



# NIVEL UP

JUMP TO THE NEXT LEVEL!

7

GAMES HARDWARE LIFESTYLE

X-TRA LIFE

Enderal  
Skyrim MOD

GAMEDEV

Gray Dawn

GAMING GEAR

Mionix Castor  
HyperX Cloud  
Stinger

HARDWARE

Cum se naște  
o placă video  
Lab501

SHADOW  
WARRIOR

FIFA 17 • DEUS EX MANKIND DIVIDED  
CALL OF DUTY INFINITE WARFARE • INSIDE • NBA 2K17  
PRO EVOLUTION SOCCER 2017 • STEEP



# BETHESDA, CRITICA ȘI CUMPĂRĂTURA DIN ZIUA CEA DINTÎI

**B**ethesda a introdus (de fapt, a oficializat, fiindcă au aplicat-o în cazul lui DOOM și, aparent, a dat roade) o nouă politică: cheile/copiiile pentru review vor ajunge la presă doar cu o zi înainte de lansare.

Motivul? Pace și iubire, vrem ca toți să se bucure de joc în același timp, o facem pentru voi, mă! Adevărul? N-a mers cu NDA-uri, iar acum că am scăpat de demo-uri și nici Pulea Spătarul nu mai cere aşa ceva înainte să dea 60 de euro pe un joc, e timpul să ne îngrijim de review-urile apărute în ziua lansării, cînd hype-ul e încă gros și vînzarea curge. După aceea, dați-i cîte steluțe vrea mușchiul vostru cel critic, că noi ne-am îndeplinit planul la vînzări/precomenzi.

Pînă la urmă, înțeleg ce vor oamenii să facă (și e chiar logic dacă ne gîndim la biznisul lor și nu la portofelul nostru): luați poze fotoșopate cu trei ani înainte de lansare și hai liber la hype și la "sigur va fi Game of the Year!!!!", dar de la review-uri vă rugăm să vă abțineți pînă cînd oamenii nu mai pot renunța la precomandă. Sau au deja patru ore în joc și nu-și mai pot cere banii înapoi. A, nu vă puteți abține și dați din casă înainte să băgăm noi în casă? Credeam că sunteți oameni serioși, bineeee, atunci luați un key de review cu o zi înainte, să vedem cît timp aveți să vă dați seama și

să informați publicul că intenționăm să le vindem o pocnitore (sau poate nu e o pocnitore, dar nu vom ști niciodată înaintea lansării). Pe scurt, mesajul transmis presei e următorul: "reclamă gratuită cînd vreți voi, mulțumim și mai veniți pe la noi, critică obiectivă doar atunci cînd nu ne puteți afecta vînzările".

Dacă presa ar avea oo (momentan trăim într-o simbioză perfectă cu producătorii, iar grosul cititorilor ne vin din cele o sută de articole fluviu scrise pe baza unui singur screenshot/trailer) și ar sări cu o contrafertă (și s-ar ține de cuvînt, oricît de mult le-ar fi biznisul afectat): "ok noi primim key cu o zi înainte de lansare, veți primi și voi hype tot cu o zi înainte de lansare, sau după, că suntem prea ocupați să vă jucăm jocul și să scoatem review în ziua lansării", probabil că Bethesda și-ar revizui puțin politica. Și, cel mai important, alte companii s-ar gîndi de două ori înainte să facă o asemenea mișcare. Oricum, sunt tare curios ce se va întîmpla. Deși nu-mi prea fac speranțe că se vor scandaliza prea mulți. Mai țineți minte cînd Bethesda vindea armură pentru cal cu trei euro? Sau mai țineți minte cînd un AAA costa 39.99 ? Member?

La final, vă las în compania unui sfat/citat splendid, care m-a uns la inimă cu inutilitatea lui.

Nu i-am dat copy/paste, am tastat fiecare literă și fiecare virgulă, deoarece am vrut să văd ce simte un om (care știe cît de răbdător e clientul modern atins de hype) cînd scrie aşa ceva. Well, m-a pufnit rîsul la fiecare două cuvinte. Nu pentru că ar fi un sfat prost (de fapt eu chiar încurajez oamenii să citească de două ori înainte să cumpere o dată), ci pentru că, studiind trendul din ultimii ani, degeaba îi spui omului atins de hype că e bine (pentru noi toți) să aștepte puțin înainte să cumpere un produs, mai ales un produs digital cu stoc, practic, infinit.

"We also understand that some of you want to read reviews before you make your decision, and if that's the case we encourage you to wait for your favorite reviewers to share their thoughts" Pe de altă parte, aș fi foarte plăcut impresionat dacă, printre minune, grosul cumpărătorilor s-ar decide să le urmeze sfatul și s-ar abține de la precomenzi și de la cumpărătura din ziua cea dintîi. În primul rînd, cred că-l vor condecora pe amărîtul care-a scris comunicatul de presă (LE-AI SPUS SĂ AȘTEPE, NEFERICITULE? CE-A FOST ÎN CAPUL TĂU?). După care vor avea o idee și mai bună: vom trimite chei de review la o lună după lansare. Cine vrea să scrie comunicatul de presă? **cioLAN**



nivelul2.ro



facebook.com/nivelul.doi



twitter.com/Nivelul2



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

**Editor**  
Mircea Dumitriu (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 (chester@nivelul2.ro)  
Marco Giuliani (marco@nivelul2.ro)

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

**Grafiă 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

# EXTRA



COD PREMIUM

Survarium este un "online massive multiplayer first-person shooter" ce poate fi jucat gratuit, însă există și posibilitatea achiziționării unor echipamente premium, ce oferă anumite bonusuri. Așa cum este și cel pe care îl oferim în această ediție. Evenimentele din Survarium au loc în viitorul apropiat, la scurt timp după producerea unui dezastru global, într-o lume în care numai un om dintr-o sută a supraviețuit, iar anarhia și haosul fac legea. Este o lume în care va trebui să îți câștigi dreptul la viață cu arma în brațe. Acțiunea se petrece în diverse zone contaminate, oferind supraviețuitorilor o varietate de opțiuni tactice, secrete și informații valoroase ce țin de filul narativ. Modurile de joc sunt diverse și includ atât scenarii co-op, cât și versus, iar fiecare hartă este împânzită cu capcane mortale a la S.T.A.L.K.E.R., ce abia așteaptă să-i înghețe pe cei care nu se uită bine pe unde calcă. Anomalii, artefacte... A sosit timpul să vă adaptați la o lume nouă și necruțătoare, căci numai astfel o să-i supraviețuți!



Disponibil numai în  
varianta tipărită



# Cuprins

#7 / 2016

## FOCUS

06 Gameri disperati - We've got Luckey! And...we lost it...

## SPECIAL

10 Dreamhack Winter 2016

## REVIEW

- 14 Shadow Warrior 2
- 20 Deus Ex: Mankind Devided
- 24 Inside
- 26 FIFA 17
- 30 Pro Evolution Soccer 2017
- 32 NBA 2K17
- 36 Salt and Sanctuary
- 38 Call of Duty: Infinite Warfare
- 42 Steep
- 46 CarmaGeddon MaxDamage
- 48 Wasted
- 52 Master of Orion: Conquer the Stars

## X-TRA LIFE

56 Enderal: The Shards of Order

## GAMEDEV

66 DevPlay 2016

68 Gray Dawn

## eSPORTS

- 72 Pac! Pac! Headshot: 1v1 cu HappyV din Envyus
- 74 La un borş alb polonez cu Ionut Chepeneag

## HOBBY

78 Ticket to Ride Europe

## LIFESTYLE

- 80 ANIME - Paprika/ Your Name
- 81 FILM - Stranger Things - The Legend of Tarzan & The Jungle Book

## GAMING GEAR

- 82 HyperX Cloud Stinger
- 86 Mionix Castor
- 88 Mionix Alioth
- 89 Benq Zowie XL2735
- 90 Omen Mouse with SteelSeries

## HARDWARE

92 Cum se naşte o placă video



# GAMERI DISPERAȚI

We've got Luckey! And... we lost it...

Cred că pentru acest articol ar trebui să schimb titlul, subtitlul sau genul articoulului (depinde ce alege Mircea de data asta), din Gameri Disperați în Dezvoltatori Disperați. Una perturbatoare a fost simțita mai mult la nivel de producție și nu cred că o să ne afecteze pe noi, ca jucători, în vreun fel. Dar, cui nu-i place o dramă bună, mai ales când implică oameni bogăți și politici.

Palmer Luckey este Tânărul (nu-mi vine să cred că are doar 24 de ani) care a reușit să reaprindă în sufletul multora dintre noi (în cele mai multe cazuri indirect) pasiunea pentru tehnologie, jocuri, și ce pot reprezenta ele, putere de calcul, configurații, optimizare și aşa mai departe. Din 2008 până în 2014 am impresia că am trăit într-o stare de letargie din punct de vedere tehnologic. Cuplul PS360 a fost prins ușor din urmă și întrecut, Intel, AMD și Nvidia, începând s-o răreasă cu salturile în performanță, dar chiar și aşa, în momentul în care X1 și PS4 au făcut ochi, erau deja depășite de PC-urile mai capabile. Simteam că toate jocurile și platformele au ajuns să semene, că ne plafonăm. Apoi, Tânărul de mai sus a reușit să ne convingă cum că realitatea virtuală este următoarea mare venire.

Avea sens, ce promitea el părea un salt la fel de mare ca și trecerea de la 2D la 3D. M-am bucurat, nu numai pentru posibilitățile extinse de exprimare pe care aceste căști virtuale o vor aduce jocurilor, dar și pentru că era clar că aveam nevoie de procesoare și plăci video mai puternice și mai ieftine, noi motoare de randare, panouri mai bune, rate de refresh incredibile, dar de ce nu aveam nevoie. Toate aceste lucruri ducând la o întărire a platformei PC, dar mai ales la jocuri mai bune, mai bine optimizate, mai clare și mai frumoase din punct de vedere vizual și artistic.

Spre bucuria mea, producătorii, distribuitorii, dezvoltatorii de hardware și software deopotrivă -



AUGUST 17, 2015

Palmer Luckey, 22, inventor of the Oculus Rift, is one of the visionaries making virtual reality mainstream





jumătate de industrie, au îmbrățișat cu aceeași pasiune ceea ce Luckey promitea să aducă în casele consumatorilor. Anul acesta au fost lansate primele 3 modele de căști VR și, deși m-am dezumflat nițel datorită prețurilor prea mari pe care le au (speram la un preț mic și o adoptie rapidă, care să producă la rându-i o cerere pentru hardware mai bun și mai ieftin), nu pot să nu observ că deja avem plăci video mai puternice, motoare grafice mult mai bine optimizate pentru PC, găsești software care permit rularea jocurilor în rezoluții mai mari, fără pierderi semnificative din punct de vedere vizual și aşa mai departe. De doi ani de zile viitorul jocurilor sună mai bine.

Luckey era pentru mulți un model, un puști care repară telefoane mobile pentru a-și întreține pasiunea, care a reușit să producă un prototip VR, să-l prezinte și să obțină ajutorul a sute... mii de oameni pentru a-și pune visul în aplicare. A schimbat industria pentru totdeauna și după ce Facebook i-a cumpărat compania, la doar 22 de ani, avea o valoare de piață de peste 700 de milioane de dolari. Nu pot să-mi imaginez prin câte schimbări a trecut într-o perioadă atât de scurtă de timp sau cum noul cerc de prieteni l-a influențat, poate chiar manipulat, cert este că pe 22 septembrie The Daily Beast posta un articol în care arăta că Luckey a susținut finanțier o organizație numită Nimble America, devenind, în timp, vice-președintele acesteia. Cei de la Nimble America sunt avizi susținători ai lui Donald Trump

și se ocupă cu postarea și crearea de „shitposting” și me-me-uri care intențesc să o defâimeze pe Hillary Clinton. NimbleRichMan a fost identificat ca fiind user-ul folosit de Luckey pe [www.reddit.com/r/The\\_Donald/](http://www.reddit.com/r/The_Donald/), link/site deținut de Nimble, iar din cele câteva exemple subliniate de Daily Beast simți cum aroganța și superioritatea transcend frazele poste.

