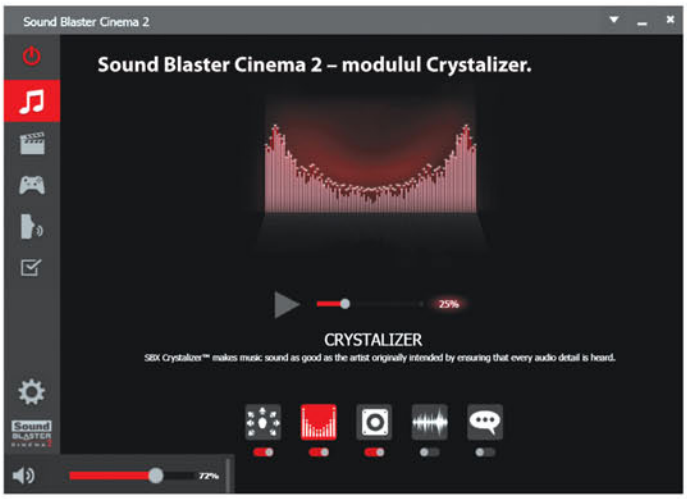
Este important să detaliez aici funcțiile oferite de cele două programe puse la dispoziție de MSI pentru controlul componentei audio a plăcii de bază MSI 990FXA Gaming, programe ce se pot descărca gratuit din secțiunea Support a paginii online dedicate acesteia, de pe situl MSI.

În ordinea „apropierii de hardware", cel de bază, cu care se pot accesa opțiunile primare ale plăcii de sunet onboard Audio Boost 2, este programul Realtek HD Audio Manager. Acesta oferă, în primul rînd, panourile de interfață cu conexiunile analogice și digitale ale Audio Boost 2, avînd suport și pentru autosesizarea conectării la mufele analogice.

Am fost un pic mirat să constat faptul că, pentru implementarea Audio Boost 2 de pe MSI 990FXA Gaming, Realtek HD Audio Manager nu oferă acces la alte funcții speciale, în afară de cea de „Room Correction", ce permite introducerea distanțelor pînă la boxele sistemului audio, utilă cu precădere pentru configurarea corectă a sistemelor quadrofonice, 5.1 și 7.1, pentru a preveni apariția distorsiunilor de fază în percepția auditoriului.

În rest, am remarcat absența opțiunii „Headphone Virtualization", care transformă un semnal audio stereo într-unul surround. În unele jocuri și la filmele cu sunet stereo, activarea





acestei funcții poate da rezultate utile, prin amplasarea perceptibilă (și dinamică) a sunetelor într-un spațiu audio tridimensional. Mă rog, trebuie să specific aici că această „Headphone Virtualization", existentă în implementările Realtek HD Audio Manager de pe alte soluții audio onboard, este, totuși, o funcție cu mult sub calitatea oferită de Dolby Headphone sau de DTS Headphone:X. Separația și claritatea canalelor audio lasă de dorit, iar pe canalul central apare constant o reverberație (de tip „room") care nu se află în materialul audio original, la vizionarea majorității filmelor. Pot spune că nu am simțit lipsa opțiunii „Headphone Virtualization", cu atît mai mult cu cît un echivalent mult superior calitativ al acesteia este oferit de cel de-al doilea program destinat controlului implementării Audio Boost 2 de pe MSI 990FXA Gaming, anume Sound Blaster Cinema 2.

Ceea ce nu oferă, însă, nici acesta din urmă, nici Realtek HD Audio Manager, este suportul pentru karaoke, precum și diversele efecte sonore ce pot fi aplicate materialului audio, eventual provenit de la un microfon. Dar, după cum vă dați seama, nu simt nicio mare pierdere din acest motiv... am ținut doar să menționez absența unor astfel de opțiuni pentru care engleza are un cuvînt minunat: „cheesy".

Dar Realtek HD Audio Manager nu oferă pentru implementarea Audio Boost 2 de pe MSI 990FXA Gaming o facilitate căreia chiar îi simt lipsa, și pe care Sound Blaster Cinema 2 o compensează doar parțial, fără a o substitui complet: un egalizator grafic. Da, chiar nu înțeleg de ce nu există un egalizator grafic pe 10 benzi în implementarea de față, cu atît mai mult cu cît acest egalizator se regăsește pe aproape toate soluțiile Realtek onboard, inclusiv cele mai ieftine. Mă rog, nu e un capăt de țară, dar este oarecum iritantă absența unei funcții care își are folosul ei, și nu în puține situații.

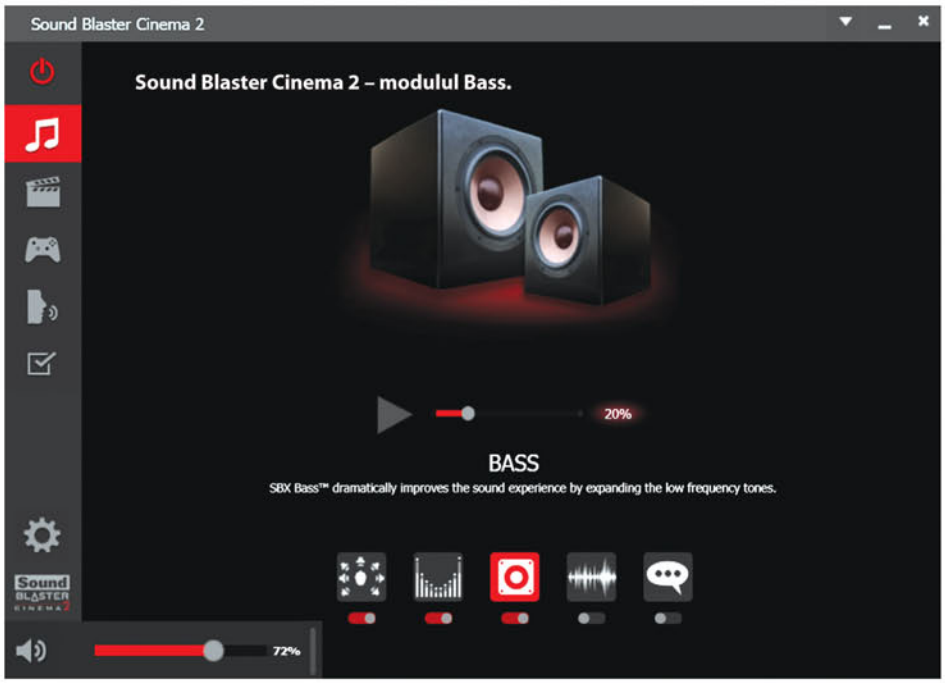
Creative, but late

Al doilea program destinat controlului și procesării sunetului emis de soluția audio onboard Audio Boost 2 de pe MSI 990FXA este unul produs de celebra firmă Creative Labs, cunoscută în special pentru seria sa de plăci de sunet Sound Blaster. Un alt lucru pentru care Creative Labs este foarte cunoscută este acela că a înțeles prea tîrziu realitatea evidentă: viitorul producției de masă în domeniul audio pentru PC este al soluțiilor onboard, și nu al plăcilor de sunet dedicate. Practic, Creative Labs este ultima sosită la o masă pe care au mai rămas numai firimiturile lăsate de Realtek și Cmedia. Iar agravant în acest sens a mai fost și refuzul îndelungat al Creative de a produce software audio destinat părților terțe, cele care ar fi adus în afacere propriul lor suport hardware.

De vreo cîțiva ani încoace, însă, cei de la Creative s-au cam dumirit că banul nu iese gros din produse scumpe, bune, dar destinate unei nișe nu tocmai largi. Așa că firma din Singapore și-a flexibilizat semnificativ politica relativ la soluțiile audio onboard și software-ul third party, producînd atît o serie de cipuri destinate plăcilor de bază, cît și programe ce pot fi utilizate pe cipurile altora.

În general, soluțiile audio hardware destinate sunetului onboard provenite de la Creative Labs se găsesc pe plăci de bază din categoria premium, iar marketingul nu ratează niciodată ocazia de a se folosi de hype-ul Sound Blaster – după mine mult mai puțin conectat la realitate decît în urmă cu, să zicem, 10 ani. Sînt dornic să testez astfel de soluții hardware, îmi doresc foarte mult să constat că reticența pe care am căpătat-o relativ la adecvarea hardware-ului Creative Labs (mai ales în raport cu creșterea în preț pe care o aduce unei plăci de bază) este una nejustificată.

Pînă una-alta, însă, iată că am avut posibilitatea de a testa o soluție interesantă, în care pe cipul Realtek ce echipează Audio Boost 2 rulează o aplicație Creative Labs, anume Sound Blaster Cinema 2. Evident, „pe cip rulează" este un fel de a spune, deoarece cipul Realtek nu are suport hardware dedicat procesării audio complexe, motiv pentru care aplicații precum Sound Blaster Cinema 2 se folosesc de puterea CPU-ului montat pe placa de bază gazdă pentru a-și rula în timp real procedurile de procesare digitală a semnalului audio. Și dacă aveți vreo îngrijorare în privința eventualului consum excesiv din puterea de procesare a CPU-ului, vă liniștesc încă de pe acum și vă spun că aplicații precum Realtek HD Audio Manager sau Sound Blaster Cinema 2 aproape că



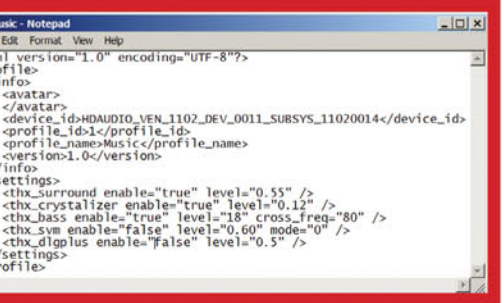
REZOLVAREA UNUI BUG ÎN SALVAREA DE PRESETURI

O singură dificultate am întîmpinat cu Sound Blaster Cinema 2: nu își ține minte reglajele atunci cînd treci de la un preset la altul. Cum ar veni, în stînga interfeței sînt iconițe pentru accesul direct la 5 preseturi: Jocuri, Muzică, Filme, Voce și Custom (acesta din urmă fiind dedicat unei setări separate create de utilizator). În mod normal, după ce faci modificări unuia din aceste preseturi, apoi comuți pe alt preset și pe urmă revii la presetul anterior modificat, acesta ar trebui să își fi păstrat modificările operate de tine. Dar nu o face, ci revine la valorile default „din fabrică".

Nu știu dacă acest comportament defectuos se regăsește și sub alte sisteme de operare, altul decît Windows 7, pe care l-am testat. Din păcate, există o singură soluție pentru a mai atenua disconfortul în utilizare creat de acest bug – rescrierea fișierelor ce conțin valorile default ale preseturilor.

În acest scop, mergeți în folderul „C:\Program Files (x86)\Creative\Sound Blaster Cinema 2\Sound Blaster Cinema 2\Profile", unde deschideți în Notepad fișierul corespunzător presetului căruia vreți să-i modificați valorile default. În acel fișier, în secțiunea „<settings>", puteți activa procesorul pe care îl doriți activ – spre exemplu, activarea modulului Surround se face astfel: „thx_surround enable="true"". Imediat pe aceeași linie puteți stabili valoarea default pentru reglajul Surround: „level="0.55"" ar însemna valoarea „55" afișată de interfața procesorului Surround.

Nu veți putea da direct Save fișierului deschis în Notepad, vă va opri sistemul de operare. Trebuie să îl salvați în alt folder decît folderul „Profile" precizat anterior, dar fără a uita să păstrați numele original și extensia „.XML". Apoi ștergeți fișierul original, cel din folderul „Profile". După aceea copiați fișierul modificat în folderul „Profile" precizat anterior. La următoarea deschidere a programului Sound Blaster Cinema 2 veți avea valorile default indicate de voi în presetul corespunzător fișierului modificat.



Sound Blaster Cinema 2 – modulul Smart Volume.



nu sînt „simțite" de un AMD FX 6300 – nu cred că ocupă mai mult de 1 - 2% din puterea singurului nucleu pe care rulează.

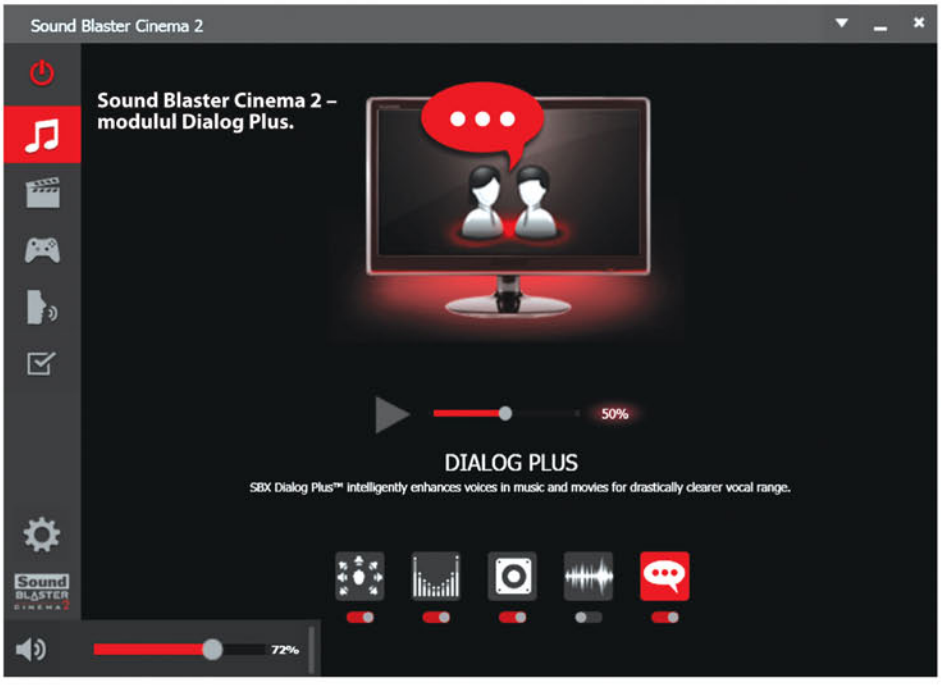
Sound Blaster Cinema 2

Ca prioritate, reglajele și opțiunile din Realtek HD Audio Manager precedă pe cele din Sound Blaster Cinema 2, acesta din urmă se „grefează" pe configurația creată deja de către utilitarul de la Realtek. Cu toate acestea, există o setare în Sound Blaster Cinema 2 care accesează direct cipul Realtek ALC1150. Este vorba de selecția dispozitivului (device-ului/ fluxului audio) de ieșire pe care se aplică procesarea realizată de softul de la Creative Labs. Se poate alege, evident, între diversele ieșiri analogice și digitale puse la dispoziție de Audio Boost 2.