Lângă mulți gameri și susținători Oculus ultragrați, câteva companii producătoare de jocuri au anunțat aproape instantaneu că nu vor mai produce nimic pentru platformă, atâtă timp cât Luckey lucrează la Facebook. La prima vedere pare o reacție copilăroasă venită din partea unor companii care în mod normal ar trebui să se gândească la câștiguri, dar, dacă privim tabloul mare realizăm că producătorii sunt încontinuu bombardăți și hăituiți de „fani” pe internet. Ei știu foarte bine că de mult doare, când munca sau chiar tu ca persoană ești

## Mom: Don't sit too close to the TV. It's bad for your eyes



20 years later



înjurat, când se face mișto de tine, când nimic din ce încerci nu e bine și aşa mai departe.

De fapt, majoritatea au și tinut să precizeze că nu-i interesează cu cine votează x sau y, dar nu pot crea ceva ce va aduce mai mulți bani unei persoane care susțin intoleranța, rasismul, ura și troll-ul pe internet.

Unele dintre cele mai interesante discuții rezultate în urma acestor evenimente pe care le-am găsit pe site-urile de specialitate gravitează către aceeași întrebare: dacă și noi, ca și consumatori, ar trebui să tragem o astfel de linie, dar și unde? În ce moment decidem să nu mai cumpărăm un produs al unei companii ai cărei patroni folosesc căstigurile în scopuri dubioase? Când susțin un candidat la președinție care în ochii noștri pare radical? Când susțin un site care aruncă cu rahat în oameni? Când remarcile lor le arată latura xenofobă sau sexual deviantă? Când din ce în ce mai mulți dintre prietenii lor sunt interlopi pe care-i suspectăm de trafic de droguri, prostituție sau hoție? (ultimele două întrebări sunt doar exemple care nu au legătură cu situația de față, le-am adăugat doar pentru că sunt de părere că merită să ne gândim la ele într-o societate de consum ca a noastră.)



Dar să revenim. E clar că reacțiile brutale ale companiilor care și-au retras suportul, dar și a zelilor de persoane interesante de Oculus care au spus că nu vor să mai aibă de-a face cu acest produs, au fost alimentate de situația politică unică cu care Statele Unite se confruntă. Multe din remarcile lui Donald Trump arată tendințele lui xenofobe, rasiste, misogine, paranoice... și lista ar putea continua. Iar cei care văd (sau cred că văd) mai departe de vorbe, dar și cei care nu consideră



că felul în care Trump se comportă sau vorbește este cool, au ajuns să-l urască, ba chiar să le fie frică de ce s-ar putea întâmpla dacă devine președinte. Era o vreme când mai puteam pune o întrebare sau rupe o glumă legată de Trump cu colegii americanii la muncă, deja de ceva timp a ajuns să-mi fie jenă de jena lor.

Într-un astfel de climat e oarecum normal ca reacțiile ambelor tabere să devină pline de patimă, radicale chiar și, sincer, cred că Luckey nu a realizat care o să fie implicațiile asocierii numelui lui cu Nimble America. A doua zi a ieșit la rampă și a declarat că-i pare rău că acțiunile lui au influențat într-un mod negativ percepția asupra numelui Oculus. Că nu are nicio legătură cu user-ul NimbleRichMan și că nu are nicio funcție în cadrul Nimble America. A donat 10 mii de dolari pentru că a crezut că organizația are idei noi (fresh) legate de cum poți comunica cu tinerii votanți prin folosirea panourilor publicitare. Ceea ce

poate fi total adevărat pentru că nimeni (până la scrierea acestui articol) nu a dovedit contrariul și nici nu a reușit să mă convingă pe deplin cum că minte. (O să o rog pe Ramona să arunce undeva în preajmă o poză cu spațiul publicitar cumpărat de Nimble în Pittsburgh și mesajul lor – campanie posibilă în urma donațiilor primite)

Răul fusese însă deja făcut, iar ce a urmat nu face decât să-l incrimineze. Contul NimbleRichMan a fost dezactivat, iar Facebook, o companie cu tendințe liberal-democratice, se pare că l-a forțat să nu mai apară în public. De mai bine de 30 de zile conturile folosite de Luckey pe rețelele de socializare au devenit mute, ca niciodată a lipsit de la conferința Oculus ce se adresa dezvoltatorilor, iar jurnaliștii care au întrebat de el în cadrul evenimentului au fost amenințați cu evacuarea dacă nu schimbă tonul (ceea ce spune destul de multe și despre cum funcționează Facebook și câtă încredere ar trebui să avem în



ei). Separat, Facebook nu răspunde la întrebările presei legate de Luckey. Pentru moment e dat dispărut.

P.S. Presimt că pe viitor toată această nouă nebunie cu rețelele de socializare o să creeze știri și drame savuroase și o să tot vorbim despre cum ne-a schimbat, dar și despre implicațiile alegerilor companiilor mamă. Dacă găsiți interesant ce am scris, dar și extremele pe care tehnologia se poate duce în viitorul apropiat, vă recomand ultima serie Black Mirror, primul și ultimul episod m-au lăsat cu gura deschisă. Ar fi trebuit să le fi numit Facebook-alipsa și Killer Twitter. **ncv**

PS4®



UBISOFT®

18  
www.pegi.info

# WATCH DOGS® 2

ENTER the hackers' world ↗



ΔΩΔΩ  
PlayStation®4  
EXCLUSIVE  
PLAY DLC PACKS  
30 DAYS  
EARLY

[www.watchdogs.com](http://www.watchdogs.com)



© 2016 Ubisoft Entertainment Inc. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment Inc. in the U.S. and/or other countries. Downloadable content. © 2016 PlayStation™. PlayStation™ and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. PS4™ is a trademark of the same company.



# DE CE AM ALERGAT DUPĂ UN MOUSE LA DREAMHACK WINTER 2016

**S**ă îl ascultă pe Prasad Paramajothi, eSports Marketing Specialist @ BenQ, vorbind despre Zowie este o experiență în sine. Tipul inspiră entuziasm și exprimă admirație față de brandul pe care îl reprezintă — calitate pe care o respect la profesioniști. Sincer să fiu, pentru mine întreaga călătorie spre Jonkoping a fost justificată de prezența mouse-urilor de gaming din seriile Zowie EC, FK și ZA, atmosfera BYOC și gaming-ul competitiv fiind prea obosită după un zbor atât de lung și plin de peripeții (vezi greva Lufthansa). E adevărat, Dreamhack-ul de iarnă din Suedia depășește imaginația — indiferent pe ce parte întorci. Însă antenele mi-au fost ridicate aici de iubitele mele mouse-uri și filozofia designului adoptată de marca incorporată în familia BenQ.

Totuși, înainte de a discuta despre periferice, trebuie să trec în revistă evenimentul – ordin editorial. Dreamhack Winter 2016 mi-a dat peste cap părerile formate în declamația „Dreamhack și Colonia de Toxic”, publicată prin 20 septembrie pe situl revistei noastre, [www.nivelul2.ro](http://www.nivelul2.ro). Ok, încercați să vă imaginați o serie de hale uriașe, conectate prin holuri lungi și un sistem de scări rulante ce duceau spre etaje superioare ori spre parter, rezervat parțial expozițiilor, scenelor eSports și food court-ului. Oriunde exista un spațiu gol se vedea și câteva zeci – dacă nu sute -- de computere personale aduse în cârcă sau pe scaunul de birou. Băieții și fetele din Suedia veneau cu PC, cătel și purcel de acasă, și montau singuri mesele realizate din materiale reciclate, că doar nordicii ăștia au IKEA

în sânge, apoi se puneau pe joacă, chat, urmăreau anime-uri, seriale și rupeau tastaturile în multiplayer. Pavilioanele erau pline de cabluri LAN, rețele daisy-chained, sisteme modificate și puștani liniștiți. Aveai ce mâncă, consumai câte un energizant și te întrebai unde e paza. Fiindcă nu se vedea urmă de gherofi cu paralizante la centură și atitudine de bătuș abuzat în copilărie. Aici distrația mergea mână în mână cu un comportament civilizat. Ne-am întâlnit și cu o gașcă de 11 români fericiti, dornici să urmărească competițiile Rainbow Six Plantronics Cup, concursurile BYOC Gigabyte, campionatul de Overwatch, campionatul de casemod organizat de Cooler Master, ESU Razer CS:GO Ladies Tournament și meciurile de Tekken 7. eSportsul să-ți placă, că aveai de unde alege.

A murit regele. Trăiește regele!





Senzația majoră cu 40 la oră.

Pe mine m-a încântat experiența VR în simulatoarele de Project CARS și, surpriză, PlayStation 4. Oricum, trebuie să mă întorc acum la șoareci mei.

L-am întrebat pe Prasad de ce Zowie a construit trei serii diferite la formă pe o singură platformă hardware, când logica dicta un sistem custom. Răspunsul mi-a plăcut, fiindcă mi-a dat de înțeles că o soluție bazată pe carcase personalizabile ori interschimbabile nu este exclusă, deși suma factorilor ergonomicie/simplitate se manifestă deocamdată cel mai bine în modelele gamelor EC, FK și ZA: adică opt periferice dotate cu senzori Avago 3310, fără driveri suplimentari,

tracking 1:1, fără "overclock" DPI din firmware (maximum 3200), construite din materiale de calitate înaltă și prevăzute cu funcții accesibile prin combinații de butoane — unele secrete, căci e mai hardcore să schimbi distanța lift off după puțină muncă de detectiv.

Sigurele diferențe constau în dimensiuni și formă. Slavă cerului, butonul pentru alegerea treptei DPI a fost poziționat pe suprafața inferioară la toți membrii coloniei Zowie, FK1, FK1+ și FK2 reușind să îmbine perfect trăsături din vechile mouse-uri Microsoft cu linii întâlnite de obicei la produsele Steelseries. ZA11, 12 și 13 nu fac altceva decât să adauge încă două butoane pe

flancul drept, mulțumind astfel stângacii sau ambidextrii ignorați de EC1-A și EC2-A, potrivite numai în palm grip de dreapta. Metaforic vorbind, cercul se închide perfect, fiindcă Zowie livrează linii suple trase în plastic negru mat, diversitate și performanță cinstită indiferent de genul jocurilor alese. Aparent, simplitatea generază eficiență — și mă bucur să văd că Mionix Castor, Razer Deathadder și Rival 300 nu sunt singurele produse care reprezintă cu mândrie această mentalitate. Două dintre ele sunt prezentate pe larg în acest număr. Sunt curios dacă îmi dați ori nu dreptate.

**Aidan**

### eSports la maximum!



### Zona Retro a fost un succes imens.





JOCURI ORIGINALE LIVRATE PRIN E-MAIL



BATTLEFIELD 1



FIFA 17



CALL OF DUTY  
INFINITE WARFARE



WATCH DOGS 2

**5% EXTRA REDUCERE**  
**FOLOSIND CODUL DE CUPON\***  
**NIVELUL2 PENTRU ORICE JOC**

\*Foloseste cuponul in cosul de cumparaturi si primesti pe loc o reducere de 5% din totalul comenzii. Se poate folosi pentru orice joc din site, inclusiv cele reduse. Limita un cupon pentru fiecare cont.

GEN First person shooter  
TESTAT PE PC  
DISPONIBIL PE PC, PS4, X0  
PRODUCĂTOR Flying Wild Hog  
DISTRIBUITOR Devolver Digital  
ONLINE shadowwarrior.com

# SHADOW WARRIOR



## Înțelepciunea asiatică VS armamentul american

**2**016 pare că a fost un an bun pentru reboot-uri sau continuări ale unor FPS-uri celebre. Am avut un Star Wars Battlefront rezonabil de bine primit, un DOOM satanic, neruos și impecabil realizat, un Battlefield 1 cu săbii și cai pe care abia aştept să-l încerc și acum ne vom bălăci în Shadow Warrior 2, continuarea reboot-ului din 2013 realizat tot de băieții de la Flying Wild Hog. Într-unul din numerele precedente ale

reviste am avut plăcerea să recenzez un alt titlu dezvoltat de ei, Hard Reset Redux, însă, privind în-apoi, acela pare un soi de side-project făcut în weekend-uri alături de colegi. Nu că Hard Reset nu ar fi un shooter bun, însă Shadow Warrior 2 este cu siguranță un proiect mult mai amplu și ambicioz, din toate punctele de vedere. Dar merită oare să fie inclus în panoplia de FPS-uri reușite a anului 2016? Urmează-mă, cititor-san, și vei afla!

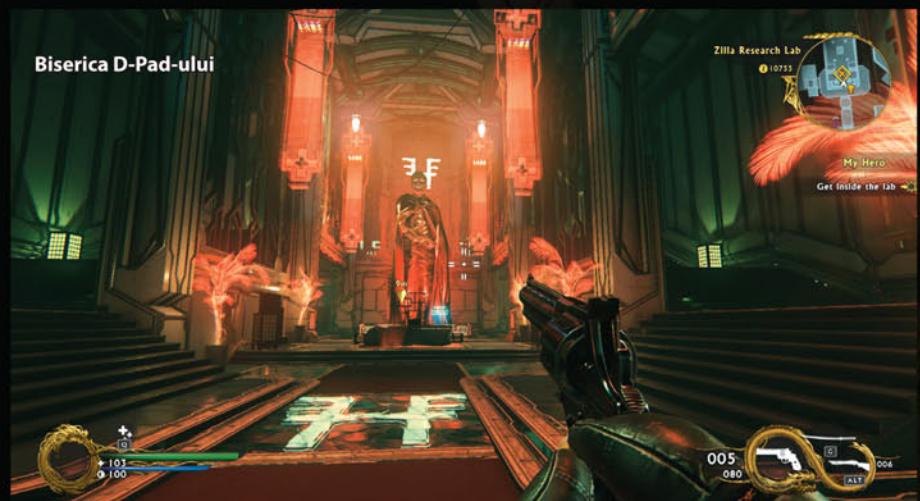
### Oriunde ai merge, mergi cu toată muniția

Shadow Warrior 2 își propune să fie o combinație letală de Serious Sam, Doom, Borderlands și Diablo, adunând laolaltă hoarde de inamici, arme distrugătoare și loot cât cuprinde, dar și un protagonist mai badass și mai tăntălu decât Sam și Duke Nukem la un loc. Lo Wang,



personajul principal al jocului, este un asasin scos parcă din filmele ale proaste cu ninjalăi, genul de individ care întâi trage și abia apoi întrebă cine e. Un veritabil action-star cu un arsenal întreg de armament și glume care mai de care mai porcoase, Lo Wang se trezește din nou atras într-un complot malefic prin care o corporație cu intenții necurate dezlănțuie iadul pe pământ.

Da, seamănă izbitor cu premsa din DOOM, doar că Shadow Warrior 2 înlocuiește planetă Marte cu un setting de puternică inspirație asiatică, cu tot cu daikatane, samurai, dragoni aurii, prăjiturele cu răvașe și toate obiectele de recuzită asiatică ce vă pot trece prin minte. Nivelurile arată surprinzător de bine și veți avea ocazia să-l plimbați pe Lo Wang prin cătune asiatice rustice, păduri infestate de lighioane infernale sau citadele cyberpunk, zone care nu-s neapărat foarte legate între ele, dar care arată foarte bine. În plus, nivelurile sunt și oarecum generate în mod procedural. Este destul de greu să-ți dai



seama care anume sunt elementele construite manual de echipă și care sunt cele generate în mod procedural. Nivelurile nu sunt fundamental schimbante de la un playthrough la altul, însă există unele diferențe minore în ceea ce privește

amplasarea anumitor elemente de decor sau de geografie. Este imperativ, deci, ca hoardele de demoni care au cotropit aceste pământuri frumoase să fie trimise înapoi la mama dracului, cu forță armamentului greu și a săbiilor magice. Povestea, așa cum probabil bănuiați, nu este decât un pretext subțire pentru măcel, ceva cu monștri, suflete captive, experimente științifice scăpate de sub control și alte asemenea aberații.

În loc să urmeze o structură liniară, Shadow Warrior 2 oferă posibilitatea abordării zonelor și misiunilor în ordinea dorită de jucători. Un hub central – satul natal al lui Lo Wang, cred – servește drept loc de odihnă, reaprovisionare cu arme și muniție și obținere de noi uesturi și misiuni de la cele câteva NPC-uri anemice (din punct de vedere narrativ, vreau să spun, că altfel toți sunt musculoși și cu freze ciudate) care freacă menta pe-acolo. Campania singleplayer are în jur de 12 ore, probabil ceva mai mult dacă nu treci prin monștri și misiuni ca Godzilla prin sat.





Poate parea puțin, însă distrația poate continua fără probleme în co-op, care oferă suport pentru maxim 4 jucători.

## Dă-i unui om o drujbă și-l vei distra o zi...

...dă-i o tonă de armament greu și va avea ce face toată săptămâna. Sau cam aşa ceva. Shadow Warrior 2 și-o dă în petec grav cu numărul de arme pus la dispoziția samurailor din spatele monitoarelor – în jur de 70, după spusele producătorilor. Avem săbii și cuțite de tot felul, shotguns, miniguns, mitraliere și SMG-uri, drujbe, lansatoare de rachete și alte proiectile și o serie de arme speciale, care sunt obținute în urma completării anumitor quest-uri sau ca random drops. Ce mi s-a părut spectaculos este design-ul armelor, care arată absolut incredibil (atât la propriu, cât și la figurat) și sunt foarte inventive în ceea ce privește aspectul și modul de funcționare. Atunci când vezi o mitralieră construită integral din crani de metal, știi că designer-ul respectiv era genul de copil care umplea pagini întregi din caietul de teme cu desene cu scheleți și monștri. Clar, arsenalul lui Lo Wang îl ar face de rușine pe Serious Sam sau pe Duke Nukem, care ar începe să se simtă jenați și neadecvați. O decizie foarte inspirată este aceea de a include în meniu și o megaencyclopedia cu toate armele, monștrii, locațiile și personajele întâlnite în joc, ce se completează pe măsură



ce avanzezi în campanie. Astfel, poți să iezi oricând o pauză pentru a admira design-ul armelor adunate în desagă sau pentru a citi descrierile amuzante (adesorii în mod scremut) ale monștrilor.

Nu numai că armele arată foarte bine, dar se și simt foarte bine. Gunplay-ul este excelent implementat și toate armele au un feeling de putere brută. În plus, luptele oferă constant feedback vizual și auditiv. Înamicii cad la pământ atunci când sunt loviți cu putere, se clatină pe picioare când sunt asaltați cu un baraj de gloanțe și pot fi decapitați

și dezmembrați în mod artistic cu drujba, katana sau ce alte dubioșenii tăioase mai aveți în inventar. De altfel, majoritatea luptelor se desfășoară într-un ritm foarte alert și sunt spectaculoase, mai ales că Lo Wang este capabil de o serie

întreagă de mișcări acrobaticе –





salturi duble în aer, dash-uri rapide, atacuri circulare cu sabia, etc. – care-i permit să-și domine adversarii. Și, că tot veni vorba de ei, inamicii din Shadow Warrior 2 sunt interesanți și variați, atât ca aspect și design, cât și ca abilități. Mulți dintre ei au diferenți modificatori și rezistențe specifice, astfel încât este mereu necesară alegerea armelor potrivite pentru a-i neutraliza. Totuși, un lucru care nu mi-a plăcut este că monștrii sunt cam prea rezistenți la gloanțe, fiind capabili să

absorbă cantități neverosimile de damage până când se prăbușesc la pământ. Problema este exacerbată în multiplayer, atunci când puterea monștrilor crește proporțional cu numărul de jucători, de ajungi să golești sute de cartușe într-un singur inamic.

Am pomenit de Borderlands la începutul articolelui și nu fără motiv. Shadow Warrior 2 împrumută fără jenă sistemul de loot conceput de cei de la Gearbox Software, astfel că toți monștrii

uciști, dar și cuferele din joc, lasă în urmă o tonă de arme, muniție și upgrade-uri de tot soiul. Fiecare armă are trei slot-uri de upgrade în care pot fi inserate amulete și alte obiecte magice, fiecare conferind armei diverse proprietăți adiționale: elemental damage, regenerare de HP, acuratețe crescută, sănătate mai mare de critical hits și altele. Partea bună e că upgrade-urile pot fi aplicate și combinate fără niciun fel de restricție în cele trei slot-uri, astfel că poți experimenta în voie până când creezi armele care îți se potrivesc cel mai bine. Sigur, de la un punct încolo, componentele de upgrade pică în cantități tot mai mari, astfel că ajungi să le ignori și să nu-ți mai bați capul să le aduni pe toate de pe jos. Dar hei, cine sunt eu să mă plâng de prea mult loot?

Acest întreg sistem ajută mult la replay value, fiind destul de distractiv să colecționezi toate armele și să le bibilești pe fiecare. În plus, jocul are și o componentă RPG, astfel că Lo Wang are o serie întreagă de skill-uri și abilități care pot fi constant îmbunătățite, existând posibilitatea de a-ți crea diverse build-uri axate pe damage, support, viteză și aşa mai departe. Faptul că fiecare își poate personaliza abilitățile după cum îl taie capul devine util în co-op, când cei patru



**Bullets Pouch**

Increases the maximum amount of carried Bullets

- Level 1** 1SP
  - Bullets light max: +10%
  - Bullets medium max: +10%
- Level 2** 1SP
  - Bullets light max: +20%
  - Bullets medium max: +20%
- Level 3** 1SP
  - Bullets light max: +30%
  - Bullets medium max: +30%
- Level 4** 2SP
  - Bullets light max: +50%
  - Bullets medium max: +50%

Available Skill Points 0

Skill-uri, upgrade-uri și alte bunătăți

cyber-ninjalăi își pot uni forțele și skill-urile pentru a face prăpăd în armata satanică. Din păcate, multiplayer-ul nu este foarte stabil în momentul de față. Am întâmpinat adeseori probleme de conexiune care rezultau în întoarcerea forțată în meniu și câteva kick-uri primite de la host, însă partea mai gravă e aceea că framerate-ul are tendință să scadă semnificativ în multiplayer, ceea ce cam pune pauză distracției. Să sperăm că un viitor patch va mai rezolva din problemele multiplayer-ului.

## Virtutea unui Wang stă în shotgun

Shadow Warrior 2 se dovedește a fi un sequel reușit și un FPS solid, ce îmbină într-un mod interesant împușcatul turmelor de demoni, similar cu Serious Sam, cu loot-ul random din Borderlands și sistemul de upgrade-uri din Diablo 3, totul îmbrăcat într-un strat gros de străie asiatiche. Lo Wang e un individ mai tălămb decât Sam Stone și mai porcos decât Duke



Nukem, ceea ce deja îl plasează în avangarda eroilor de acțiune din FPS-uri și probabil că va deveni în curând un favorit al fanilor de pretutindeni. Mecanicele de shooting sunt bine implementate, arsenalul este aproape ridicol de divers și letal, iar multiplayer-ul cooperativ și

sistemul de upgrade al armelor au potențialul de a asigura multe ore de distracție, dacă cei de la Flying Wild Hog se vor ține de treabă și vor mai remedia din problemele ivite în co-op. Atenție, însă, la system requirements: Shadow Warrior 2 e însetat nu numai de sânge, ci și de putere de procesare și poate să îngrenuncheze fără bătăi de cap sistemele mai puțin performante. Chester



## VERDICT

NOTA

8

Shadow Warrior 2 va fi cu siguranță pe placul amatorilor de FPS-uri clasice, care își doresc însă și o porție zdravănă de loot hunting. Umorul grobian și povestea ridicolă servesc ca fundal pentru un masacru ca-n vremurile bune, iar zecile de arme puse la dispoziție de producători sunt excesiv de distractive.