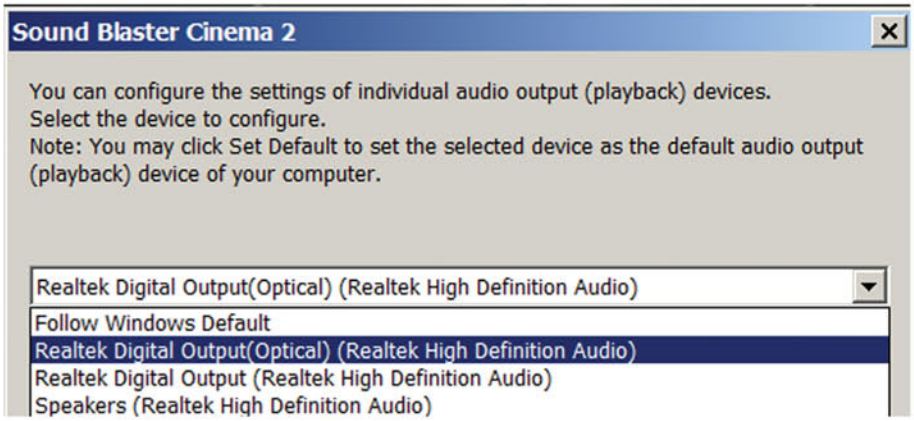
Sound Blaster Cinema 2 conține 5 unități distincte de procesare audio, toate asemănătoare prin concepția interfeței, care oferă un singur reglaj, constînd într-un slider - un potențiometru liniar virtual. Practic, Creative Labs au simplificat ENORM modul de interacțiune cu procesoarele audio, făcîndu-le utilizabile de către oricine, fără a fi nevoie de o explicație prealabilă. Pur și simplu tragi de unicul reglaj și auzi ce se întîmplă. Mă rog, mai și vezi, pentru că există la fiecare unitate de procesare cîte o animație minimală ce ilustrează funcționarea efectului.

Cele 5 procesoare oferite de Sound Blaster Cinema 2 sînt: Surround, Crystalizer, Bass, Smart Volume și Dialog Plus. Toate sînt precedate de „SBX" în denumire. Cred că e clar că Surround, pe măsură ce tragi de reglaj, trece din configurația stereo în cea quadrofonică, apoi în 5.1, pentru a se stabili la 7.1 la capătul scalei reglajului. Interesant este faptul că există și stări intermediare ale configurațiilor, în care a doua pereche de boxe, cele de surround lateral, se aud mai încet, și pe măsură ce tragi de reglaj, se aud tot mai tare pînă se ajunge la configurația „fermă" conrespunzătoare, quadrofonică. Mai tragi de reglaj și apare treptat sunetul boxei centrale, pînă cînd ai o configurație 5.1 „plină". Și așa pînă la 7.1.

Evident, acest procesor Surround este unul care decodează în timp real informația surround existentă într-un material stereo, provenit fie din filme, muzică sau jocuri. Dacă această informație nu există, procesorul se folosește de elementele materialului sonor pentru a sintetiza canalele surround. Dacă aveți un sistem audio 5.1 sau 7.1, modulul Surround va atribui canalele create de el către canalele reale ale sistemului audio. Dacă, însă, aveți un sistem stereo sau căști, Surround va crea canale de surround virtuale, ce rulează pe sistemul stereo sau în căști, creînd iluzia existenței canalelor de surround.



Programul Sound Blaster Cinema 2 poate aplica unitățile sale de procesare asupra oricăreia din ieșirile audio ale MSI 990FXA Gaming, inclusiv cele digitale.



Cristal bass deștept plus

Crystalizer este un procesor mai vechi și bine cunoscut al Creative Labs, care încearcă să refacă materialul audio ce a dispărut într-un fișier audio comprimat cu pierderi – cum sînt cele MP3. Bass este un procesor care adaugă frecvențe joase, dar nu prin metoda clasică, adică nu este un filtru care pur și simplu crește volumul basului dintr-un material sonor. După cîte am înțeles din prea puținele explicații date de producători, pe care le-am completat și cu intuiția mea, plus ceva amintiri în domeniu, Bass este un procesor psihoacustic de bas, ce se folosește de particularitățile creierului uman în percepția și procesarea informației sonore, pentru a da senzația unei prezențe mai marcate a frecvențelor joase în sunetul emis de Audio Boost 2.

Să vă dau un exemplu de astfel de mijloc de păcălire a creierului: dacă emiți anumite armonice ale unui sunet fundamental, dar fără a emite și sunetul fundamental, creierul va avea tendința de a completa el, automat, întreaga serie armonică, dînd ascultătorului senzația că aude și fundamentala. Prin favorizarea anumitor armonice prezente în materialul sonor, se creează senzația percepției unei fundamentale a acestora în frecvențele joase și, voilá! apare basul care pînă atunci nu era la fel de reliefat, sau nu era deloc. Alte procesoare sintetizează efectiv basul, pornind de la armonice prezente în materialul sonor, fără a se baza pe fenomenul psihoacustic.

Dar eu tind să cred că modulul Bass din suita Sound Blaster Cinema 2 este bazat pe psihoacustică, deoarece nu pare să crească semnificativ energia transmisă boxelor – deci basul nu este propriu-zis creat ca voltaj și frecvență în circuitul audio, ci mai degrabă ca impresie în creier. Mă rog, sînt în domeniul speculației parțial sprijinite de observație, dar, chiar dacă nu am nimerit-o, măcar v-am dat niște capete de fire de care să trageți dacă vreți să parcurgeți vastul labirint al cunoașterii în domeniul audio (da, știu, metaforă, Marius nu mai ești în clasa a V-a să scrii compuneri, mulțumesc de observație, voi ține cont :-)).

Smart Volume este un procesor care încearcă să uniformizeze nivelul volumului sonor – cînd ascultați albume diferite unul după altul, sau clipuri pe youtube, dacă există diferențe semnificative de volum între ele, acest modul le va atenua. Sînt trei regimuri de lucru ale procesorului Smart Volume – Loud, Normal și Night – adaptate pentru nevoi specifice, destul de evidente din denumiri. În sfîrșit, Dialog Plus este un procesor audio care mărește volumul canalului central, de voce, pe care îl face și mai distinct. Este util în filme și în unele jocuri, în care pune în evidență dialogurile.

La mijloc, Hi-Fi

Am avut mare noroc că perechea de căști HyperX Cloud Revolver despre care am scris în numărul trecut era o mostră care a rămas la mine. Puteți spune că elogiile pe care le-am adus acestui model de căști se datorează faptului că aș fi fost „răsplătit" cu ele. Puteți, dar ați greși radical. Indiferent dacă îmi rămîne sau nu, despre un produs scriu exact ceea ce cred că este corect și adevărat. Diferența între foarte puținele mostre care îmi plac și cele care nu este că pe primele le returnez redacției, în timp ce pe ultimele le păstrez pentru mine. Nu doar că am păstrat căștile HyperX Cloud Revolver, dar mulțumesc Celui de Sus de fiecare dată cînd le pun pe urechi, pentru că am șansa de a mă bucura de așa ceva. După o lună de folosire continuă, nu doar că îmi păstrez opinia entuziastă din articol, dar chiar aș mai adăuga retroactiv niște entuziasm suplimentar, din prisosul adunat în tot acest timp...

Anyway, important este că am testat Audio Boost 2 de pe placa de bază MSI 990FXA Gaming folosindu-mă și de căștile HyperX Cloud Revolver. Ocazie cu care am fost mai mult decît mulțumit – amplificarea de cască oferită de Audio Boost 2



SOMA a devenit jocul meu de referință la testarea audio.



MSI 970 Gaming este o altă placă de bază cu soclu AM3+ dotată cu soluția Audio Boost 2.



Pentru testare am folosit căști HyperX Cloud Revolver.

este, într-adevăr, una foarte bună. Sînt înclinat chiar să spun că sîntem aici în domeniul Hi-Fi, nu de vîrf - dar undeva pe la mijloc tot este soluția audio onboard de pe MSI 990FXA Gaming. Practic, aș spune că ieșirea de cască oferită de Audio Boost 2 este la nivelul calitativ al unei Asus Xonar Phoebus sau Xonar Essence, adică excelent. Sunetul este dinamic, tranzienții rapizi sînt rapizi și clari, spațiul sonor larg, emisia liniară în frecvență. Zis pe românește, se aude de înțepenești – eu, cel puțin, am rămas inițial șocat, nu mă așteptam la o asemenea calitate de la o soluție audio onboard. Iar volumul este mai mult decît suficient, ceea ce nu este de mirare avînd în vedere că producătorul specifică faptul că amplificarea de cască de pe 990FXA Gaming poate duce fără probleme și căști profesionale cu impedanța de 600 Ohm! Bun așa.

Aceeași calitate se observă și la audiția cu un sistem stereo – impecabilă. Din păcate, încă nu am un sistem 5.1 de referință cu care să pot face teste, dar poate că va veni și acela. La fel, nu am putut testa ieșirea de cască destinată conexiunii audio de pe frontonul carcasei – de data asta pentru că, așa cum am descoperit cu această ocazie, rezonabila carcasă DeLUX (pe care mi-am luat-o cu 90 de lei cînd am rămas șomer de la Level) are un defect la conectorii audio „de față". Mna, era de văzut dacă soluția cu două amplificatoare de cască separate oferită de Audio Boost 2 este peachy pînă la capăt.

Pînă la urmă, însă, atît cît am putut testa, din configurațiile mult mai generoase posibile cu Audio Boost 2, a fost cu mult peste așteptările mele – MSI chiar au făcut o treabă foarte bună cu sunetul onboard de pe 990FXA Gaming.



Boxele monitor cu care am testat Audio Boost 2 au fost Event Tuned Reference 8.

Mi-am pierdut puritatea...

Dar m-a mîncat în fund și mi-a trebuit să mă apuc să testez extensiv și procesoarele audio oferite de Creative Labs în suita Sound Blaster Cinema 2...

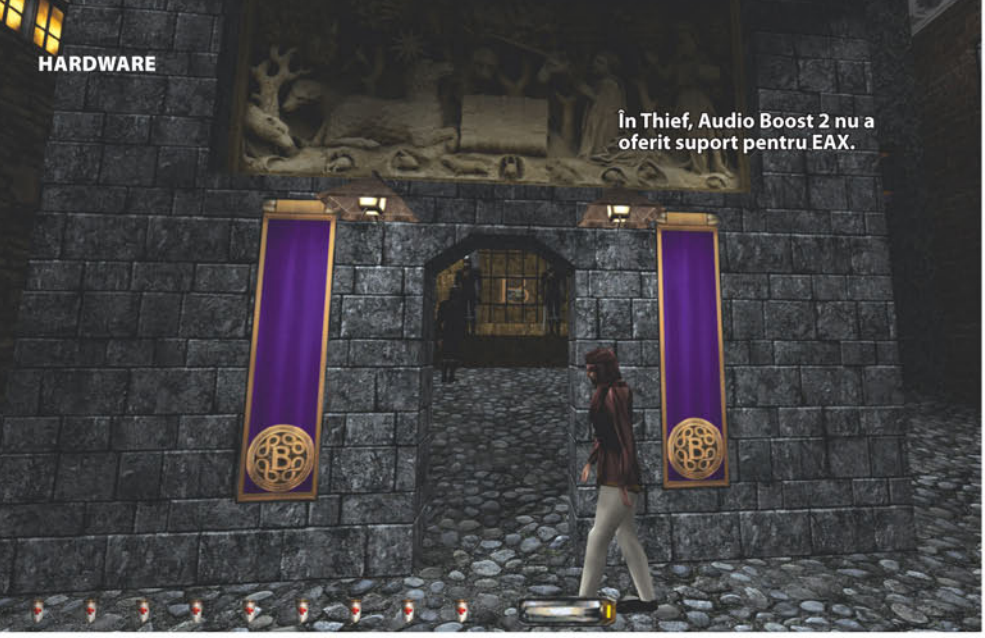
Ca să înțelegeți că am ajuns, din acest motiv, la o mică surpare de paradigmă personală în ce privește audiția muzicală, trebuie să vă spun despre mine că am fost, pînă acum, adeptul audiției pure, nealterate de procesoare, de efecte. Da, o mică atingere de tub electronic sau de șmecherie pe MOSFET mi se părea nu doar acceptabilă, dar chiar de dorit – însă numai atît, nimic mai mult. Ei, hai să adăugăm aici și ceva corecții minime dintr-un egalizator grafic, dar deloc invazive, ci doar ajustări menite a compensa neliniaritățile induse de camera în care se face audiția.

Atîta doar că, după ce am început să folosesc procesoarele Surround, Bass și Crystalizer, mi-am dat seama, întîi în căști, că începe să-mi placă ce auzeam. Am testat extensiv aceste procesoare, cu multe feluri de muzică, în format Audio CD, FLAC sau APE, înregistrări mai vechi sau mai noi. Și primul lucru pe care îl pot spune este un truism: în general, este bine să faci reglaje minime, adică numai pînă la limita inferioară la care simți că îți place efectul aplicat. Cu cît ești mai reținut în aplicarea unui efect, cu atît este mai bine – nu-ți vei obosi auzul și nici nu-ți vei perverti pe termen lung percepția sunetului.