### PRO

- Mecanici de gameplay solide
- 70 (!!!) de arme diferite, cu potențial de upgrade
- Piesă arătoase, de inspirație asiatică

### CON

- Multiplayer-ul nu e foarte stabil
- Lo Wang e cam enervant
- Mânăncă resurse multe

# REVIEW

**GEN** Stealth/Action-RPG

**TESTAT PE** PC

**DISPONIBIL PE** PC, PS4, X

**PRODUCĂTOR** Eidos Montreal

**DISTRIBUITOR** Square Enix

**ONLINE** deusex.com



# DEUS EX

## MANKIND DIVIDED™

**"They're coming outta the goddamn walls!"**

**M**i se pare că prezentul depășește cu lejeritate viziunea lui William Gibson, imaginația lui Neal Stephenson sau visele oilor electrice. Adică, cred eu, am ajuns la punctul de convergență dintre science fiction și realitate tehnologică. Era informației s-a transformat în era abuzului social media, iar omenirea a îmbrățișat cu ochii larg închiși statutul de "turmă individualistă" – o teorie pe care am discutat-o cândva cu Marele Inchizitor ciOLAN, dar cu o explicație prea complicată în absența unui coif de staniol umplut până la refuz cu bere artizanală. Totuși, a sosit vremea ochelarilor cu ramă roz fosforescentă, cizmelor verzi cu LED-uri, pantalonilor de aluminiu și tricoului fără mânci cu imprimeu Cybersex Pistols, căci urmează să păşim pe tărâmul lui Deus Ex: Mankind Divided, ultimul bastion AAA de inspirație cyberpunk cu ADN stealth action-RPG. Înțelegi, cowboy? Să îmbrățișăm Singularitatea!

### Din Dubai în Praha lui Costache

Singura problemă cu Singularitatea Deus Ex-ului din 2016 este că am mai văzut-o undeva, căci Mankind Divided nu sare departe de trunchiul informatic al lui Human Revolution. Pe de altă parte, este o aşchie pixelată rindeluită și



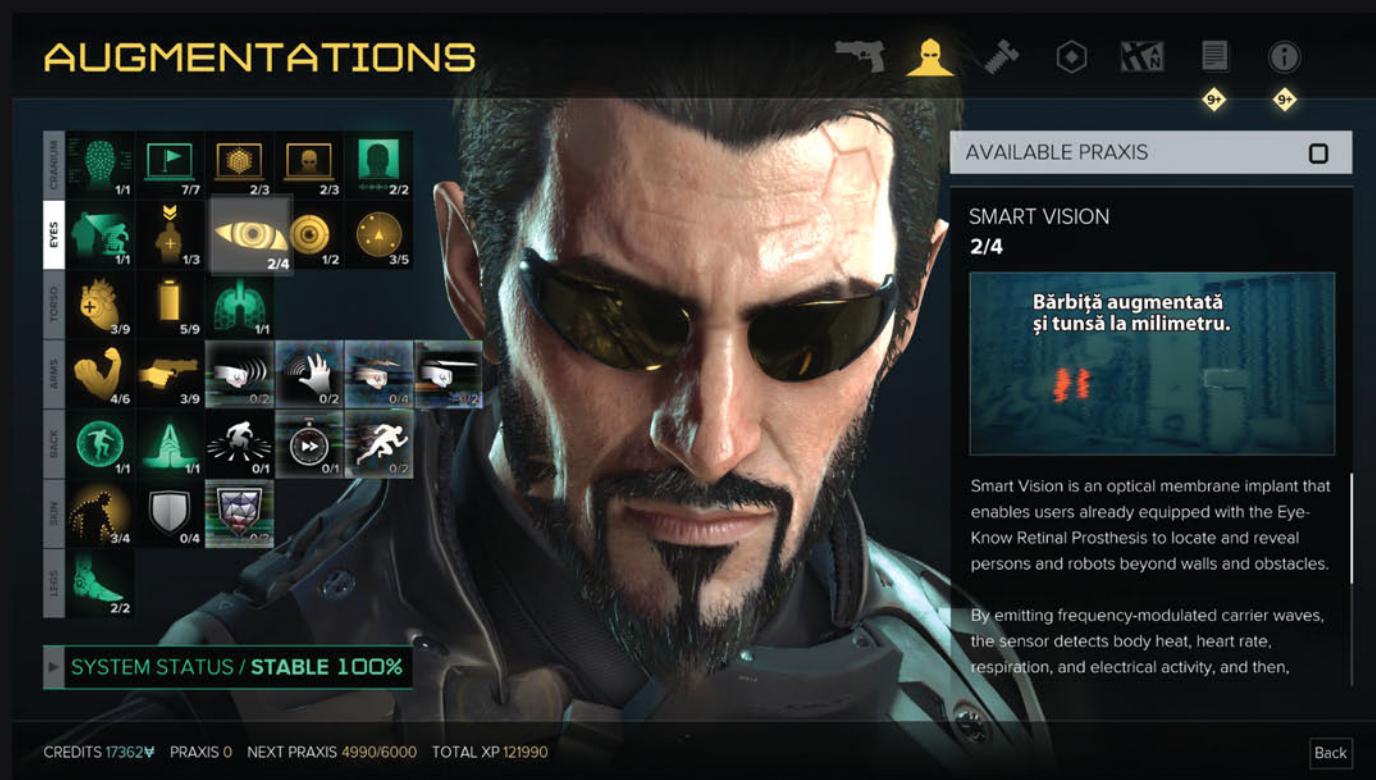
lăcută, jocul celor de la Eidos Montreal având parte de o realizare tehnică ridicată la standardele curente – ba chiar s-a trimis din adâncurile Metaversului un patch DX12, sosit la prea multă vreme după ce campania era parcursă integral. Inutil a spune că arată bine, deși a renunțat parțial la filtrul gălbui și are acum un aer rece est-european. După puțină vreme petrecută în el începi să nu mai vezi aceste detalii, ci doar brunete, roșcate, blonde, augmentate...Ahem, mă las purtat de valul referințelor. Ideea e că povestea este susținută de o prezentare vizuală și sonoră excelentă, grafica, muzica și voice acting-ul

păstrând calitățile obișnuite seriei. Și pentru că tot am deschis subiectul story, Mankind Divided continuă direct evenimentele portretizate în titlul anterior, Adam Jensen împărțind iarăși pumni bionici prin pereti. La doi ani după ce Illuminati încep să-și pună în aplicare planurile malefice și îl aruncă în uraganul Incidentului Aug, un "apart-heid mecanic" împarte lumea în două, iar pe Jensen între grupul special Interpol Task Force 29, Băieții cu Piramida și organizația de hackeri Juggernaut Collective. Singurele lucruri care îi unesc sunt atentatele teroriste îndreptate împotriva civililor și prezența unor asasini cu măști aurii în miezul operațiunilor secrete, de parcă toți sunt implicați până la glezne, dar cu capul în jos.



**"După puțină vreme petrecută în el începi să nu mai vezi aceste detalii, ci doar brunete, roșcate, blonde, augmentate..."**

Hotărât să descurce sirurile lungi de caractere verzi ce curg pe ecranul vietii și augmentărilor sale, Adam își începe periplul în Dubai, apoi ajunge să alerge ca un câine vagabond pe străzile Pragăi, căutând rapunsuri, citind email-urile Elodiei și luptându-se cu următoarea dilemă morală: Garrett sau Duke Nukem?

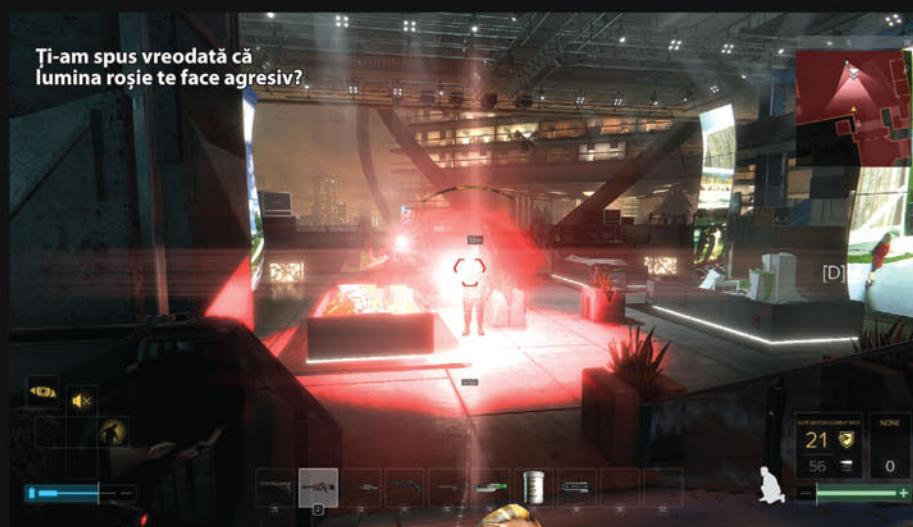


## Am venit să mesc gumă și să mă ascund în ventilatii

Cu toate elementele RPG la locul lor, Deus Ex: Mankind Divided îți deschide un arbore întreg de modificări și te roagă frumos să înțelegi că a evoluat. Vei întâlni aceleași seturi de proteze bionice și implanturi cibernetice pentru cap, ochi, piele, mâini, torso, picioare, creier – inclusiv sistemul Typhoon și cele două lame din carbon sunt tot acolo, bine ascunse în organismul lui Adam.

**"Mankind Divided are o componentă stealth la fel de dezvoltată ca cea din Assassin's Creed – adică e mai degrabă un simulator de situational awareness"**

Diferența constă în overclocking, o capacitate descoperită accidental, pe care o poți utiliza apelând la resursele de energie extra. Efectul se



traduce prin activarea unor augmentări suplimentare, primeite probabil în timpul petei de memorie post-Panchaea, însă instabilitatea lor poate genera mai multe necazuri decât bucurii. Eu am preferat să mă rezum la chestii pasiv-agresive ce îmi acordau libertate de mișca-

re, scanarea mediului înconjurător și silențiozitate. Am ales să navigez "lumea" jocului prin labirintul ventilațiilor, indiferent că trebuia să îndeplineșc un obiectiv secundar și să recuperez date confidențiale dintr-o bancă ori să ajung la o întâlnire privată cu Talos Rucker, liderul grupării Augmented Rights Coalition, într-un soi de gulag destinat nefericiților cu implanturi. Abordarea non-letală este facilă cât timp apelez la camuflajul thermoptic, tranchilizante și stun gun, chiar dacă Mankind Divided are o componentă stealth la fel de dezvoltată ca cea din Assassin's Creed – adică e mai degrabă un simulator de "situational awareness", căci poți rămâne ascuns executând calculat toți martorii unui incident. Poliția praghează





a simțit acest lucru pe propria piele, în special spre finalul campaniei. La fel de importante sunt beneficiile obținute cu ajutorul hacking-ului, majoritatea terminalelor computerizate având stocate coduri secrete, locațiile depozitelor clandestine cu arme și muniție, sau o interfață cu acces direct la camerele de supraveghere și roboții de pază. Un hacker intelligent pricpește repejor mini-jocul nodurilor digitale și poate întoarce rețea împotriva inamicilor, ajutându-se de viruși și unelte wireless. Pe de altă parte, m-am trezit spulberând cartelul mafiot Dvali cu armele din dotare, după ce furișatul nu mi-a ieșit cum plănuisem. Puteam la fel de bine să apelez la o salvare anterioară, dar pușca cu lunetă și pistolul mitralieră s-au dovedit un ascunzit la fel de eficient. În mod ciudat, Jensen trece prea lejer de la invizibil la John McClane, generând astfel un gameplay dinamic semi-grosolan, cumva diferit la nivel de esență de cel din Human Revolution. Prin urmare, inventarul merită extins și burdușit nu doar cu săgeți de sarbacană, ci și cu plumb în cămașă de otel. Poate că cel mai intens moment – și singurul – are loc în Londra, unde trebuie să dejoci un complot în stilul James Bond, rezultatul influențând confruntarea finală.