Al doilea lucru pe care l-aș spune: aproape toată muzica pe care am ascultat-o a beneficiat de pe urma folosirii procesorului Surround, atît în căști, cît și în boxe stereo. S-a mărit semnificativ cîmpul audio, fiecare sursă de sunet a căpătat mai multă individualitate, a devenit mai distinctă, mai clară. Am căpătat senzația de tridimensionalitate a sunetului, la un mod dinamic, viu, foarte plăcut. Iar ceea ce m-a mirat a fost faptul că aceeași senzație am avut-o și în înregistrări de muzică simfonică, în muzică barocă, în lucrări vocale medievale sau renascentiste. În general, am folosit configurația 5.1 în modulul Surround, dar la titluri de muzică electronică am experimentat și 7.1, cu rezultate foarte bune.

Vă spun sincer, nu mă așteptam deloc la așa ceva, dar am început să folosesc constant procesorul Surround. E ciudat, mă consideram un fel de purist, și iată că, acum, am dat-o cotită și am „decăzut" la condiția de utilizator de gimmick-uri, de gadget-uri software. Dar, f*ck it, vorba lui Joe Meek: "If it sounds right, it is right!".

Procesorul Bass mi se pare de aplicat în special dacă ascultați muzică la volum mai redus, între mic și mediu. La volum mare – în funcție și de



În Thief, Audio Boost 2 nu a oferit suport pentru EAX.

stilul/genul ascultat – procesorul nu mai este util, ba chiar poate aglomera scena sonoră. Pînă la urmă, însă, e vorba aici și de gusturi.
Dar la volum sonor mai scăzut, Bass este foarte util și nu face sunetul „boomicios", este suficient de subtil pentru a se îmbina plăcut cu materialul muzical original.

Procesorul Crystalizer este de ajutor cînd ascultați MP3-uri codate la bitrate-uri mici, de sub 256 kbps. Folosit cu parcimonie, adaugă ceva din ceea ce ți se pare că ar lipsi la audiția unor astfel de fișiere audio. E foarte bun și pentru vizionarea de clipuri pe Youtube, dar și pentru filme mai vechi cu sunet comprimat la calitate scăzută – chiar se simte îmbunătățirea. Repet, reținerea este recomandabilă și în acest caz, este bine să nu exagerați niciodată cu aceste mijloace de procesare audio.

Este o situație pe care trebuie să o menționez aici, situație în care am folosit, în diverse proporții, simultan, toate cele trei procesoare pomenite anterior – Surround, Bass și Crystalizer. Este vorba despre audiția unor înregistrări vechi, indiferent de gen, pur și simplu înregistrări vechi. Spre exemplu, am un set de CD-uri cu Sergiu Celibidache dirijînd diverse orchestre în anii '40 și '50. Trebuie să spun că nu sună tocmai stelar, sînt și mono, dar un pic de Bass și un pic mai mult Crystalizer au îmbunătățit experiența audiției acestui material audio. Înregistrări mai apropiate în timp, stereo, din anii '60 și '70, au beneficiat sensibil de folosirea Surround-ului, pe lîngă Bass (uneori destul de bine împins în sus) și nițel Crystalizer.

În filmele cu coloană sonoră stereo, pe lîngă Surround pus pe 7.1, am folosit în diverse proporții Bass și Crystalizer, dar am adăugat deseori și procesorul Dialog Plus, care a fost foarte eficient în a aduce volumul canalului central la nivelul optim, simultan cu o creștere a clarității vocilor. Am fost foarte mulțumit de felul în care am putut obține un sunet impecabil în filme cu ajutorul procesoarelor oferite de Sound Blaster Cinema 2.

Despre procesorul Smart Volume nu vă pot spune decît că pare să funcționeze, dar cît de bine, nu-mi dau exact seama pentru că eu nu am nevoie deloc de el, deci nu am cunoștințele și experiența necesare pentru a aprecia comportamentul acestui procesor anume.

Chaos 3D

În ce privește jocurile, trebuie întîi lămurite niște chestiuni, legate de faptul că ne aflăm într-o perioadă în care procesarea sunetului jocurilor este cumva în haos, nu există un standard urmat de majoritatea producătorilor. Și mă refer aici la procesarea audio necesară amplasării tridimensionale a surselor de sunet dintr-un joc, interactiv și în timp real. Iar la asta se adaugă procesarea audio necesară simulării mediului sonor din joc, cuprinzînd reproducerea unor fenomene acustice naturale, precum reverberația, ecourile, ocluzia și obstrucția. Toate aceste aspecte ale procesării audio în jocuri sînt abordate de producători – atît cei de hardware, cît și de jocuri – în mai multe feluri. Unii merg pe ce a mai rămas din DirectSound 3D (sau cum s-o mai numi acum în DirectX n; BTW, la al cîtelea DirectX au ajuns coțcarii ăia de la Microsoft?). Alții merg pe soluții software create de terțe părți, pe care le folosesc, eventual, și pentru versiunile de consolă. O parte folosesc ce le-a pus la dispoziție AMD pentru consolele de jocuri din generația actuală. Cîțiva au renunțat să mai folosească procesarea audio 3D și simularea mediului acustic.

EAX-ul de la Creative Labs, cea mai bună invenție ever în domeniu, pare să fi fost înmormîntat de mult, inclusiv în varianta sa Advanced HD, iar asta datorită imbecilității Creative, care s-a tolănit pe patente ca dragonul Smaug pe purcoiul său de aur, și a zăbovit atît de mult pe ele încît a pierdut orice șansă de a generaliza folosirea tehnologiilor sale proprietare, de pe urma cărora colectează cel mult impresionante cantități de praf. Moroni...

Nici viitorul nu e prea clar, dar pare luminos, în condițiile în care atît AMD, cît și Nvidia, au anunțat că vor crea standarde audio pentru jocuri, pe care le vor sprijini hardware cu puterea procesoarelor grafice de nouă generație. Rămîne să vedem și minunea asta întîmplîndu-se, deși eu cred cu tărie că implementările diferite ale AMD și Nvidia vor fragmenta piața, iar faptul că Nvidia se va dovedi închisă ca de obicei în dezvoltarea driverelor (și opusă unificării arhitecturale cu AMD) va pune cruce la căpătîiul unei asemenea inițiative. Cheia întregii afaceri este crearea unui unic mediu de dezvoltare audio care să cuprindă atît PC-ul, cît și consolele, dacă nu și dispozitivele mobile bazate pe Android și iOS (ceea ce ar fi utopic). Dar nu cred că o să prindem un asemenea Dumnezeu de picior.

Game Boost 2

Cumva, în toată această confuzie, dublată de învălmășeală, în care pare a fi ajuns sunetul din jocuri, sub aspectul poziționării 3D și a modelării mediului acustic, plăci de sunet onboard, precum Audio Boost 2, se descurcă foarte bine. În primul rînd, majoritatea soluțiilor audio de acest tip se bazează pe software, nu pe hardware, pentru procesarea 3D și efectele acustice. Așa se face că jocurile care folosesc DirectSound 3D sună exact cum ar trebui pe Audio Boost 2, și la fel și cele bazate pe API-uri third party. La fel, dacă activăm modulul Surround în Sound Blaster Cinema 2, avem toate șansele să obținem rezultate excelente cu jocurile portate de pe console,



Gothic 3 + Audio Boost 2 = Love.

care conțin codificată în fluxul audio stereo și informația canalelor de surround. Practic, din punct de vedere tehnic și al experienței de joc, majoritatea covîrșitoare a titlurilor mai noi de 10 ani vor suna „as intended" prin placa de sunet onboard Audio Boost 2.

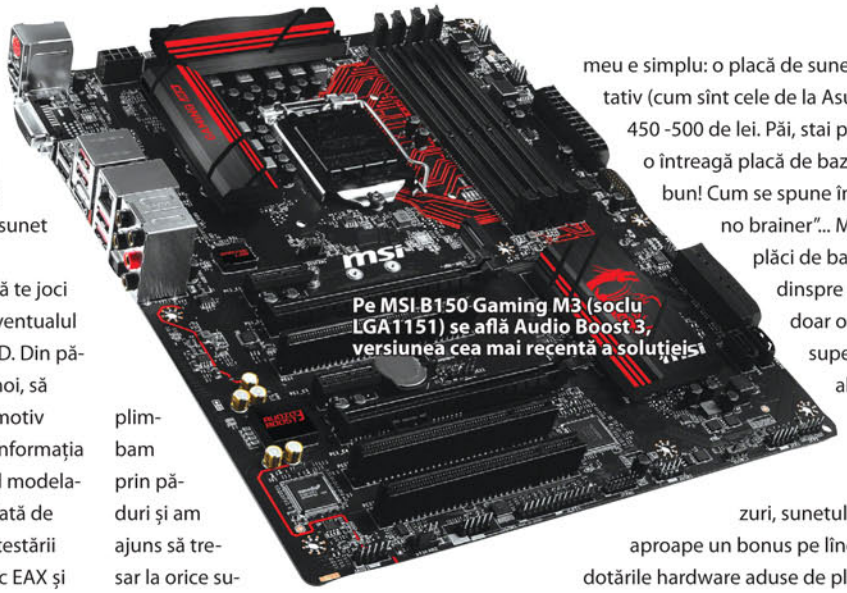
Singura problemă apare cînd vrei să te joci din cele mai vechi, care se folosesc de eventualul suport pentru EAX sau EAX Advanced HD. Din păcate, Realtek a renunțat, la cipurile mai noi, să mai ofere suport pentru aceste API-uri, motiv pentru care este foarte probabil ca nici informația de poziționare audio 3D, nici cea privind modelarea acustică a mediului să nu mai fie redată de soluții de tipul Audio Boost 2. În scopul testării comportamentului în jocurile ce folosesc EAX și EAX Advanced HD, am rulat primul și al treilea titlu din seria Thief. Așa cum era de așteptat, prin Audio Boost 2 nu s-a păstrat nimic din calitatea extraordinarului sunet original (cel procesat de EAX).

Nu aș spune, însă, că asta este o problemă serioasă. Toate jocurile de prin 2007 – 2008 încoace vor suna așa cum trebuie pe Audio Boost 2, inclusiv cele ce se prevăd a fi lansate în următorii 3-4 ani – ba chiar și mai mult, aș zice eu, cel lipsit de orice încredere în apariția și generalizarea în viitor a unui API audio destinat jocurilor care să ocupe locul lăsat mult prea gol de dispariția EAX Advanced HD.

Important pentru mine, relativ la Audio Boost 2, este cît de bine, cît de extraordinar de bine pot să sune jocurile prin placa asta de sunet onboard, mai ales la folosirea unor căști de calitate. Cu HyperX Cloud Revolver pe Audio Boost 2 am avut o experiență sonoră în jocuri cum nu am mai experimentat pînă acum, datorită naturaleței sunetului, a redării sale impecabile.

Am reluat testarea cu SOMA (care a devenit un standard de calitate audio pentru mine, rămîne permanent instalat pe PC-ul meu pentru toate testele de sunet pe care le voi mai face o vreme de acum încolo) și am fost impresionat atît de precizia poziționării 3D a sunetului, cît și de acuratețea redării fiecărui detaliu sonor. A fost o experiență superlativă pe care fiecare din voi ar trebui să o aibă cel puțin o dată în viața sa de jucător, ca să știe ce înseamnă asta și ce poți să ceri de la jocuri și hardware pentru a avea parte de ce este mai bun nu doar la grafică, dar și la sunet. Serios, acum, prea mult se concentrează toată lumea – utilizatori și jurnaliști – pe plăcile grafice, și aproape deloc pe soluțiile de sunet. După ce combini SOMA, Audio Boost 2 și HyperX Cloud Revolver, îți poți da seama cît de mult pierzi din experiența de joc dacă urmărești performanța numai în domeniul graficii.

Iar, cum în perioada asta mă joc a nu știu cîta oară Gothic 3, am avut ocazia de a vedea ce aduce Audio Boost 2 în plus față de alte soluții audio – tot în căști, cele de la HyperX. Well, aduce un sunet extrem de clar și de viu, de natural. Mă



Pe MSI B150 Gaming M3 (soclu LGA1151) se află Audio Boost 3, versiunea cea mai recentă a soluției

plimbam prin păduri și am ajuns să tresar la orice sunet, la orice foșnet sau trosnet, atît de „pe bune" sună totul. Cînd îmi sare în spate vreun animal pe care nu l-am observat, trebuie să spun că trăirea este una aproape reală. Iar vocile, vocile atît de bine făcute în seria Gothic, sună acum incredibil de bine detaliate timbral, dezvăluind nuanțele excelentelor prestații ale actorilor de voce. Una peste alta, trebuie să mărturisesc că am fost uluit de imensa schimbare în bine pe care am remarcat-o cînd am trecut pe combo-ul Audio Boost 2 și HyperX Cloud Revolver.