### Poveste scurtă...

Costache, amintit mai devreme în titlul primului paragraf, este un proprietar praghez de magazin. Ce vinde nenea Costache? Tot ce vrei, chiar dacă rafturile buticului futurist afișează numai câteva jocuri video, o pereche de ochelari VR, patru controlere, o tabletă și o cameră de filmat. M-am simțit bine în compania lui Costi, cu certitudine mai bine decât în compania celorlalte personaje. Deus Ex: Mankind Divided stă rău la capitolul figuri memorabile. Cu excepția lui Jensen, restul capetelor vorbitoare m-au lăsat rece, deși oferă câteva misiuni secundare simpatice. Aș aminti aici fie cea legată de infiltrarea într-un cult religios ascuns în canalizarea orașului, fie sprijinul acordat presei libere prin lupta cu cenzura, căci ambele au fost bine scrise și interpretate. Altele, cum sunt agenții Interpol, Duncan MacReady și directorul Miller, parcă nu rol de umplutură. În locul celor de la Eidos, m-aș fi concentrat mai mult pe Allison Staněk, conducătoarea așa numitei Singularity Church of the Machine God, pesemne singura demnă de menționat pe



larg. Tipa are un fundal militar, fiind pregătită în cadrul trupelor de geniu EOD. În urma unui accident, Allison primește augmentări și intră în depresie, dar își găsește alinarea în Singularitate – credința că oamenii își pot fuziona mintile cu entitatea MachineGod. Chestii foarte meta-BOR-cyberpunkish. Jensen are nevoie de ea, așa că se vede forțat să o confrunte diplomatic taman înainte de Ascensiune. și fiți siguri că Ascensiunea era un moment important.

**"M-am simțit bine în compania lui Costi, cu certitudine mai bine decât în compania celorlalte personaje"**

Cu ajutorul analizei vocale poți manipula subiectul conversației către un deznodământ favorabil. Foarte faine momente, însă extrem de rare pe durata unei campanii ce poate fi terminată lejer într-o zi și-o seară. Din nefericire, antagonistul principal, Victor Marchenko, este o matahală augmentată, un pachet de mușchi cu acțiuni previzibile, care reușește să pună la bătaie una dintre cele mai plăcute lupte cu un boss, inspirată parcă din filmele cu Dolph Lundgren și sesiunile de privit iarba crescând. Ptiu, că mi-au stricat cu el o frumusețe de final!

### ...și lume la obiect

Mankind Divided suferă din cauza unei acuțe lipse de finețe. Sigur, tot pachetul "deus-ex-ic"

de augmentări + upgrade-uri + arme grozave este prezent la datorie, dar îi lipsește rafinamentul. Cel puțin asta am simțit eu, tot mai grăbit să-l duc până la capăt. Nici lumea jocului nu m-a impresionat cine știe ce, sistemul bazat pe un hub din care ai acces la diferențe niveli devenind repede plăcitor și frustrant. Aș fi preferat o poveste care să mă poarte tot mai departe, fără să fiu nevoie să memorez străzile Pragăi ca în Vampire: The Masquerade – Redemption. Aș fi vrut să văd o lume cyberpunk completă, diversă, vie, colorată, nu doar un labirint rece. Per total, vizuinea din Human Revolution mi-a părut superioară. Oricum, aventura lui Adam Jensen lasă loc clar de continuare, așa scheletică și ciugulită cum s-a prezentat acum. Tehnic se ține bine, numai că un AAA cu pedigree de soi trebuie să ceară și să ofere mai mult. Așa cum probabil va face Cyberpunk 2077, în care mi-am vărsat toate visele de android. **Aidan**

**VERDICT**

**NOTA** **7,5**

*Mankind Divided face un pas înainte și unul înapoi față de Human Revolution. De la un Deus Ex vreau mai mult și mai bine. Poate în episodul următor.*

**PRO** Amestec funcțional de elemente action, RPG și stealth

Misiunile secundare

Arsenalul non-lethal

Confruntarea finală

Personaje de umplutură

Univers ingredit artificial

**CON**

**GEN** Adventure SF în 2.5D  
**TESTAT PE** PC  
**DISPONIBIL PE** PC, PS4, X1  
**PRODUCĂTOR** Playdead  
**DISTRIBUITOR** Playdead  
**ONLINE** playdead.com/games/inside

# INSIDE

Trebui să recunosc că, în mod normal, datorită suprasaturării mentale cu 2D, Inside ar fi trecut pe lângă mine fără probleme, am privit trailer-ul și l-am găsit interesant, dar simteam că vreau altceva. Simteam că dacă nu încerc rapid un open world AAA o să mi se aplete de atâtea indie-uri și side-scroller-e. Faptul că e creat de Playdead, cei care ne-au oferit acum... deja 4 ani(!)... Limbo, mi-a ațățat însă curiozitatea iar, în momentul în care review-urile și uralele au început să curgă, am pus Far Cry 2-ul deoparte, un titlu care s-a dovedit oricum prea puțin open world și mai mult omoară aceiași oameni de 100 de ori, și am cumpărat Inside.

Pentru că mintea-mi suferă de mania comparațiilor, am găsit startul în joc dezamăgitor. Grafica nu-mi părea la fel de atmosferică – acum putem vedea copilul al cărui destin îl conducem, în timp ce în Limbo, din cauza luminii crepusculare, nu vedeam decât o „umbră”: o formă neagră

care-ți lăsa imaginația să completeze trăsăturile și felul în care moartea le deforma. Până și ceea ce vedeam în planul îndepărtat îmi părea un pic prea cenușiu, nefocusat, cu oameni care mă caută? Vor să mă omoare sau să mă ajute? După felul în care privesc și se mișcă îmi vor răul, plus că nu strigă, nu spun nimic, doar caută... Mai bine mă ascund în umbre... parcă mă și mișc mai încet și sar mai puțin, cum o să reușescă Inside să nu devină plăcătator fără platforming... sau și mai rău, m-au handicapat conștient, doar pentru a mă face să mă simt neputincios, pentru a induce teamă?

După prima moarte și un lan de porumb totul s-a schimbat. Inside nu e Limbo și nici nu încercă să fie, doar genul de joc se asemănă. În momentul în care cei care mă căutau m-au găsit și m-au prins, unul din ei a început să mă strângă de gât, imaginea a dispărut și jocul m-a rugat să reiau pasajul. Ce moarte brutală, cât tupeu, gândeam, să omori un copil în acest fel într-un joc... și în

Limbo mori de o sută de ori, dar acolo totul este un pic caricaturizat și nu vezi exact ce îți se întâmplă. Aici, producătorul a adus grafica și felul în care ne mișcăm mult mai aproape de adevăr, când ești sugrumat e imposibil să nu-ți rămână un nod în gât. Când câinii te aleargă, cu greu îți păstrezi calmul, iar dacă te prind, preferi parcă să întorci capul pentru a nu vedea, a doua sau a nouă oară, cum ești sfâșiat.

Mi-am spus că poate de data asta au misat pe soc, în loc de groază, și iar m-am dezumflat. În Limbo erau un copil care coboară în purgatoriul la marginea iadului, pentru a-și găsi surioara. și ești întâmpinat de toate fricile copilăriei – pentru mulți dintre noi păstrate pentru tot restul vieții. O pădure întunecoasă, păianjeni enormi, alți copii, sălbateci, răi, capcane ruginite și aşa mai departe. Ajutat de sunet, dar și de morțile frecvente și brute, jocul produce groază. Geniul venind din faptul că pentru a descoperi cum se rezolvă puzzle-urile, sau ce trebuie să faci pentru a trece mai departe, ești mai mereu forțat să experimentezi, ceea ce duce (din nou), în mai toate cazurile, la decese subite. Ești într-o luptă continuă cu mintile nebune ale danezilor de la Playdead. În minte că am descoperit la un moment dat un buștean (sau poate era un bolovan mai mare) și i-am tot dat târcoale... mai bine sar peste, sigur e o capcană... aha, a mers, hahaha... încet acum, sigur coasa mă așteaptă după colț... a, deci trebuie să-l mut aici pentru a urca peste această





ridicătură, ok, mă întorc să-l împing... Haț(!) – Mort! Madăfacă...!!!

Lui Inside, în schimb, parcă-i lipsea ceva, puteam să intuiesc, privind acțiunea din planul îndepărtat, care urmează să fie pericolul și mai mereu reușeam să scap, fugind, cătărându-mă, sau rezolvând mici puzzle-uri, mai puțin complexe decât cele din Limbo. Unde e frica, unde e horror-ul, unde e dificultatea, mă întrebam... Cu toate astea, încet, încet m-a prins și am început să simt că am în față ceva deosebit. Aici producătorii au pus accent pe tensiune, pe povestea din spatele poveștii, pe atmosfera distopică. Inside e un thriller (nu un puzzle horror) în care ce se întâmplă în planul îndepărtat e mai important și mai interesant decât soarta copilului care încercă să scape din uzina? Fabrica? Lagărul? Laboratorul unor oameni de știință dementi?!...

Am mai văzut astfel de prezenteri, în care background-ul te face să te gândești la ce s-a întâmplat în acel loc, în Brothers, alt joc bine primit de comunitate, am mai văzut și 2D-uri în care inamicii te atacau sau interacționau din/in planul 2 sau 3(D), în Shadow Complex, alt joc primit bine de comunitate, dar parcă niciodată nu am încercat un titlu 2D în care în planul îndepărtat să se dezvolte o poveste SF dementă, demnă de orice carte scrisă de K. Dick sau Orwell. Și când te gândești că în tot jocul nu există nicio linie de dialog... În plus, mai mereu ceea ce vezi în deosebitare e important pentru gameplay. Pot fi indicii, pot fi viitoare probleme sau frânturi de puzzle. Vă povesteam de câini. M-au tot urmărit la un moment dat din planul doi până la un colț de stradă, unde am sărit un gard de sărmă. Am crezut că am scăpat, dar nu, imediat ce am aterizat pe partea cealaltă au început să fugă în zare încercând să ocolească obstacolul. Câteva zeci de metri mai încolo, arcada de care gardul era



prins părea că se termină. Am dat să desfac scandurile care bloau o mică intrare în clădirea alăturată, dar era clar că nu o să am timp să le desprind pe toate... câini alergau deja spre mine... OMG!... Fug! Înapoi pe gard!

Cățiva kilometri mai încolo am ajuns la un dig, un mic birou cu o lumină caldă arunca căteva raze peste o persoană care stătea aplecată peste balustradă și privea în zare. Oare e prietenos? Pare să fi calm, retras, poate mă ajută, îmi spusei, și dau să mă apropii. Cum m-a văzut, a alergat până la mine și m-a sufocat... Ce e cu oamenii astia(?), și ce au împotriva unui simplu copil? La ce lucrează toți și de ce pare că au transformat ceilalți muncitori în sclavi care se comportă ca niște păpuși ascultătoare... deja spun prea mult. Jocul nu e nici scurt, nici lung, dar, deși mi-ar plăcea să vă povestesc pe tot, am impresia că orice extra informație poate fi considerată spoiler.

Vă las pe voi să descoperiți restul, dar și de ce

Inside este de fapt un joc despre „un grup de prieteni și ieșirea lor la plajă” - un comentariu genial făcut de un fan pe Kotaku.

Inside curge mult mai bine decât Limbo, e un titlu încheiat, controlat perfect de

producători, din toate punctele de vedere. Immediat ce mi-am spus că o să devină plăcăzitor... „căte puzzle-uri de x feluri mai pot fi inventate?...” mi-au pus la dispoziție un mijloc de transport care a transformat tot gameplay-ul și l-a invigorat. Apoi, spre sfârșit, din nou... „simt că am obosit... simt că au exagerat cu dimensiunea acestui loc și întrebările fără răspuns...” doar pentru a-mi închide gura 100 de pași mai încolo, oferindu-mi unul dintre cele mai demente finaluri de joc pe care le-am văzut. Noua transformare în gameplay, spectaculosul și monstruosul acțiunii, schimbarea de ritm, te face să simți zeci de lucruri, gânduri peste gânduri și teorii zburându-ți prin minte, în timp ce apeși pe butoane bucurios, stupefiat, neîncrezător. Dacă te-a prins și ai pus suflet, lași genericul să curgă, ai multe de gândit, parcă ai descoperit și ceva secrete, pare că mai există și alt final... dar oare merită să le cauți... nu există niciun marker vizual care să-ți spună unde sunt, iar cele pe care le-ai găsit din greșeală păreau ca parte din joc, perfect integrate... nu, nu se poate ca asta să fie tot... ai nevoie de mai mult, de câteva răspunsuri care să te lase să dormi...

ncv

**VERDICT**

**NOTA** **9,5**

Un joc cu un valoare cestă cu căt te gândești mai mult la el. Cu căt îl discuți mai mult. Cu căt cauți să-l înțelegi și să-i dezlegi misterile. Internetul îl iubește și cățiva youtuberi au făcut o treabă foarte bună în a desluși ce se întâmplă cu adevărat. După ce-l terminați, vă recomand îndeosebi teza lui Max Demat, numită Inside - Story Explanation and Analysis.