Audio Bonus 2

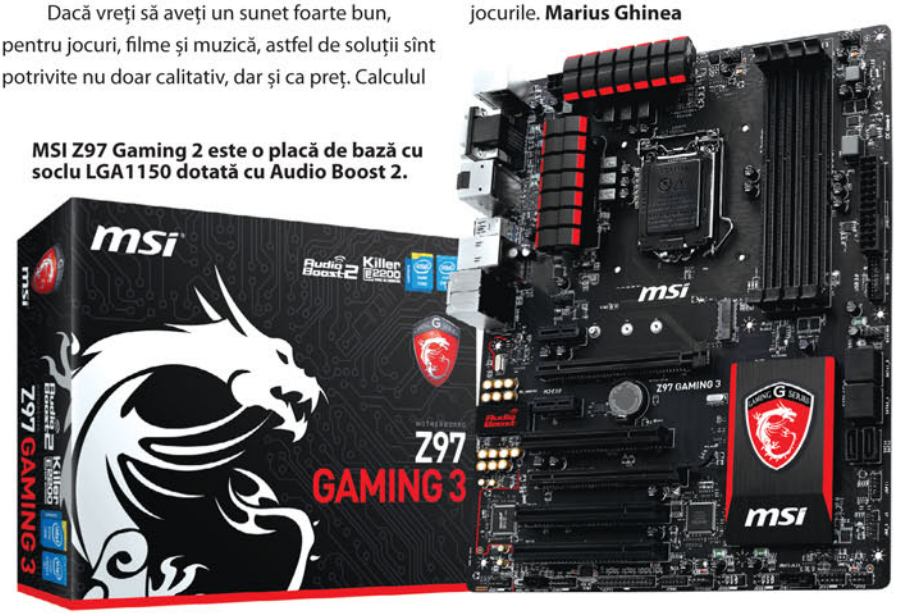
Pînă la urmă, cuvîntul „uluire" descrie cel mai bine reacția mea la diversele teste pe care le-am făcut cu Audio Boost 2 (și căștile HyperX Cloud Revolver sau boxele monitor Event TR8). Și tot „uluire" îmi vine în minte cînd mă uit la prețul unor plăci de bază MSI care oferă soluția Audio Boost sau Audio Boost 2 – toate modelele din seria Gaming de la MSI, începînd de la 400 de lei! Pe lîngă 990FXA Gaming (pe la 650 de lei), tot pe soclu AM3+ mi-a mai atras atenția o altă placă de bază care oferă Audio Boost 2, la un preț de aproximativ 500 de lei, anume MSI 970 GAMING.

Dacă vreți să aveți un sunet foarte bun, pentru jocuri, filme și muzică, astfel de soluții sînt potrivite nu doar calitativ, dar și ca preț. Calculul meu e simplu: o placă de sunet echivalentă calitativ (cum sînt cele de la Asus) costă cel puțin 450 -500 de lei. Păi, stai puțin, cam atît costă o întreagă placă de bază cu sunet la fel de bun! Cum se spune în engleză: "this is a no brainer"... Mai ales că astfel de plăci de bază din zona de preț dinspre 500 de lei nu oferă doar o soluție de sunet superioară, dar au și alte dotări premium pentru care merită cumpărate.

În astfel de cazuri, sunetul de calitate este aproape un bonus pe lîngă toate funcțiile și dotările hardware aduse de placa de bază. Mi se pare că, dacă nu ești strîns prea tare de buget, 150 – 200 de lei în plus dați pe placa de bază îți aduc atîtea lucruri bune în plus încît merită cu vîrf și
îndesat ca investiție, inclusiv în sunet de înaltă calitate. Bineînțeles, recomand achiziționarea și a unor căști mai de soi, ca să aveți în ce aprecia o soluție precum Audio Boost sau Audio Boost 2.

Dar care este diferența între Audio Boost și Audio Boost 2? Una de generație, dar nu foarte mare. Audio Boost 2 este echipat cu două amplificatoare separate de cască, în timp ce Audio Boost pare a oferi unul singur. Pe deasupra, Audio Boost 2 vine cu Sound Blaster Cinema 2, în timp ce Audio Boost oferă prima versiune de Sound Blaster Cinema. Sincer, sub aspectul ăsta nu cred că e mare diferență. Oricare, însă, ar fi versiunea de Audio Boost care echipează o placă de bază de la MSI, eu recomand această implementare a sunetului onboard. Dacă veți ajunge să vă dați seama că grafica și sunetul sînt răspunzătoare în mod egal pentru experiența de joc, aveți la dispoziție varianta plăcilor de bază dotate cu astfel de plăci de sunet onboard de înaltă calitate, care vă vor oferi cu certitudine hardware-ul și software-ul necesare pentru a vă bucura din plin de pasiunea noastră comună: jocurile. **Marius Ghinea**

MSI Z97 Gaming 2 este o placă de bază cu soclu LGA1150 dotată cu Audio Boost 2.





Nvidia GeForce GTX 1080 – Noul rege

Cu aproape un an de zile în urmă, cei de la Nvidia lansau una dintre cele mai reușite plăci video high-end produse vreodată, mai precis GTX 980Ti. O bestie în toată regula, GTX 980 Ti a fost integrată în nenumărate forme de către partenerii Nvidia, bucurându-se de o longevitate de invidiat. În fond, în vâltoarea ultimilor ani, puține vârfuri de gamă se pot mândri că au dominat topurile de performanță aproape un an de zile. Știu, lansarea lui GTX 680 pare acum atât de departe... și totuși... În 4 ani de zile am văzut GTX 680 (Martie 2012), GTX 690 (Mai 2012), Titan (Martie 2013), GTX 780 (Mai 2013), GTX 780 Ti (Noiembrie 2013), GTX 980 (Septembrie 2014), Titan X (Martie 2015) și bineînțeles GTX 980Ti, în iunie 2015. Nu mai puțin de 8 plăci video Nvidia, care au putut fi numite în momentul lansării "cea mai puternică placă video" au văzut lumina zilei în ~3 ani. O adevărată încercare pentru pasionați, mai ales pentru maniacii denumiți "early adopteri", sau mai bine zis oameni cu "pitici", care țin neapărat să aibe în PC ultimul model de placă video. Adică majoritatea dintre voi.

Ei bine, "domnia" lui GTX 980Ti a reprezentat o gură de aer proaspăt pentru mulți dintre noi. Partenerii s-au întrecut în a lansa implementări care mai de care mai impresionante (atât de impresionante încât am testat chiar 6 dintre ele), am văzut atât plăci pentru gameri cât și pentru overclockeri, au existat și implementări ceva mai accesibile și, în final, GTX 980Ti a fost o placă solidă, care ne-a permis să ne bucurăm de orice titlu în condiții optime. Totuși, industria IT evoluează cu repeziciune și ceea ce era overkill cu puțin timp în urmă în Full HD, nu mai impresionează la fel în 4K sau în VR. De aceea, era de așteptat ca mai devreme sau mai târziu epopeea Kepler/Maxwell să ajungă la final. Realitatea virtuală este nelipsită acum din prezentările producătorilor, monitoarele 4K au început să fie accesibile și să își facă loc și pe birourile gamerilor din România. Ce moment mai bun pentru a lansa o nouă generație de plăci video? O nouă arhitectură... un alt gen de animal... pregătit pentru VR, pregătit pentru artiștii digitali, pregătit pentru eSports, pregătit pentru 2016. Da... mă refer la Pascal și la prima implementare a acestuia, mai precis GTX 1080.

Tehnologii

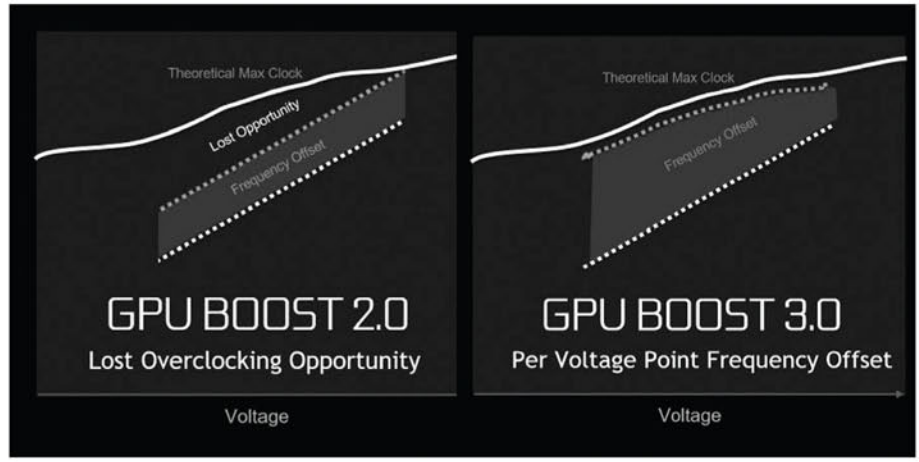
Cititorii fideli știu deja că la fiecare lansare a unui produs nou, compania introduce și tehnologii software noi, pentru a adăuga un plus de valoare ecosistemului propriu. Nvidia nu fac excepție de la această regulă, prin urmare lansarea din Austin, Texas a fost ticsită cu noi tehnologii. Desigur, știți foarte bine că noi ne concentrăm în principal pe performanță, așa că nu vom insista

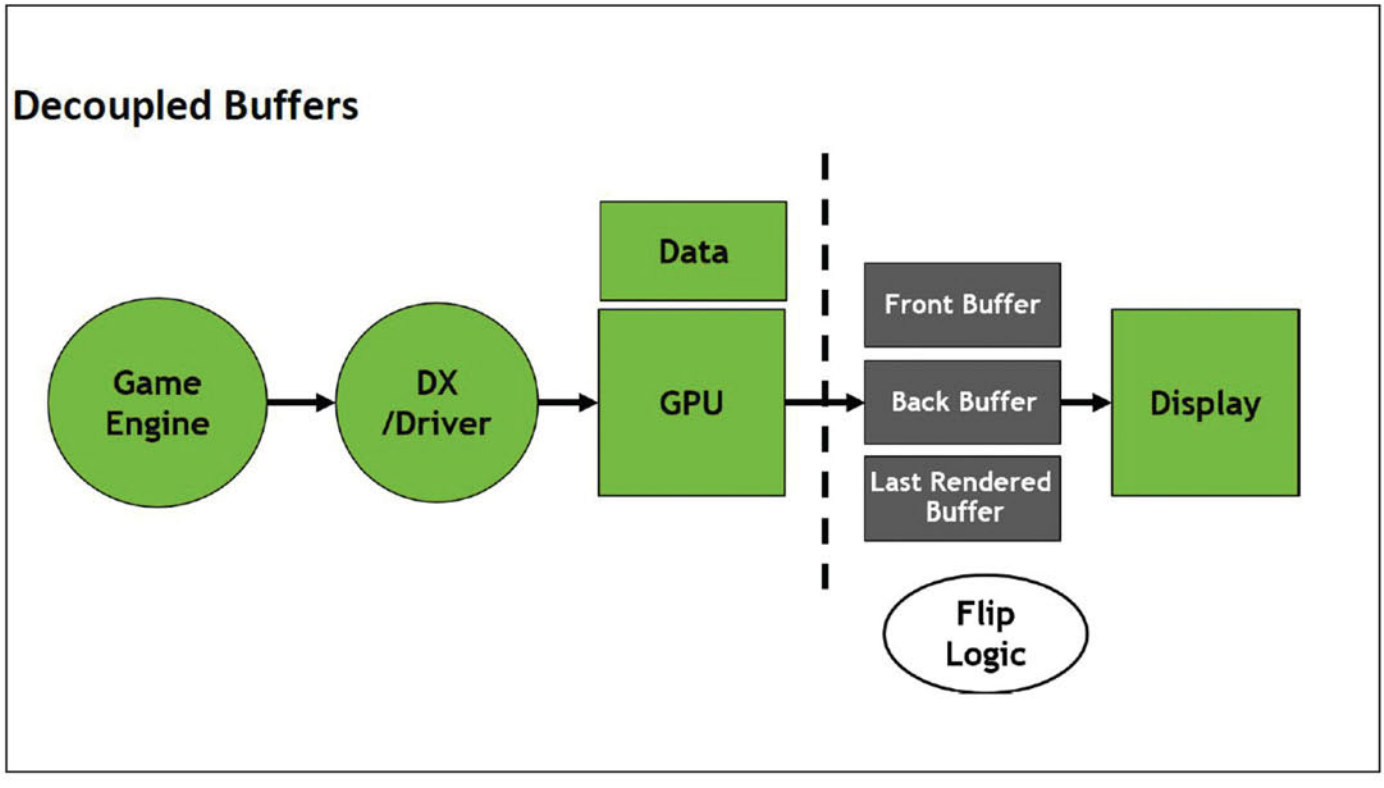
Totuși, pentru cei interesați, am avut ocazia să vedem câteva lucruri noi în Austin... Evident, principalii actori ai lansării de astăzi sunt nouă arhitectura Pascal, precum și procesul de fabricație 16nm FinFet. Aceste aspecte combinate (o arhitectură mai eficientă și un proces de fabricație care permite utilizarea unui număr mai mare de tranzistori pe aceeași suprafață) sunt suficiente în sine pentru a da naștere unui produs reușit. Totuși, acestea nu sunt singurele noutăți aduse de Nvidia odată cu introducerea pe piață a seriei 10xx.

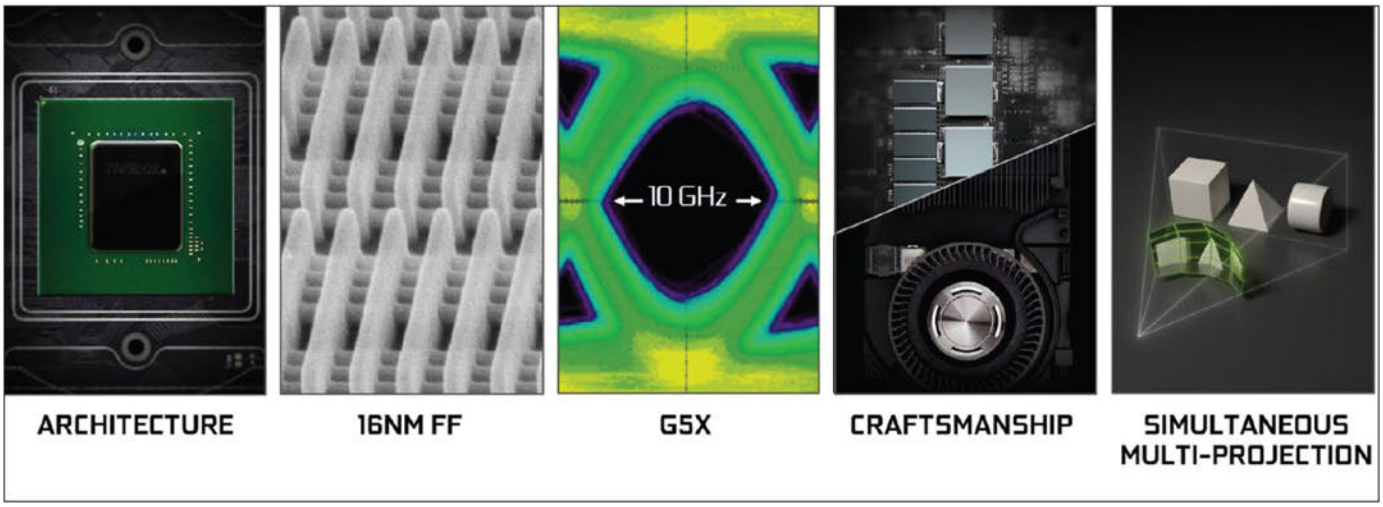
Ansel este o interfață între motorul grafic al jocului și driver, cu ajutorul căreia pot fi realizate screenshot-uri în-game, poziția camerei, rezoluția și încadratura fiind la latitudinea gamerului. Putem obține astfel screenshot-uri din unghiuri care sunt inaccesibile în mod normal jucătorului, putem creea imagini cu o rezoluție uriașă sau putem realiza screenshot-uri 360 care pot fi vizualizate apoi cu ajutorul unui headset VR, indiferent dacă discutăm despre Oculus sau Vive pe PC sau despre un software dedicat Nvidia și Google Cardboard pe smartphone.

Simultaneous Multi Projection și Single Pass Stereo au un impact direct asupra modului în care utilizăm un set VR sau o configurație surround cu 3 monitoare. Simultaneous Multi Projection este o tehnologie implementată la nivel de arhitectură. Astfel, Pascal poate randa/calcula simultan geometria a până la 16 proiecții diferite care au același punct de origine (axa privitorului). În cazul realității virtuale această tehnologie elimină din timpul necesar randarii unei proiecții pentru fiecare ochi. În cazul unei configurații Surround (3 monitoare), această tehnologie permite randarea unei proiecții separate









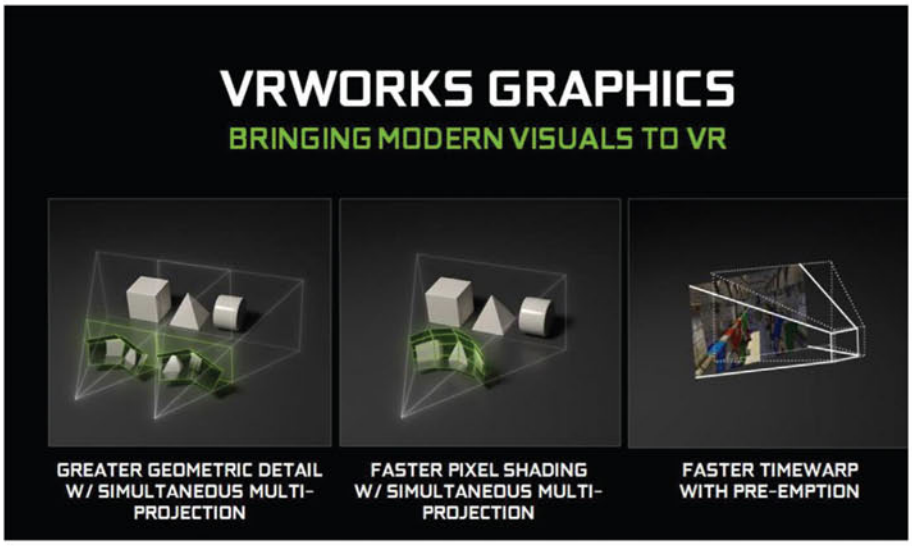
pentru fiecare monitor, utilizatorul putând modifica perspectiva în funcție de unghiul în care sunt înclinate monitoarele laterale față de monitorul din centru.

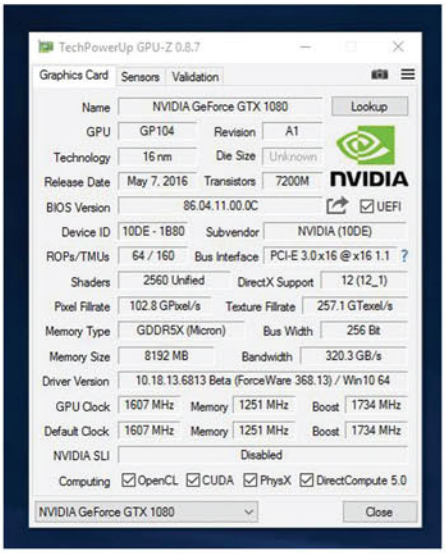
O altă tehnologie implementată odată cu lansarea lui Pascal este Fast Sync. Știu, știu, cu toții ne-am săturat de 10 moduri de anti aliasing și 7 moduri de a elimina tearing-ul. Da, Nvidia utilizează în continuare G-Sync. Nu, Fast Sync și G-Sync nu sunt "concurente", pentru că nu fac același lucru. G-Sync este gândit pentru jocurile care consumă resurse și elimina tearing-ul în cazul plajei inferioare a framerate-ului. Fast Sync-ul este exact opusul - cadrele randate de motorul grafic sunt vărsate mai întâi într-un buffer, unde sunt selectate și apoi servite monitorului. Practic, prin Fast Sync se încearcă eliminarea tearing-ului în cazul jocurilor care rulează cu un framerate ridicat (MOBA, etc), fiind transmise către monitor doar cadrele randate corect (fără tearing), în condițiile în care input lag-ul ar trebui să fie similar cu ceea ce vedem în mod normal, dacă jucăm fără V-Sync.

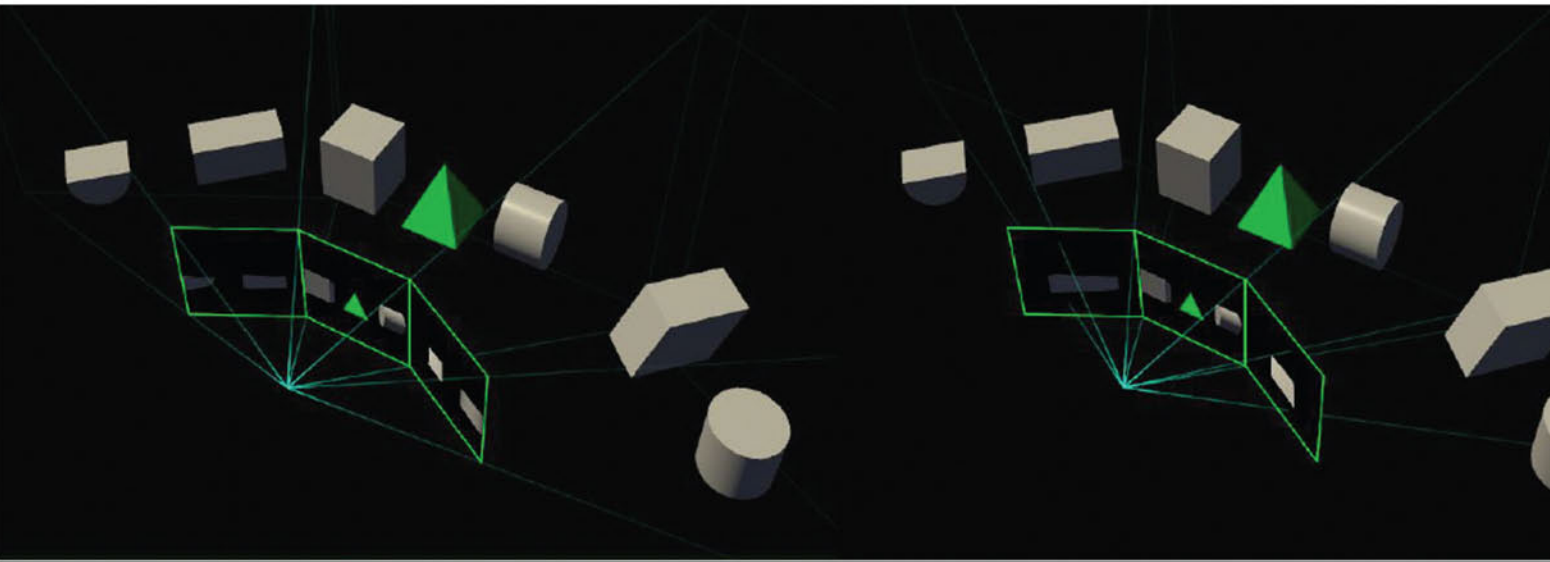
Nici la capitolul Boost lucrurile nu au rămas așa cum știam noi - prin introducerea GPU Boost 3.0 utilizatorul are posibilitatea de a seta manual (dacă dorește acest lucru) frecvența de boost pentru fiecare punct de voltaj în parte. Acum avem la dispoziție mai multe moduri în care putem overclocka nivelul grafic, dar despre acestea vom discuta la capitolul dedicat.

Specificații și prezentare

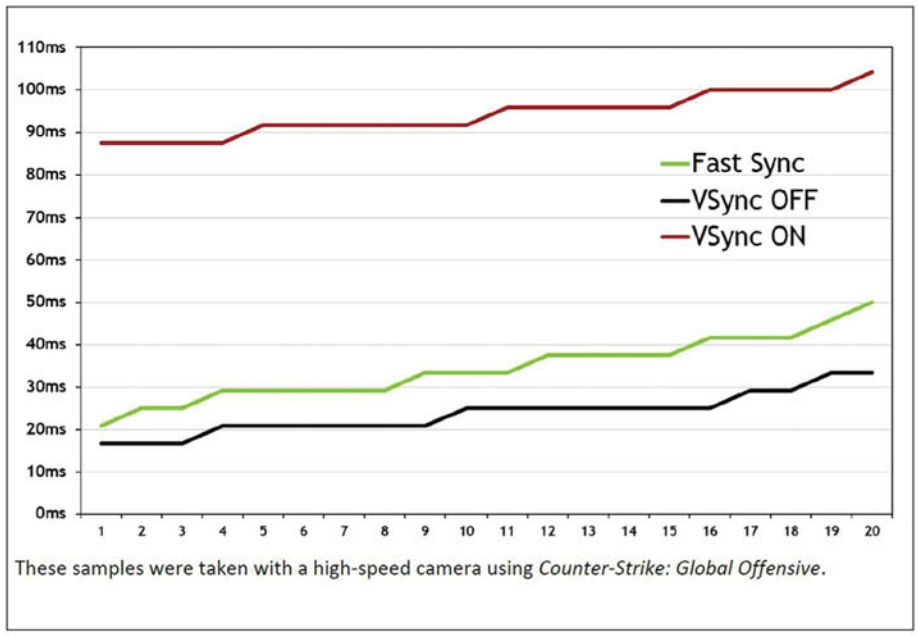
Ehehei, dar iată că în sfârșit putem discuta oficial despre specificațiile lui GP104, chip-ul care stă la baza lui GTX 1080. Acesta este alcătuit din 4 Graphics Processing Clusters (GPC), 20 Streaming Multiprocessors (4 per GPC), 2560 CUDA cores (128 per SM) și 8 controller-e de memorie (2 per GPC). Fiind fabricat în litografie pe 16nm, GP104 este dotat cu 7.2 miliarde de tran-











These samples were taken with a high-speed camera using *Counter-Strike: Global Offensive*.

zistori, având o suprafață de doar 314 mm2. Prin comparație, pentru a acomoda 8 miliarde de tranzistori, GM200 (GTX 980Ti) are o suprafață aproape dublă (601 mm2). O altă schimbare majoră în cazul lui Pascal este utilizarea memoriei GDDR5X, dezvoltată în parteneriat cu Micron. Aceasta atinge rate efective de transfer de până la 10 Gbps, lățimea de bandă obținută fiind cu 43% mai mare decât în cazul lui GTX 980. GTX 1080 este dotată cu 8GB GDDR5X tactați la 1250MHz, care transmit date către nucleul grafic printr-o magistrală de 256 de biți. Nucleul grafic este tactat la 1607 MHz, frecvența de Boost declarată fiind 1734 MHz. În practică, în funcție de aplicație, am văzut și 1850 MHz boost la frecvența stock. Deși este dotată cu un număr impresionant de tranzistori, TDP-ul declarat de producător este chiar modest, adică 180W. Acest lucru este susținut și de prezența unui singur conector PCI-E cu 8 pini.

Pasionații au văzut deja placa. V-am arătat-o noi, chiar de la față locului, în momentul lansării, apoi am publicat articolul de lansare pe LAB501. Pentru cititorii revistei, acum a venit momentul să aruncăm o privire mai atentă asupra implementării de referință, adică Founders Edition, așa cum este denumită acum. A fost păstrat corpul de aluminiu turnat al sistemului de răcire, de culoare gri, doar că de această dată discutăm despre o masca stilizată, atât partea de aluminiu, cât și plexiglasul fiind finisate în mai multe unghiuri. GTX 1080 este dotată cu un singur conector PCI-E 8 pin pentru alimentare, că o dovadă a eficienței energetice a noului proces de fabricație. Pe latura din spate a plăcii găsim alte noutăți, cum ar fi cei 3 conectori DP 1.4 și un conector HDMI 2.0b, alături de clasicul conector DVI.

Sub capotă lucrurile nu s-au schimbat chiar atât de mult. Da, backplate-ul poate fi separat în două părți și este prins cu ajutorul unor șuruburi foarte fine de șuruburile care fixează cooler-ul de PCB. Acestea vor fi dificil de înlăturat fără a avea la îndemână o cheie tubulară de mici dimensiuni, prin urmare, aviz amatorilor. Nucleul grafic este răcit că și până acum cu ajutorul unui vapor chamber, în timp ce restul componentelor importante de pe PCB sunt răcite cu ajutorul radiatorului negru care acoperă aproape toată suprafață plăcii.

În momentul în care aruncăm o privire asupra PCB-ului ne dăm seama că acesta este gândit pentru a putea acomoda un animal mult mai monstruos decât GP104, acest lucru fiind confirmat și de faptul că mai bine de jumătate din integratele DrMOS care pot fi montate pe placă lipsesc în cazul lui GTX 1080. Etajul de alimentare este simplu pentru un high-end, fiind vorba despre un circuit cu 5+1 faze (5 pentru nucleul grafic și 1 pentru memorii). Componentele utilizate sunt totuși de cea mai bună calitate, filtrarea fiind efectuată exclusiv cu ajutorul condensatorilor cu tantal (2 per faza pentru nucleul grafic, respectiv 4 pentru memoria GDDR5X).