PRO	Universul unic creat. Atmosfera, locurile, luminiile Poveste în poveste, complexă, studiată. Gameplayuri simple, dar divers Cursivitatea acțiunilor. Totul este controlat și încheiat cu eleganță
CON	Efectele de sunet, pară un pic prea timid? Deși se potrivesc mânăsuță... Prețul, relativ la căt și ia să-l termini? 20 de euro pentru 3-5 ore de joacă/film/emoții Neprețuit! Mai ales când realizezi căt de mult Suflet și munca au depus producătorii



# FIFA 17

O dată la 10 ani

**GEN** Simulator sportiv

**TESTAT PE** PC

**DISPONIBIL PE** PC, PS4, PS3, X0, X360

**PRODUCĂTOR** EA Canada

**DISTRIBUITOR** EA Sports

**ONLINE** [easports.com/fifa](http://easports.com/fifa)





Hai să dăm mâna cu mâna...

**F**IJA 07 face parte din cultura gaming-ului românesc de sală în aceeași măsură cu CS 1.4 sau Starcraft. Înainte de omniprezența internetului, cele mai intense – cele mai vivace – sesiuni de joacă se desfășurau în net café-urile răspândite prin colțurile cartierelor. E adevărat că FIFA 07 a aterizat în peisaj când deja se scriau cronicile unei morți anunțate și conceptul de sală se stingea cu un sfârșit și-un duh de fum, însă rețea de cartier nu a topit integral farmecul vechilor rivalități: o jocă bonito încă rupea tastaturi și

*"FIFA 07 a aterizat în peisaj când deja se scriau cronicile unei morți anunțate și conceptul de sală se stingea cu un sfârșit și-un duh de fum"*

controlere prin 2006-2007. Dacă FIFA 12 a fost cea mai echilibrată intrare din franciză, 07 a fermecat prin ambiție și, în plus, a picat din ceruri exact când

Dinamo facea treabă, Ronaldinho era vedetă și Xbox 360 devinea o platformă de referință. Un moment ciudat în fotbal, cred eu. Zece ani mai târziu, EA Sports încearcă să corecteze eșecul

anului trecut sub presiunea unui PES mai puternic decât era așteptat, așa că revine la o formulă orientată spre echilibru și plusează cu un mod caieră inedit – o călătorie individuală, cinematică, similară experimentului Spike Lee din NBA 2K16. Oare poate trezi la fel de multă pasiune și emoție un deceniu mai târziu?

## Smart-Football pentru generația prezentului

În fotbal, echilibrul depinde de inteligență. Simularea unui sport atât de complex cum este fotbalul a scârțit puternic în ediția precedentă, dinamica jocului fiind afectată de ritmul împiedicat și imprecis. Pentru a consolida și reîmprospăta formula "arcade ușor de învățat, simulare greu



de stăpânit" caracteristică generației FIFA post-2000, dezvoltatorii au schimbat engine-ul și au rescris o mulțime de sisteme, printre care inteligența artificială, fazele fixe, loviturile de pedeapsă, interacțiunea fizică jucător-minge și jucător-jucător, atac, pase, controlul driblingurilor și aruncările de la marginea terenului. Cu puterea motorului Frostbite, FIFA 17 capătă dimensiuni grafice și mecanice originale, ce impun o perioadă interesantă de adaptare și învățare, chiar și în cazul jucătorilor experiență. Fotbalul prezentului se simte frumos, clar, inteligent și controlat, ceea ce leagă victoria nu numai de succesul tacticii adoptate la începutul meciului, ci și de strategiile implementate în timp real, pe gazon

implementate în timp real, pe gazon. Fazele smulse parcă din Moero! Top Striker sunt din ce în ce mai rare, iar "țesăturile" de pase începute în propria jumătate stabilesc preludiul exploziei din fața careului echipei adverse. De fapt, nouă FIFA

te îndeamnă să joci la firul ierbii, cu răbdare, profitând de sistemul Active Intelligence și Driven Finish. Împreună, analiza constantă a spațiului din jurul fiecărui fotbalist și capacitatea de a menține mingea pe traекторia dorită indiferent de natura loviturii – în acest caz joasă, apăsând a două oară butonul de șut sau modificator + șut înainte de contact – creează oportunități spontane, finalizate deseori cu goluri spectaculoase, din poziții lipsite până acum de valoare în economia celor 90 de minute – așa că te trezești luptând pentru fiecare centimetru, trimițând mingi puternice printre fundași în spațiul unde anticipatezi că poti așeza din fugă un coechipier, chestie de-numită tehnic "Threaded Through

Ball". Faza tare? Schema condusă se aplică inclusiv la loviturile cu capul ori voleuri, căci o apăsare secundară de buton trimite mingea în colțurile de jos, spre orașul portarului. Dar FIFA 17 insistă și introduce posibilitatea de a executa cornere



precise cu ajutorul unui colimator, o libertate mai mare la aruncările de la margine (poți face pași pe tușă sau poți simula aruncarea), alergare orchestrată și penaliuri construite riguroz, pas cu pas (viteză, unghi, direcție). Pe deasupra, AI-ul competent te ajută, ridică organic dificultatea, analizează activ mediul și conturează un gameplay evoluat, după care seria Tânjea de multă vreme. În cazul segmentului dedicat fotbalului feminin, diferențele de motricitate, rezistență și putere sunt compensate de o anumită eleganță, finețe și elasticitate, aceste calități fiind vizibile pe măsură ce începi să te obișnuiești cu maximul și minimul performanțelor jucătoarelor din echipele naționale. Nu vreau să fiu înțeleas greșit, Morgan poate trage cu lejeritate din voleu și Amandine Henry nu se ferește vreodată de un stop pe piept, așa cum Megan Rapinoe protejează perfect mingea și se lasă greu depoședată, grație mecaniciei de dribling rafinate. Fetele sunt grozave și au devenit repejor prima mea alegere :)

## Călătorii și conținut

FIFA 17 include, în mare, aceleași moduri de joc întâlnite și în ediția anului trecut. Cariera și popularul FUT continuă să se bazeze pe rețeta deja familiară, însă ligile au fost extinse prin adăugarea J1 League și J. League Cup, alături de 18 echipe din Brazilia. Așa cum era de așteptat, România absenteașă cu desăvârșire, deși studioul Electronic Arts a participat direct la dezvoltarea jocului. Sincer să fiu, cred că problema licențierii se află în ograda noastră, nu la EA, fotbalul românesc putrezind din cauza corupției, din interior spre exterior. Oricum, personal am fost interesat întotdeauna de clasica funcționalitate multiplayer locală, turnee single și mai puțin de Career, FIFA Ultimate Team sau componenta online. Ce-i drept, am cochetat cu ele ajutat de aplicația mo-

bilă, compatibilă cu iOS, Android și Windows Phone – nu prea mult, că parcă le-am mai văzut o dată, de două, de trei ori... The Journey, pe de altă parte, este încercarea EA Sports de a reproduce atmosfera unui film sportiv în FIFA, modul esclusiv Xbox One, PC și PS4 având rădăcinile inspirației adânc înfipte în fundul joint-ului Spike

*"The Journey, pe de altă parte, este încercarea EA Sports de a reproduce atmosfera unui film sportiv în FIFA, modul esclusiv Xbox One, PC și PS4 având rădăcinile inspirației adânc înfipte în fundul joint-ului Spike Lee din NBA 2K16. Dacă acolo situația oscila între cool și hilar, povestea lui Alex Hunter, un Tânăr fotbalist semi-pro din Clapham, se izbește repejor de un zid ridicat din clișee. Narațiunea siropoasă pare scrisă pentru a impresiona puștanii de 10-12 anișori, mizând pe concepte răsuflate prin toate producțiile media: tatăl absent, mama singură copleșită de muncă, bunicul înțelept cu*

*experiență în fotbal, prietenul din copilărie devenit coleg de echipă, rivalul de bani gata, agentul cu interese financiare etc. Totuși, călătoria progre-*



Cineva are probleme cu nervul sciatic.



Alex Morgan nu are nevoie de alte descrieri.



Suntem toți aici, gata de acțiune!

sează după un model cvasi-RPG, iar Alex beneficiază de un arbore de abilități și dialoguri "în roată", asemănătoare cu cele din Mass Effect și Inquisition. Răspunsurile îi modelează personalitatea și parcursul fotbalistic, cu toate că antrenamentele și rezultatele de pe teren sunt cele care influențează direct rolul pe gazon și locul pe bancă. Am găsit interesantă opțiunea controlului întregii echipe, astfel fiind mai ușor să conduc meciul spre faze ofensive menite să-l pună în evidență pe domnul Hunter. Păcat că narătivea

"Să îl compar cu Pro Evolution Soccer 2017? Ambele sunt pline de virtuți și aproape că se completează reciproc"

nu a reușit să mă țină în priză până la final, când puteam să ajung un star al sportului rege și vedetă într-o reclamă la șampon. A, să nu uit! FIFA 17 mai calcă strâmb ocazio-

nal și greșește acțiunile automate ale portarului, dar se întâmplă suficient de rar încât să nu reprezinte o problemă majoră.

## Aspecte tehnice

Grafic, FIFA 17 arată incredibil de bine și este cu siguranță cel mai frumos simulator de fotbal. Însă vizualul avansat și interfața intuitivă sunt înjunghiate pe la spate de comentariul în limba engleză, mai repetitiv și plăcitor ca niciodată. Uneori, aceeași frază este repetată până la epui-

za psihică de către Martin Tyler și Alan Smith – o scăpare de neierat când ai norocul să asculti meciurile din NBA 2K17 sau Madden. Să zicem că atmosfera de spectacol, pachetele TV autentice, stadioanele re-create cu fidelitate, tribunele animate și prezența managerilor reali pe margine adaugă un plus de savoare – fără a răspunde pe deplin la întrebarea din introducere: trezește FIFA 17 emoția și pasiunea de care mulți dintre noi își

Până și freza mea se bucură.



aduc aminte cu nostalgie? Eu cred cu toată sinceritatea că da. FIFA 17 reprezintă transformarea integrală a francizei, iar ediția acestui an asaltează terenul virtual de fotbal cu un lot galactic de imbunătățiri. Să îl compar cu Pro Evolution Soccer 2017? Ambele sunt pline de virtuți și aproape că se completează reciproc. Într-un final, simulatoare de fotbal au primit atenția cuvenită și au reușit să învețe din greșeli; pe mine m-au convins să cumpăr un controller Xbox One și să fac ochi roșii în fața calculatorului. Jocul Frumos s-a intors!

Aidan



## VERDICT

NOTA

9

FIFA 17 reprezintă transformarea integrală a francizei. Ediția acestui an asaltează terenul virtual de fotbal cu un lot galactic de imbunătățiri, dar ratează golul meciului cu modul The Journey.

**PRO** Mecanici noi bine puse la punct

Atmosferă de spectacol

Realizare tehnică excelentă

**CON** Povestea lui Alex Hunter

Lipsesc cluburile de fotbal feminine

Comentarii repetitive



## Fulgerul lovește în același loc de câte ori vrea

**GEN** Simulator sportiv

**TESTAT PE** X

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

**PRODUCĂTOR** PES Productions

**DISTRIBUITOR** Konami

**ONLINE** konami.com/wepes/2017

**2**017 a fost un răsfăț incredibil pentru iubitorii simulațiilor sportive, cu jocuri mai mult decât bune: FIFA 17, NBA 2K17, OOTP 17, și acum PES 2017 – cel din urmă fiind subiectul acestui review. Să nu credeți că am uitat de Football Manager, dar acolo este nevoie de o investiție consistentă de timp pentru a putea scoate la lumină o analiză exhaustivă, mai ales că am sărit câteva apariții. Să ne întoarcem la Winning Eleven-ul nostru cel din fiecare an, parte a unei serii care a făcut tot posibilul să demonstreze că producția EA Sports nu este singura cu un cuvânt de spus în universul simulațiilor de fotbal.

### Cu dragoste, fotbal din Japonia!

PES Productions și Konami au reușit să revitalizeze franciza Pro Evolution Soccer ca prin magie, balansând umorile, pocnind din degete,

hocus pocus, abracadabra Marian Râlea. Cel puțin asta a fost prima mea senzație după un meci în Champions League. Păi cum, mi-am spus, să faci din fotbal una dintre cele mai pline de acțiune experiențe trăite în fața televizorului cu atât de multă naturalețe? Trebuie să fie vrăjitorie! PES 2017 se remarcă prin viteză și putere, animațiile superb realizate și dinamismul schimburilor de pase culminând cu cele mai zdravene șuturi

pe care mi-a fost dat să le văd vreodată. Dacă jocul de fotbal al japonezilor simulează ceva, atunci cu siguranță simulează tot ce este mai frumos și plin de energie în sportul rege. Pe gazon își depășește cu lejeritate rivalul când vine vorba de intensitatea spectacolului, dar FIFA 17 are o adâncime a gameplay-ului pe care Pro Evolution nu poate sau nu vrea să o priceapă și imite în mecanicile de joc. Își este perfect așa, căci PES





reprezintă esența mentalității sportive nipone – pasiune, devotament și impetuozitate. Da, structura de bază nu diferă față de cea a edițiilor precedente, însă desfășurarea de forțe de pe teren și eleganța modificărilor aduse interfeței fac din 2017 cel mai fructuos an pentru seria din portofoliul Konami.

## Viteza fulgerului și puterea tunetului

PES 2017 identifică punctul de echilibru dintre atac și apărare, raportul stabilit între complexitatea mecanicilor celor două situații și intuitivitatea controlului (schemă asemănătoare cu cea din FIFA, inclusiv la nivelul Set Pieces) simțindu-se nu doar în performanțele individuale, ci și în chimia echipei. Alul nu iartă breșele din defensivă și penetreză fulgerător orice spațiu lăsat descoverit, greșelile fundașilor și erorile portarului costând scump. La polul opus, am observat tendința adversarilor de a miza pe agresivitate atunci când sunt copleșiți, faulturile de roșu fiind destul de comune în situațiile critice. Pe de altă parte, arbitrajul interpretează gravitatea coliziunilor dintre jucători prin cine știe ce sistem de analiză și te poți trezi în 10 oameni după o ușoară atingere pe umăr – chestie extreme de frustrantă într-o finală de cupă. Acest lucru nu înseamnă că apărarea trebuie "mângâiată" din controler, deposedările prin alunecare și intrările puternice la minge având precizie dacă sunt execuțiate corect. Manorito Hosoda, producător, declară pentru Gamereactor: „Controlul mingii este



cel mai important element atunci când vine vorba de pase și înscrierea unui gol (...).” Pe bune dreptate că parteneriatul cu Barcelona, Liverpool și Borussia Dortmund a însemnat enorm în dezvoltarea animațiilor Real Touch, inspirate din tehniciile jucătorilor de elită, așa că “thumbs up”, Hosoda. Pasele curg fluid, săturile au traiectorii realiste, dribblingul seamănă cu un meci de scrimă, iar portarii reacționează mai puțin robotic – în traducere liberă, PES 2017 este un simulator de fotbal aflat pe muchia dintre fantezia palpitantă și realismul copleșitor.

**“PES reprezintă esența mentalității sportive nipone – pasiune, devotament și impetuozitate”**

## Mai pe înțelesul nostru

Pro Evolution Soccer 2017 suferă în continuare din cauza lipsei licențelor, numele unor cluburi renumite fiind substituite cu niște titluri,

uh, penibile (de exemplu Man Red, West Glamorgan City sau AN Cyan White). Totuși, Konami a reușit să obțină suport complet pentru Ligue 1, Ligue 2, Eredivisie, Campeonato Brasileiro Série A, Primera División (Chile), Primera División (Argentina) și AFC Champions League.

Bayern Munich lipsește cu desăvârșire, în timp ce Borussia se găsește în rubrica Alte Echipe Europene. Trist, dar nu chiar atât de supărător. În fond, fotbalul contează. Or aici ai de ales între modurile offline și online caracteristice seriei – printre care Become a Legend, Master League și myClub – turneele UEFA Champion's League și

UEFA Europa League, antrenamente speciale și competiția asiatică AFC Champion's League. Suficientă diversitate, aș zice. Pachetul este rafinat de o interfață clară, cu meniu grupează inteligență și o coloană sonoră ce însoțește armătios estetică aleasă. Voi critica iarăși comentariile repetitive oferite de Peter Drury și Jim Beglin, deși au mai mult suflet decât cele din FIFA 17 atunci când ștezi spre poartă. Concluzia este simplă: PES 2017 face față cu brio eternei rivalități, ba chiar se impune pe alocuri. Dacă până acum ați evitat alternativa Konami, acum nu mai există nicio scuză. **Aidan**

Fotbal și karate!



## VERDICT

NOTA

9

PES 2017 este un simulator de fotbal aflat pe muchia dintre fantezia palpitantă și realismul copleșitor. O alternativă excelentă pentru cei sătui de FIFA.

**PRO**  
Rapid și neînțător  
Control foarte precis  
Animătii

**CON**  
Grafică steară  
Putine licențe oficiale  
Comentarii slabe



# NBA 2K17

17 din 17

**GEN** Simulator sportiv

**TESTAT PE** PC

**DISPONIBIL PE** PC, PS4, PS3, X0, X360

**PRODUCĂTOR** Visual Concepts

**DISTRIBUITOR** 2K Sports

**ONLINE** [2k.com/games/nba-2k17](http://2k.com/games/nba-2k17)

bază este îmbunătățită, că probabil vei primi un experiment din partea producătorilor (vezi campania realizată de Spike Lee) – însă orice s-ar întâmpla, simulatorul sportiv de care te-ai îndrăgostit rămâne alături de tine. E ca o iubită sau un iubit ce înțelege că îngrijindu-se pe sine își

îngrijește și partenerul, protejând astfel relația de cuplu și solidificând angajamentul bilateral productiv. Comparația nu este doar metaorică, căci anul acesta NBA 2K17 se concentrează exact pe armonia dintre jucători și sinergia mișcărilor de pe teren.

**A**n de an, Visual Concepts aduce un strop de bucurie "baschetbalistică" în viața mea. Cam același lucru se întâmplă cu OOTP Baseball și FIFA, uneori Pro Evolution Soccer, dar franciza 2K Sports a devenit cu adevărat colosală și cu greu se mai poate opri din ascensiunea către titlul de corifee a simulațiilor sportive. NBA-ul studioului din Novato reușește să mențină viu un întreg univers, construit nu doar pe fundația jocului, ci și pe stilul de viață specific pasiunii nemărginite pentru baschetbal. Spre deosebire de restul seriilor cu apariție anuală, aici lucrurile seamănă tot mai mult cu sistemul lansărilor episodice – iar asta face așteptarea unui nou NBA 2K o trăire similară cu cea simțită înainte de următorul sezon Stranger Things sau Preacher. Ai mereu certitudinea că formula de



## Fără joint-uri. Pur și simplu baschet

Așadar, NBA 2K17 a renunțat la campania single rigidă de anul trecut și își îndreaptă toată atenția către perfecționarea mecanicilor fundamentale. Grozav, fiindcă jocurile cu tematică sportivă nu au reușit să atingă maturitatea necesară pentru a spune o poveste – dovedă modul The Journey din FIFA 17 și semi-eșecul lui Spike Lee. Adevarul este că după toată munca de birou din Out of the Park Baseball și FHM2 am început să târnesc la acțiune pură, cum numai un Kick-Off din FIFA ori meciurile NBA Today reușesc să îmi ofere. Dacă vreau să trăiesc magia inspirațională a filmului mă lipsesc de interactivitate și mă uit iarăși la Invictus, McFarland USA, 42, Foxcatcher

**"Jocurile cu tematică sportivă nu au reușit să atingă maturitatea necesară pentru a spune o poveste"**

sau Race. Ok, poate că ideea sună demențial în teorie, dar punerea ei în practică a făcut mai mult rău decât bine. Atunci trebuie să fie musai substituită cu ceva și mai cool, nu? Oarecum greșit. În loc să reinventeze roata și să-și dea iarăși mâna cu cine știe ce regizor, Visual Concepts atacă direct elementele principale care dictează ce se întâmplă pe parchet. Îmbunătățirile pot fi grupate în trei categorii: finețe, precizie și inteligență, puncte prezente și pe agenda FIFA 17. Stilistic, 2K17 caută maturitate și eleganță – trăsături vizibile în meniu principal stratificat, cu un fundal alb imaculat și o coloană sonoră mai puțin agresivă. Ambasadorul copertei este Paul George, small forward pentru Indiana Pacers, iar ediția Legend îl onorează pe Kobe Bryant. Cum spuneam, franciza pare să se dezvolte natural, stabilindu-și singură un parcurs adaptabil, flexibil, mereu pe gustul fanilor NBA.



### Finețe, precizie și inteligență

În timp ce scriu textul recenziei sorb dintr-o doză de colă cu lămăie verde și mă gândesc că uneori schimbările curajoase diversifică experiența consumatorului indiferent de

rezultatul pe termen lung. În fond, primești altceva și ai ocazia să încerci un gust nou. Anul viitor s-ar putea să lipsească de pe piata. Același lucru este valabil și pentru NBA 2K17 – jocul s-a descotorosit de bagajul inutil, a reparat ce era de reparat și a reintrodus moduri îndrăgite, atent perfectionate. În primul rând, e bine de știut că un controller Xbox One sau PS4 face minuni pe PC, schemele de aruncare, dribling și depoziitate fiind proiectate pentru thumbstick-ul drept, ceea ce aduce un plus consistent de precizie și finețe în executarea aruncărilor la coș, sau fără presiunea shake cam. Este suficient să tragi de stick în jos până ce indicatorul din jurul jucătorului



The screenshot shows the NBA 2K17 character creation screen. At the top, there are eight filter icons: position (Center), archetype (Post Scorer), height (6'11"), wingspan, weight, shoulder width, handedness, and number. Below these is a section titled "choose your height" with a large diamond icon and the text "6'11\". To the right, a banner says "îl facem înalt, că-i suficient de chel." (I'll make him tall, he's tall enough). The main area features a 3D model of LeBron James in a Cleveland Cavaliers jersey. On the left, there are six move options: Off Dribble Shot Mid-Range, Off Dribble Shot Three, Driving Layup, Standing Dunk, Driving Dunk, and Contact Dunk. On the right, there are six stats: Speed, Acceleration, Vertical, Boxout, Defensive Rebound, Offensive Rebound, Ball Control, Speed With Ball, Passing Accuracy, Steal, Block, and Lateral Quickness. At the bottom, there are "ADVANCE" and "BACK" buttons.

este încărcat la maximum, aruncarea declanșându-se la eliberarea lui. Mă bucur că activarea cercurii verzi marchează 100% șansă de success, deoarece în edițiile precedente puteai rata chiar

### **"E bine de știut că un controller Xbox One sau PS4 face minuni pe PC"**

și atunci. Acum te poți bucura la linia de 3 puncte înainte să bagi mingea în coș. De obicei – și mă gândesc aici la 2K13, 14 și 15 –, apărarea ridică cele mai grave probleme când era lăsată în voia inteligenței artificiale. Orice rebound plecat ca glonțul din pușcă își găsea culoare printre shooting guard și point guard mai repede decât te puteai regrupa, iar tot ce îți rămânea de făcut era să speri la o ratare și un box out bine așezat. În meciurile echilibrate ofensiv și defensiv se ajungea la un du-te-vino, cu scoruri frustrante de egalitate, unde singura scăpare era bombardamentul constant la 3 puncte cu un center puternic ori un small forward multilateral, pregătiți să finalizeze ratările. Erorile AI-ului în apărare nu au dispărut, deși au fost reduse considerabil, în parte mulțumită depozădărilor manuale precise cu stick-ul analog. De exemplu, LeBron și

Shumpert sunt două extreme mici care fac o figură fenomenală când lucrează împreună de pe poziții ofensive difertite – management preluat optional de antrenor cu tot cu schimbări și stabilirea celui de-al șaselea jucător –, Felder și Andersen/Love asigurând defensiva în doi

timp și trei mișcări. Din punct de vedere al realismului, NBA 2K17 și-a studiat cu lupa personajele de pe teren, psihic și biomecanic, în special exceptiile, die Übermenschen. Curry se mișcă și acționează aşa cum te-ai așteptat, inclusiv în decizii inteligente, riscante, aparent ciudate. Pau Gasol, ambidextru și rapid, distrugă apărarea grătie vitezei neobișnuite pentru un tip atât de mare. Iată experimental deștept, testat inițial în 2K16 cu un update temporar și implementat acum fără a strica stabilitatea jocului. Aplaud pe această cale reușita celor de la Visual Concepts.