Platforma de test

Ehehei, dragii mei, dar iată că nu doar Nvidia vin cu lucruri noi astăzi. Nu...astăzi este unul dintre acele rare momente care se întâmplă odată la câțiva ani (~2), în care schimbăm și platforma și metodologia de testare. Din nou, am decis să mergem până la capăt și să actualizăm metodologia conform cerințelor anului 2016. În acest scop, am utilizat cel mai recent procesor high-end de la Intel, adică Intel Core i7 6700K, tactat la 4500MHz (1.23v). Acesta a fost montat pe o placă de baza GIGABYTE Z170X-UD5, împreună cu un kit de memorii DDR4 3000 CL15 (1.35v) de 16GB, produs de GSkill. Pentru a îmbunătăți compabitilitatea cu memoriile cu profil înalt, dar și pentru a creea un mediu mai "liniștit" de lucru, bătrânul nostru cooler Noctua NH-D14 a fost înlocuit cu modelul Noctua NH-D15S.

Folosim în continuare puternica și eficienta sursă Seasonic P1200 și același lucru îl pot spune și despre SSD-ul HyperX Savage de 480GB. Ca

PLATFORMA DE TEST	
CPU	Intel Core i7 6700K
Motherboar	GIGABYTE GA-Z170X-UD5
RAM	GSkill Ripjaws4 16GB DDR4-3000 CL15
Cooling	Noctua NH-D15 + 1 x Noctua 14mm
HDD	HyperX Savage 480GB
PSU	Seasonic P1200
CASE	HSPC Top Deck Station
Room temp	26 oC
OS	Windows 10 Pro x64
AMD Driver	Catalyst 16.5.2
Nvidia Driver	Forceware 368.13
CPU clock	4500 MHz
DDR clock	DDR4 3000
Timings	15-15-15-35 2T



deobicei, testele au fost realizate în regim open-stand, cu ajutorul unei mese de teste HSPC Top Deck Station. Anul acesta este anul în care DX12 va începe încet, încet să își între în drepturi, prin urmare am folosit sistemul de operare Windows 10 Pro x64, cu toate update-urile la zi. Am folosit cea mai nouă versiune de driver AMD, mai precis Catalyst 16.5.2, iar în cazul NVIDIA am folosit driverul Forceware 368.13. Folosim doar sisteme de operare, benchmark-uri și jocuri cu licență, adu-se la zi din punct de vedere al update-urilor.

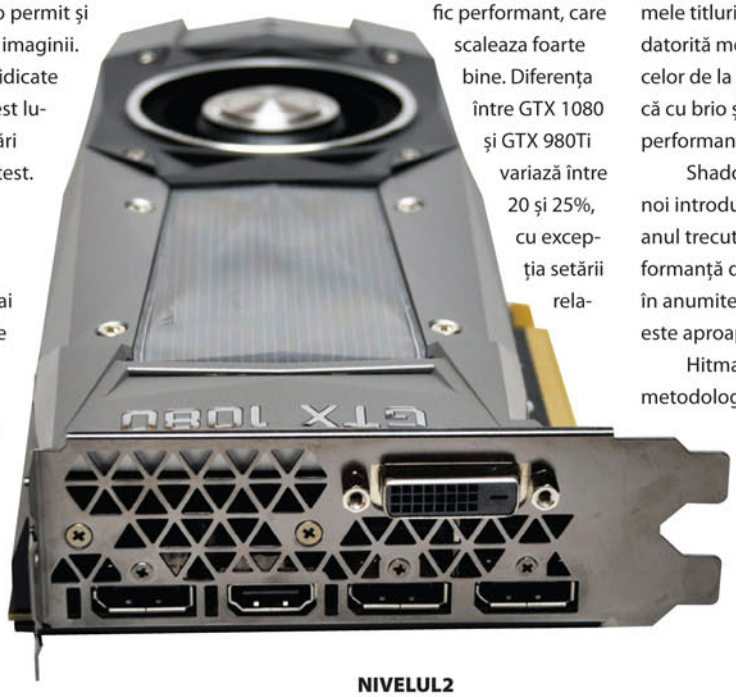
Așa cum va spuneam, lucrurile s-au schimbat și la capitolul metodologie. Astfel, am considerat că trebuie să testăm în trei rezoluții 16:9 (3840x2160, 2560x1440 și 1920x1080), mai precis cele mai răspândite printre gameri în acest moment. Desigur, 4K nu este o rezoluție foarte răspândită acum, însă aici ne putem da seama cu adevărat de potențialul noilor plăci. Pe de altă parte, în 4K și în WQHD anti-aliasing-ul își pierde din importantă, prin urmare am ales să testăm într-un singur scenariu în aceste rezoluții, în timp ce pentru Full HD am păstrat metodologia 2xAA/8xAA (acolo unde jocurile o permit și vedem un impact asupra celității imaginii. În toate jocurile detaliile au fost ridicate la maximumm, atâta timp cât acest lucru presupune folosirea unor setări identice pentru toate plăcile din test.



Performanță

Am renunțat la versiunile mai vechi ale benchmark-ului celor de la Futuremark, alegând să rulăm în schimb toate instanțele Fire Strike. GTX 1080 se impune de la bun început și merită observat cum diferența față de celelalte plăci din test crește direct proporțional cu rezoluția și nivelul de detalii. Dacă în Sky Diver diferența dintre GTX 1080 și GTX 980Ti este de aproximativ 10%, în Fire Strike Ultra putem discuta despre 25%. Iar progresul față de GTX 980 este pur și simplu uimitor.

La capitolul jocuri, începem în forță cu GTA V, unul dintre cele mai interesante jocuri lansate anul trecut, dotat de asemenea un un motor grafic performant, care scaleaza foarte bine. Diferența între GTX 1080 și GTX 980Ti variază între 20 și 25%, cu excepția setării relaxate (Full HD, 2xAA).



Far Cry Primal a fost una dintre surprizele plăcute ale începutului de an, cel puțin la capitolul motor grafic. Aici diferența ajunge chiar și la 30% în favoarea lui Pascal!

Rise of the Tomb Raider este unul dintre primele titluri care implementează tehnologii DX12, datorită motorului grafic Foundation Engine al celor de la Crystal Dynamics. GTX 1080 se descurcă cu brio și în acest caz, menținând sporul de performanță de 20-25% față de GTX 980Ti.

Shadow of Mordor este unul dintre titlurile noi introduse în metodologia noastră de testare anul trecut. Aici întâlnim din nou un spor de performanță de până la 30% față de GTX 980Ti, iar în anumite situații performanța față de GTX 980 este aproape dublă.

Hitman este cel de-al doilea titlu DX12 din metodologia noastră, fiind la rândul sau proaspăt lansat. Din nou, observăm un spor de performanță de 30% sau chiar mai mult pentru GTX 1080 față de GTX 980Ti, însă aici Fury X face o surpriză frumoasă, apropiindu-se destul de mult de campionul celor de la Nvidia.





După ce a fost retras de pe Steam vara trecută, datorită problemelor tehnice, Batman Arkham Knight a fost șlefuit și pus din nou la dispoziția cumpărătorilor. Și aici Fury X face o figura frumoasă, însă GTX 1080 iese din nou câștigător, așa cum era de așteptat.

Sleeping Dogs face parte dintre cele trei jocuri clasice pe care le folosim în continuare chiar dacă au deja mai bine de 2 ani. Chiar și într-un joc puțin mai vechi, GTX 1080 obține din nou un spor impresionant de performanță.

Cel de-al doilea joc "vechi", Metro Last Light, ne arată încă odată de ce îl păstrăm în suită noastră de test - în 4K nici una dintre bestiile testate astăzi nu reușește să ofere o experiență perfectă de gaming cu toate detaliile la maximum.

Bioshock este opusul lui Metro Last Light, deși este cel de-al treilea joc de referință pe care îl folosim în testele noastre. Chiar și în 4K, cu toate detaliile la maxim, vom avea o experiență perfectă de gaming, cu excepția lui Fury X. Din nou, sporul de performanță adus de GTX 1080 față de GTX 980Ti se încadrează în ceea ce am văzut până acum - ~ 25%.



Lansat în urmă cu câteva zile, DOOM este cea mai nouă adiție adusă metodologiei noastre de testare. Pentru că este cel mai nou joc AAA disponibil pe piață în acest moment, pentru că va implementa API-ul Vulkan și pentru că... la naiba! Este DOOM, jocul din cauza căruia mulți dintre noi sunt interesați acum de calculatoare! Toate plăcile testate dau dovadă de performanțe bune în DOOM, acesta fiind perfect jucabil cu GTX 1080 în 4K. De această dată însă, diferența între GTX 1080 și rivalii săi crește pe măsură ce scădem rezoluția.

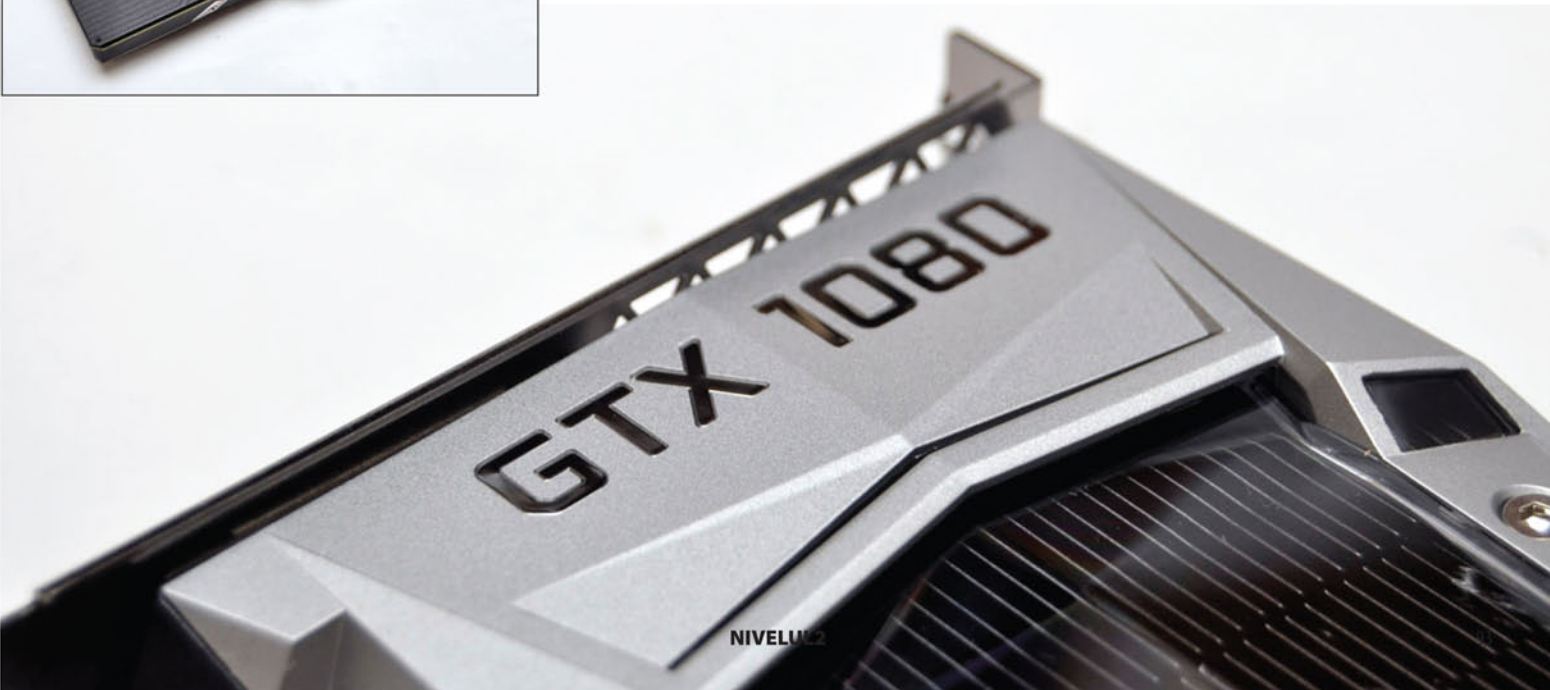
Așa cum știți, utilizăm întotdeuna 10 jocuri pentru review-urile de lansare și în general discutăm despre titluri AAA, dotate cu un motor grafic care se pretează acestui tip de activitate (rezultate repetabile, scalare cu numărul de unități de procesare precum și cu frecvența, etc). Ashes of the Singularity nu respectă întocmai aceste cerințe, dar pentru că este primul titlu DX12 disponibil pe piață ne-am gândit că nu ar strica să îl introducem în suită de teste, măcar pentru această lansare. Și aici sporul de performanță adus de GTX 1080 crește pe măsură ce scădem rezoluția, iar Fury X reușește să facă o figura chiar frumoasă. Cu toate acestea, benchmark-ul nu raportează și framerate-ul minim, iar rezultatele obținute nu mi se par a fi justificate de ceea ce se întâmplă pe ecran în timpul benchmark-ului.

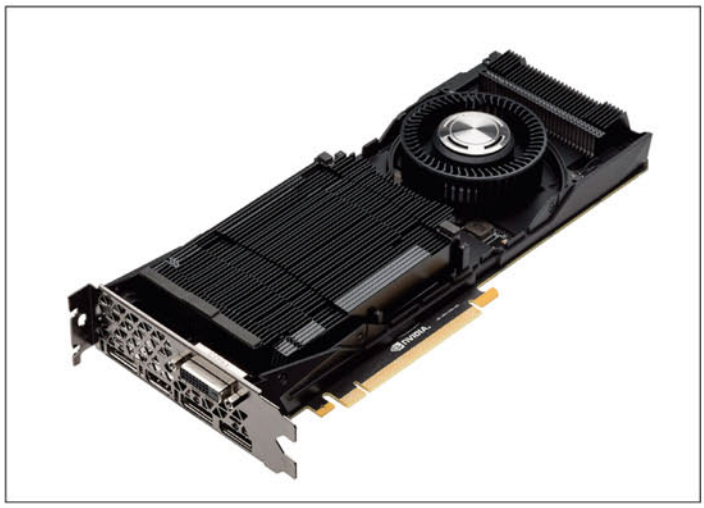
Consum, temperaturi şi nivel de zgomot

Evident, consumul depinde de platformă (am trecut la Skylake acum) și de jocul în care testăm (cât de mult utilizează placă video, cât de mult utilizează procesorul, s.a.m.d.). GTX 1080 obține rezultate impresionante la acest capitol, consumând cu ~11W mai mult decât GTX 980 în testele noastre. Cu alte cuvinte, GTX 1080 strălucește și la capitolul performanță per W.

Evident, după demonstrația de forță făcută în Austin, mulți dintre voi s-ar fi așteptat ca GTX 1080 să fie mai rece decât înaintașele ei. Acest lucru era puțin probabil, dacă stăm să ne gândim la numărul de tranzistori înghesuiți într-o pastilă mai mică decât GM204, aproape jumătate din GM200. Normal, într-o cameră cu aer condiționat (precum în Austin), temperatura se va stabiliza în jurul valorii de 70 oC. Într-un mediu ambient normal (25-26 oC) temperatura nucleului grafic ajunge la 83 oC, adică undeva între GTX 980 și GTX 980 Ți.

Deși nu suferă de coil noise și nici nu are alte probleme (cum ar fi zgomotul produs de pompa lui Fury X), GTX 1080 este cea mai zgomotasa placă din testul nostru, ventilatorul atingând ~2000 rpm în timpul testelor. Evident, acest lucru este valabil în cazul variantei de referință, prin comparație cu plăci high-end cu adevărat silențioase, cum ar fi GTX 980.







Overclocking

Așa cum va povesteam, Boost-ul a evoluat, ajungând acum la versiunea 3.0, overclocking-ul nu s-a lăsat mai prejos. Pe lângă modul "clasic" prin care overclockam nucleul grafic până acum (off-set), aici avem la îndemână 3 moduri noi prin care putem crește frecvența plăcii video. Intrând în tab-ul OC Scanner din EVGA Precision X, putem alege între opțiunea Basic, care este echivalentul overclocking-ului prin off-set, Linear - care ajustează automat curba boost-ului în funcție de frecvența maximă pe care dorim să o atingem, respectiv Manual, unde putem defini frecvența de boost pentru fiecare punct de voltaj în parte. EVGA Precision X este dotat și cu un modul care încearcă să găsească automat potențialul de overclocking al plăcii. Cu toate acestea, pentru a atinge cea mai înalta frecvența cu putință, este indicat să setăm totul manual.

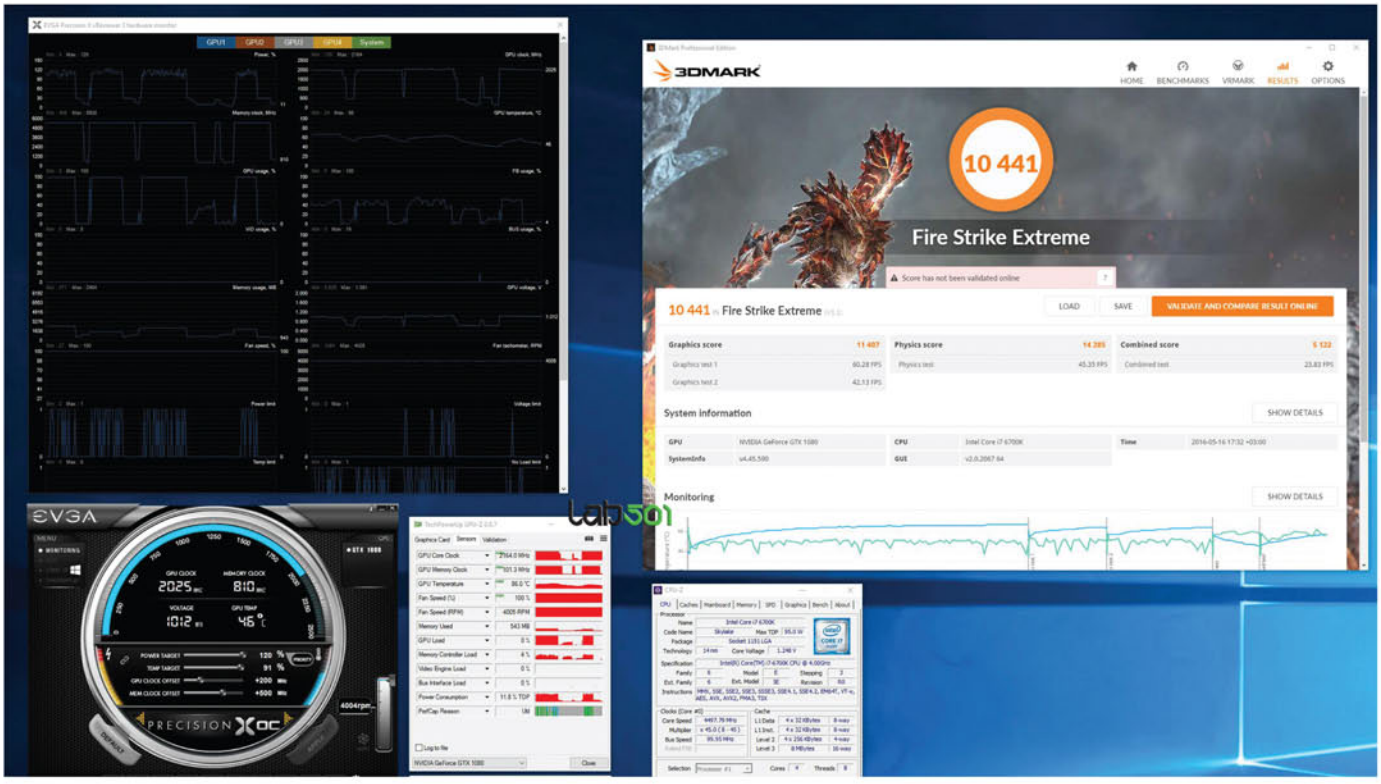
Folosind răcirea stock, am rulat Fire Strike Extreme la 2164MHz pentru nucleul grafic, respectiv 1500 MHz pentru memorii. Frecvența este cu adevărat impresionantă, la fel și performanțele (10441 vs 9392), însă procentul de overclocking per se nu este ieșit din comun, Boost-ul crescând cu ~300 MHz față de valorile atinse de placă la frecvente stock (~1800 MHz). Mă aștept că în cazul implementărilor partenerilor să vedem frecvente mult mai monstruoase de atât, la fel cum s-a întâmplat și în cazul lui GTX 980Ti.

Concluzii

Gata dragii mei... GTX 1080 este oficial lansată iar noi am putut să ne formăm o părere completă despre ceea ce aduce nou Pascal, cum se comportă GTX 1080, la ce performanțe ne putem aștepta și nu numai. Evident, sunt multe lucruri de discutat și de analizat iar eu personal aș începe cu performanța.

Procesul de fabricație pe 16nm a adus imbunatțiri semnificative atât la capitolul densitate a tranzistorilor cât și din punct de vedere al frecventelor care pot fi atinse în timpul funcționarii. În acest fel, un chipset mainstream în esență, echivalent cu GTX 680 sau GTX 980, reușește să obțină performanțe cu aproape 30% mai ridicate decât un monstru precum GM200. Este evident faptul că GP104 este doar o fracțiune din ceva mult mai monstruos - în fond cunoaștem cu toții strategia celor de la Nvidia în ultimii 4 ani.

Cu toate acestea, combinația între 7.2 miliarde de tranzistori, o arhitectură nouă și o frecvență de funcționare semnificativ mai mare decât ce am putut vedea în cazul generațiilor anterioare, are ca efect depășirea vârfului de gamă anterior cu 20-30%, respectiv un spor de performanță de 30-40 % în plus față de produsul echivalent din generația anterioară (GTX 980). Evident, acest lucru este valabil în momentul în care comparăm referințele. Există implementări de GTX 980Ti mult mai rapide decât referință, dar același lucru îl vom putea spune și despre GTX 1080, după Computex. Desigur, datorită acestor aspecte, GTX 1080 nu se remarcă prin



comportamentul termic sau acustic, deși consumul este cu doar 10-15W mai mare decât în cazul lui GTX 980.

Datorită faptului că GTX 1080 este semnificativ mai rapidă decât GTX 980Ti sau chiar și Titan X, precum și datorită lipsei unei concurențe serioase pe acest segment de piață, prețul lui GTX 1080 este mai mare decât ceea ce am văzut în cazul lansării lui GTX 980. Pe înțelesul tuturor, strategia celor de la Nvidia s-a modificat, în parte și datorită comercializării referinței sub brand propriu în SUA, Germania, Marea Britanie și Franța. Astfel, pentru a nu face concurență neloială integratorilor, cei de la Nvidia au denumit referință "Founders Edition", această având un preț recomandat diferit de cel comunicat integratorilor.

Modelul Founders Edition poate fi achiziționat în țările menționate mai sus pentru 699 USD (SUA), 657 Euro fără TVA în Franța și Germania (789 Euro la raft) și 619 GBP la raft în Marea Britanie. În România, prețul recomandat pentru GTX 1080 Founders Edition (adică modelul care va fi disponibil începând cu data de 27 Mai) este 3499 RON.

Desigur, nu trebuie să fiți dezamăgiți, deoarece prețul recomandat pentru parteneri este 599 USD, iar implementările acestora ar trebui să își facă apariția după Computex. Dacă va mai amintiți, în momentul lansării, GTX 980 avea un MSRP de 549 USD, prețul recomandat pentru România fiind 2499 RON. Dacă îmi aduc eu bine aminte, primele modele au apărut undeva în jurul sumei de 2600 RON, iar în momentul de față placă poate fi achiziționată cu prețuri începând de la 2400 RON. În cazul lui GTX 1080, MSRP-ul pentru integratori este 599 USD, prin urmare primele implementări ale acestora ar trebui să își facă apariția în jurul sumei de 2800 RON, deci este posibil ca în lulie-August să vedem și implementări mai prietenoase de la GIGABYTE poziționate în jurul sumei de 2700 RON.

Un alt aspect pe care aș dori să îl menționez este noul bridge SLI. Pentru configurațiile 2 x SLI, cei de la Nvidia au produs un nou tip de bridge, care utilizează ambele conexiuni disponibile pe placă. Nu va faceți griji, putem utiliza în continuare configurații de tip 3 Way și 4 Way SLI, cel mai probabil cu ajutorul bridge-urilor existente deja pe piață.

La final, pot doar să confirm afirmația celor de la Nvidia... avem noi tehnologii la dispoziție pentru VR (Simultaneous Mulți Projection și Single Pass Stereo), avem unelte noi cu ajutorul cărora artiștii digitali vor crea adevărate opere de artă (Ansel) și nu în ultimul rând... avem un nou rege - GTX 1080! Personal, aștept cu nerăbdare implementările integratorilor, pentru că sunt convins că vom avea parte de frecvențe "stock" uriașe. Iar entuziastul din mine visează deja la GP100... Nu mă înțelegeți greșit, nu simt că GTX 1080 nu ar fi suficientă pentru ceva anume. Ba chiar sunt entuziasmat de existența unui GTX 1070, care va schimba probabil form-factor-ul PC-urilor de gaming high-end după lansarea din lunie. GTX 1080 este pur și simplu cea mai puternică placă video produsă vreodată. Cu toate acestea, faptul că un monstru cu performanțe inimaginabile stă în hibernare într-un sertar trezește pur și simplu la viață entuziastul din mine. **Monstru**

SPECIFICAȚII	GTX 1080	GTX 980Ti	Fury X	GTX 980
CORE	GP104	GM200	Fiji	GM204
GPU CLOCK	1607 MHz	1000 MHz	1050 MHz	1126 MHz
GDDR CLOCK	1251 MHz	1750 MHz	500 MHz	1750 MHz
BOOST CLOCK	1733 MHz	1075 MHz	1050 MHz	1216 MHz
MEMORY	8192 MB	6144 MB	4096 MB	4096 MB
TYPE	GDDR5X	GDDR5	HBM	GDDR5
BUS	256 bit	384 bit	4096 bit	256 bit
SHADER PROCESSORS	2560	2816	4096	2048
ROPS	64	96	64	64
PROCESS	16 nm	28 nm	28 nm	28 nm
POWER	8	6 + 8	8 + 8	6 + 6
TDP	180 W	250 W	275 W	165 W
DIE SIZE	314 mm2	601 mm2	596 mm2 / 1011 mm2	398 mm2
Transistor count	7.2 billion	8 billion	8.2 billion	5.2 billion

PERFORMANȚĂ			GTX 980	Fury X	GTX 980Ti	GTX 1080
3DMark Sky Diver			31233	31923	34990	38351
3DMark Fire Strike			11439	13676	14523	17562
3DMark Fire Strike Extreme			5848	7125	7376	9392
3DMark Fire Strike Ultra			3079	3878	3880	4997
GTA V - 3140x2160	2xAA	avg min	32 22	37 6	41 23	54 36
GTA V - 2560x1440	2xAA	avg min	65 41	69 15	79 45	102 65
GTA V - 1920X1080	8xAA	avg min	57 23	58 9	70 41	92 41
GTA V - 1920X1080	2xAA	avg min	95 43	91 51	109 36	123 62
Far Cry Primal - 3140x2160	NOAA	avg min	27 23	34 26	36 32	46 41
Far Cry Primal - 2560x1440	NOAA	avg min	46 38	56 30	61 51	81 69
Far Cry Primal - 1920x1080	SMAA	avg min	61 49	75 59	80 64	108 87
Far Cry Primal - 1920x1080	NOAA	avg min	65 52	77 60	83 66	113 89
Rise of Tomb Raider - 3140x2160	NOAA	avg min	29 14	35 13	43 29	55 33
Rise of Tomb Raider- 2560x1440	NOAA	avg min	55 20	56 26	78 49	102 56
Rise of Tomb Raider - 1920x1080	4x SSAA	avg min	21 7	40 14	54 32	69 43
Rise of Tomb Raider - 1920x1080	NOAA	avg min	79 24	71 32	113 73	149 74
Shadow of Mordor - 3140x2160	NOAA	avg min	40 32	49 38	50 39	67 50
Shadow of Mordor - 2560x1440	NOAA	avg min	71 53	83 61	92 68	120 83
Shadow of Mordor - 1920x1080	FXAA	avg min	91 65	99 70	118 80	153 95
Shadow of Mordor - 1920x1080	NOAA	avg min	99 71	108 76	127 80	165 112
Hitman - 3140x2160	SMAA	avg min	27 8	42 9	33 9	46 11
Hitman - 2560x1440	SMAA	avg min	46 10	66 11	56 10	79 15
Hitman - 1920x1080	SMAA	avg min	65 13	86 15	74 13	107 17
Batman AK - 3140x2160	AA ON	avg min	36 20	49 35	46 31	58 35
Batman AK- 2560x1440	AA ON	avg min	70 41	96 62	89 54	113 65
Batman AK - 1920x1080	AA ON	avg min	107 73	134 94	132 85	155 101
Sleeping Dogs - 3140x2160	NOAA	avg min	82 45	94 63	103 57	142 80
Sleeping Dogs - 2560x1440	Extreme AA	avg min	158 88	173 102	191 107	221 101
Sleeping Dogs - 1920x1080	NOAA	avg min	83 43	96 66	105 59	144 82
Sleeping Dogs - 1920x1080	NOAA	avg min	216 97	210 102	226 102	247 106
Metro Last Light - 3140x2160	AAA	avg min	17 5	21 14	23 15	30 21
Metro Last Light - 2560x1440	AAA	avg min	36 22	44 22	46 25	60 34
Metro Last Light - 1920x1080	AAA	avg min	58 33	68 30	74 26	93 33
Bioshock - 3140x2160		avg min	55 32	34 11	71 32	93 33
Bioshock - 2560x1440		avg min	109 55	107 22	138 58	180 57
Bioshock - 1920x1080		avg min	168 58	133 30	207 56	265 57
DOOM - 3140x2160	NOAA	avg min	36 30	46 36	47 38	55 46
DOOM - 2560x1440	NOAA	avg min	70 61	75 60	88 74	109 92
DOOM - 1920x1080	NOAA	avg min	107 72	100 56	129 103	166 132
Ashes of the Singularity - 3140x2160	DX12	avg min	25	37	30	41
Ashes of the Singularity - 2560x1440		avg min	30	44	37	49
Ashes of the Singularity - 1920x1080		avg min	35	49	45	61
Consum IDLE (W)			63	72	63	54
Consum LOAD (W)			253	368	299	264
Temperatura IDLE (oC)			36	35	40	35
Temperatura LOAD (oC)			81	53	86	83
Nivel de zgomot IDLE (dB)			35,4	41,7	37,2	30,6
Nivel de zgomot LOAD (dB)			41,3	42,5	41,6	43,2
Nivel de zgomot MAX (dB)			61,2	56,2	66,7	58,5

Transcend SSD370s 256GB S-ATA III



Cu aproximativ 2500 de angajați și venituri de aproape 1 miliard de dolari pe an, Transcend este genul de companie binecunoscută în Asia sau SUA și mai puțin prezentă pe piața din România. Încă de la introducerea pe piață a stick-urilor de memorie și a card-urilor de memorie, de exemplu, cei de la Transcend au ocupat întotdeuna un loc în top 3 vendori după cota de piață, de obicei în urma celor de la SanDisk și Kingston. Prin urmare, este destul de clar că avem de-a face cu o companie mare, cu un portofoliu bogat de produse. Fondată în 1988 de către Peter Shu, compania a evoluat rapid de la primul produs JetMate și până în prezent, trecând prin plăci de bază, plăci video, playere multimedia portabile, memorii pentru desktop, notebook și servere, stick-uri USB, carduri de memorie, card reader-e, camere pentru mașină și accesorii pentru produsele Apple.

În momentul de față, produsele companiei sunt împărțite în mai multe categorii, cum ar fi produse strategice (SSD-uri, camere pentru mașină, card-reader-e), accesorii pentru Apple (memorii, stick-uri OTG etc.), card-uri de memorie, stick-uri USB, memorie (desktop, notebook, server) și produse industriale (SSD, memorii etc.). Cei de la Transcend nu sunt implicați doar în segmentul consumer, o mare parte din business aflându-se în zona industrială, unde compania oferă soluții pentru mai mulți producători/integratori.

Transcend SSD370S reprezintă în momentul de față vârful de gama în categoria SSD S-ATA III al producătorului taiwanez, fiind comercializat în șase versiuni, în funcție de capacitate (32, 64, 128, 256, 512 și 1024 GB). Noi am primit la teste versiunea de 256GB, care va fi probabil cea mai interesantă pentru majoritatea utilizatorilor din România, poate și datorită prețului (389 RON). După cum observăm, cei de la Transcend doresc să își întărească prezența în România, iar disponibilitatea celor mai importante game de produse în magazinele noastre este un bun pas în acest sens.

Prezentare

Ambalajul în care este livrat Transcend SSD370S este plăcut ochiului, lăsându-ne impresia că avem de-a face cu un produs high-end. În pachet, pe lângă SSD-ul în cauză mai găsim un ghid de instalare, diferite prospecte cu alte produse Transcend dar și un adaptor 2.5 -> 3.5", pentru cei care folosesc carcase mai vechi.

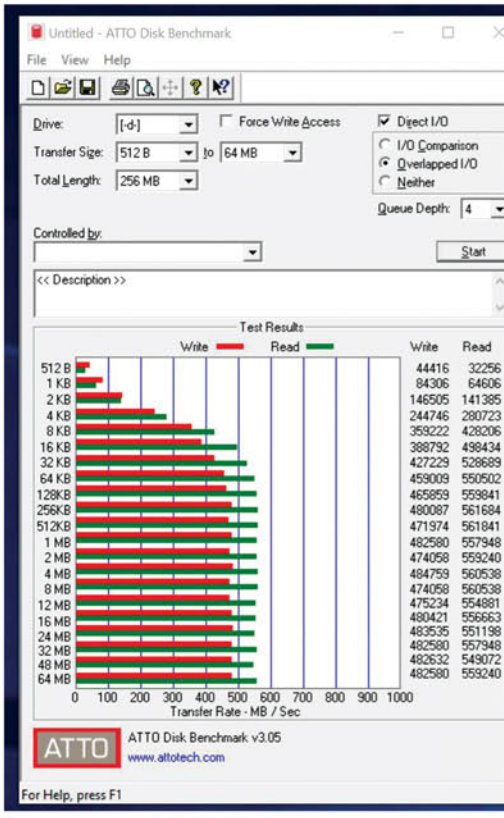
Carcasa de aluminiu a SSD-ului ascunde un PCB generos echipat cu un controller cu 4 canale Silicon Motion SM2246EN, memorie buffer Samsung DDR3 și NAND Micron Sync pe 16nm. Din platforma hardware folosită putem vedea cu ușurință faptul că avem de-a face cu un SSD adresat segmentului mainstream, care încearcă să ofere un preț per GB competitiv.

Ca și în cazul SSD-urilor de la majoritatea producătorilor care se respectă, Transcend SSD370S are propriul utilitar dedicat diagnosticării, întreținerii și optimizării performanțelor SSD-ului. Acesta se numește SSD Scope și ne permite actualizarea firmware-ului, diagnosticarea uzurii SSD-ului, activarea funcției TRIM, clonarea sau ștergerea completă a datelor de pe SSD.

Platforma de test și rezultate

Pentru a testa performanță SSD-urilor fără a avea vreo limitare din cauza sistemului de test, am ales o platforma Intel Z170 alcătuită din procesorul Intel Core i7 6700K și placă de bază GIGABYTE Z170X-UD5, adică exact aceeași platformă pe care o utilizăm și în cazul testelor de plăci video. SSD-ul a fost conectat la portul SATA 3 nativ, iar BIOS-ul a fost setat pentru a permite activarea tehnologiei AHCI. Tot pentru a obține rezultate optime am folosit ca sistem de operare Windows 10 Pro x64 cu ultimele update-uri la zi. SSD-ul a fost conectat ca drive secundar la sistem. Testarea a început după un Secure Erase, iar testele au fost rulate în aceeasi ordine că și în cazul oricărui alt SSD testat de noi până acum.

Performanțele corespund specificațiilor oferite de producător, adică ~560MB/s viteză secvențială de scriere și ~480MB/s viteză secvențială de citire, în timp ce IOPS-urile ating 65k la citire și 71k la scriere, ceea ce este demn de apreciat pentru un SSD din segmentul mainstream. De remarcat echilibrul între vitezele de citire și scriere în



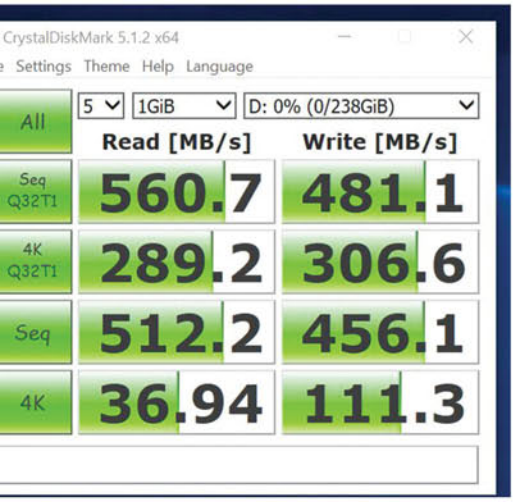
ceea ce privește citirea / scrierea fișierelor 4K cu QD de rang mai mare, adică ceea ce întâlnim de obicei în utilizarea zilnică. În testul de stocare din PCMark 8 v2 am obținut scoruri și implicit performanță peste foarte multe SSD-uri mainstream testate în ultimul timp, Transcend SSD370S apropiindu-se de mult mai costisitorul rege neîncoronat al mainstream-ului, Samsung 850 EVO.

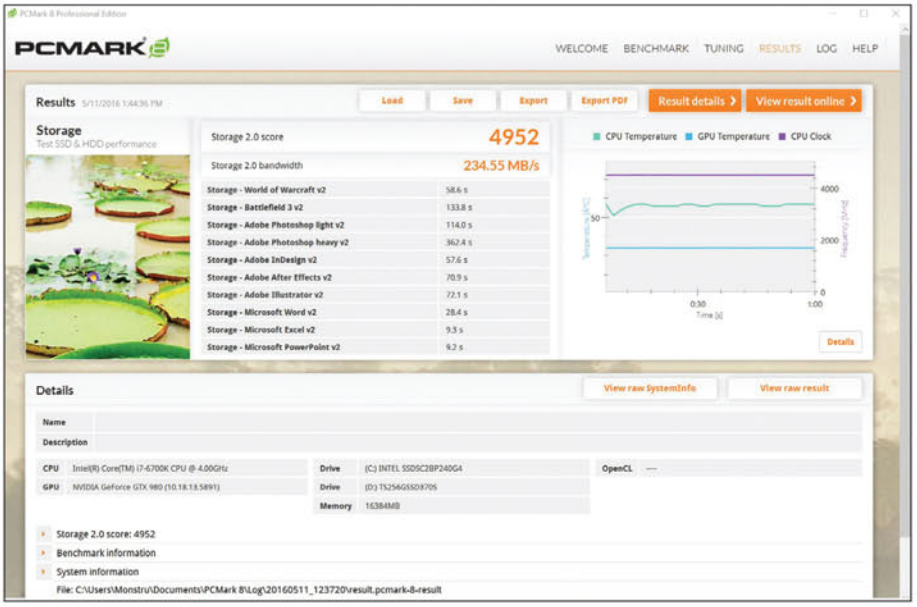
Concluzii

Transcend a reparat prin SSD370S toate problemele întâlnite la lansarea seriei SSD370, beneficiind acum de o carcasa de aluminiu, memorie NAND fabricată de Micron, precum și un firmware bine pus la punct. Această nouă iterație a seriei SSD370 ne aduce și o memorie NAND cu o litografie mai fină, pe 16nm, iar acest lucru face că SSD370S să aibă un preț competitiv, un lucru vital mai ales în zona entry-level și mainstream.

Dacă tot am vorbit de preț, acesta este de 389 RON pentru varianta de 256GB testată de noi, ceea ce îl poziționează la același nivel cu multe dintre SSD-urile TLC existente pe piață acum. Memoria MLC pe 16nm folosită de Transcend ar trebui să ne ofere o siguranță a datelor (teoretic, cel puțin) mai mare decât cea TLC, cu o singură excepție: V-NÂND-ul pe 40nm folosit de Samsung pe 850 EVO.

Deși nu este un brand foarte cunoscut în







România în ceea ce privește SSD-urile, Transcend SSD370S este un produs solid, gata oricând să se ia la trântă cu soluții similare de la A-DATA sau Kingston. Totuși, chiar dacă atinge 71k IOPS în ceea ce privește viteza de scriere 4K, SSD370S nu se poate apropia de SSD-uri cu controllere mai puternice (Phison, Marvell, Indilinx sau Samsung), acestea apropiindu-se sau chiar depășind 85k IOPS. Cu toate acestea, găsesc performanța să remarcabilă pentru combinația hardware folosită, bazată pe un controller Silicon Motion cu doar 4 canale și memorie NAND pe 16nm. Așteptăm să vedem produse noi de la Transcend în viitorul apropiat și poate chiar și un flagship. **Monstru**



NEXT ISSUE



OVERWATCH

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