### **Acesta nu este un joc!**

NBA 2K17 revine la modurile clasice de joc și păstrează tot ce era mai bun din ADN-ul predecesorilor. În definitiv, MyCareer a rămas o experiență cinematică, însă narativitatea are mai puțină pompă,

beneficiază de prezența unor figuri carismatice și vine cu un voice acting superior. E simplu: terminul, alegi o universitate și tragi tare, până când reușești să lași în urmă o amprentă vizibilă pe un club de băieți mari. Nu degeaba îți se spune Președintele Baschetbalului. Simplitatea structurală merge și are o atmosferă "feel-good" – exact ce îi trebuie unui simulator sportiv. Adică 2K Sports trebuie să-și sculpteze NBA-ul cum crede de cuvînt și totul ieșe perfect. De restul te ocupi tu, căci personalizarea este în continuare o trăsă-

### **"Nu degeaba îți se spune Președintele Baschetbalului"**

tură majoră a francizei, alături de diversitatea ingredientelor. Modurile Blacktop, MyTEAM, MyGM și My LEAGUE rămân aceleiași alternative pline de





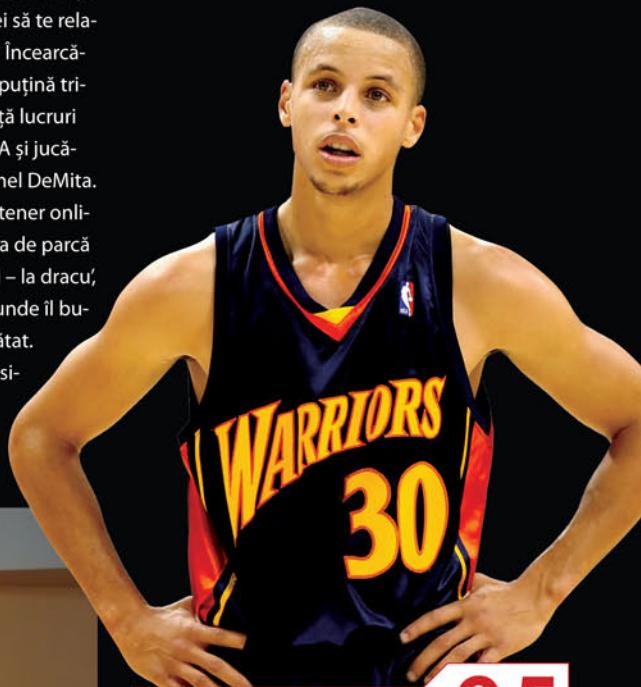
Pe la școală.



conținut pentru carieră, iar jocul îți permite să modifici cam orice aspect la care te poți gândi, începând cu fizionomia avatărului tău și terminând cu niște foarte (a se citi "prea") multe perechi licențiate de adidași. NBA 2K17 are sânge în instala-

lație, viață în inimă și energie în mușchi – o bijuterie ce face din draft day una dintre cele mai frumoase trăiri lude, un diamant cu multe fețe, toate perfecte. Vrei să te relaxezi între meciuri? Încercăți cunoștințele cu puțină trivia în 2KTV și învăță lucruri inedite despre NBA și jucători alături de Rachel DeMita. Caută apoi un partener online și bateți mingea de parcă vine sfârșitul lumii – la dracă, indiferent cum și unde îl bu-

**"NBA 2K17 are sânge în instalație, viață în inimă și energie în mușchi"**



## VERDICT

NOTA **9,5**

Ediția acestui an este coroana de pe capul seriei, un simulator sportiv autentic, care redefineste genul. Inteligent, ambicioș și consistent, cu o prezentare glorioasă, NBA 2K17 mi-a depășit orice așteptare.

### PRO

Simulare inteligentă, autentică

Gameplay fluid și precis

Moduri diversificate

### CON

Mici scăpări în apărare

Prea mulți bascheti

La anul nu pot scoate ceva mai bun



GEN You Died! în 2D

TESTAT PE PC

DISPONIBIL PE PC, PS4, Vita

PRODUCĂTOR Ska Studios

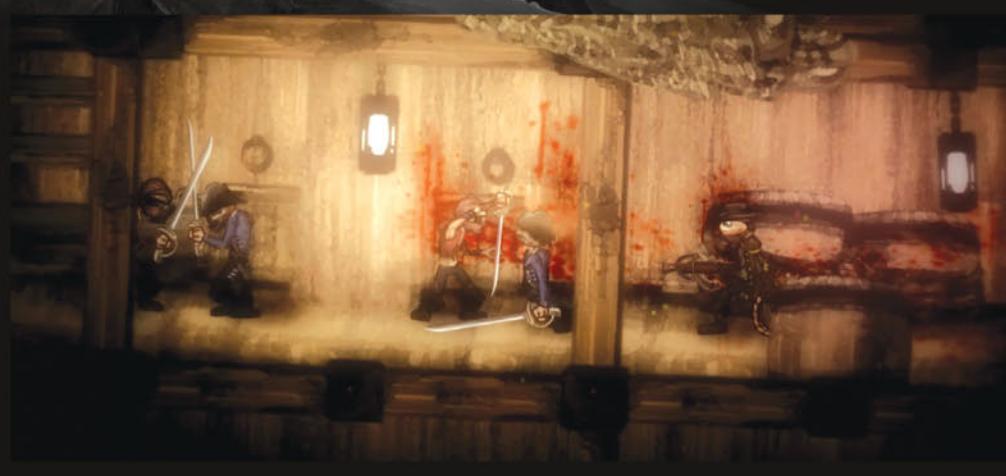
DISTRIBUITOR Ska Studios

ONLINE ska-studios.com/salt

Trebui să recunosc că, în mod normal, datorită suprasaturării mentale cu 2D, Salt and Sanctuary ar fi trecut pe lângă mine fără probleme, am privit trailer-ul și l-am găsit interesant, dar simteam că vreau altceva. Simteam că dacă nu încerc rapid un open world AAA o să mi se aplete de atâtea indie-uri și side-scroller-e. Faptul că e creat în spiritul seriei Souls mi-a ațățat însă curiozitatea, iar în momentul în care review-urile și uralele au început să curgă, am pus Assassin's Creed 2-ul deoparte - un titlu impresionant chiar și astăzi din punct de vedere grafic și turistic-istoric, dar care devine foarte repetitiv și plăcăsitor în a doua parte a lui, dacă ești completionist - și am cumpărat S&M... S&S vroiam să spun.

Pentru mine Demon's Souls, Dark Souls-urile și Bloodborne au devenit titluri de suflet. Pe care nu le-am jucat niciodată. Știu o grămadă despre ele, știu că mi-ar plăcea să mă scufund în universurile lor negre și alambicate, să le gust amarul și să le birui. Pe majoritatea le-am și cumpărat, dar, cu toate astea, nu am avut niciodată suficient timp pe cât aş dori să le ofer. S&S îmi părea perfect pentru a-mi astămpăra setea de suflete și pentru a scuza lipsurile din educația mea game-ristică. Steam parcă are servere la subsol, atât de repede download-ează și instalează jocurile... Start și nava ne e atacată, prințesa furată și dusă la castel, atlu'.

Din multitudinea de clase posibile, am ales



bucătar - sună atât de diferit încât m-a făcut curios... ce arme și atacuri speciale ar putea avea un bucătar? Dotat cu ditamai polonicu', am început să-mi fac loc printre pirății care ne-au atacat ambarcațiunea. Al treilea m-a răpus și m-am trezit în ceață, la marginea unei insule... „Unde e prințesa?” se intreba monsieur, că doar asta era singura problemă. ...stai așa, parcă prea am murit repe-de, stai să reiau, poate avem comori pe barcă, poate mă aleg cu ceva dacă încerc să-i răpun pe toti. Mi-am scris pe foaie butoanele (opa... pot să barez, două tipuri de atac, două posturi... păi, aşa da). Recomand gamepad, dacă nu vreți să vă distrugăți tastatura. După încă 3-4 încercări am învățat cât de cât când să eschivez, care atac merge mai bine, când să arunc cu cartofi în ei și aşa mai departe. Am tot urcat și am ajuns pe puncte moment în care jocul mi-a săptit pe limba lui, „auzi, da' tu nu vrei să începi odată aventura? Lasă dracu barca, ăsta e doar preludiul. Mor!” și mi-a aruncat în brațe un Kraekan negru ca tămâia, de doar... 10 ori mai înalt decât mine. L-am pălit una și i-am luat cam... 1% din viață?! N-a rămas dator și m-a omorât din prima...

Ha, ha! E clar! Să pornim aventura! Acum că



scriu review-ul și am câteva wiki-uri deschise în față, am aflat că în anumite condiții și dacă știi ce faci, primul boss poate fi dovedit. Când am început însă jocul ideea mi s-a părut doar o glumă bună. Nu mulți pași mai încolo, am găsit primul altar (asemănătoare ca și capabilități cu bonfire-urile din Souls), era închinat deja unei alte religii... dar, cu toate astea, a început să funcționeze ca și checkpoint. Îl puteam profana, dacă doream, dar mi-am spus că nu e timpul să-mi fac dușmanii într-un joc plin de ei (dușmanii mei, dușmanii mei...), mai bine, pentru moment, dau în cap ăstora mai mici, până mă ridic din mocîrlă. Am înțeles repede că fiecare inamic are dansul lui, pe care trebuie să-l respecti, să lovești când





trebuie, să barezi numai dacă ai un scut, să te feriști din calea loviturilor lor și aşa mai departe, dar chiar și aşa părea că-mi scapă ceva. Ori jocul e extrem de dificil, ori mi-am pierdut îndemânarea.

Când urc în nivel? De ce nu urc în nivel? Cum o să răzbesc?... Pe orice direcție mă duceam eram întâmpinat de orătării care-mi zdrobeau oasele din două mișcări... ceva-mi scăpa... Am oprit jocul și l-am reluat a doua zi, apoi a treia... bă, da chiar aşa de handicapat sunt?! Cum trec mai departe? Știam că muzele producătorilor sunt de obicei criptice și îți ia timp până devii cu adevărat bun, dar chiar aşa?! S&S e prea S&M. Am pus pe pauză, mi-am călcăt pe inimă și am dat o tură pe internet, oare sunt singurul care are aceste probleme?! Surpriză! Cu sarea strânsă de la inamicii morți te poți întoarce la altar și, dacă ai destulă, o poți folosi pentru a crește în nivel... acțiune pe care o poți întreprinde chiar și la altările consacrate aliei religii. A... deci nu sunt handicapat, sunt idiot! M-am întors și am descoperit că aveam sare cât pentru 5 urcări în nivel. După care am realizat rapid că de fiecare dată când sunt omorât inamicul îmi fură sarea și, dacă mă întorc și nu-l înving, o pierd pentru totdeauna... O mecanică de geniu care te face să tremuri în fața oricărui inamic ce pare mai potent; dacă mă

omoară de două ori?! Am reluat jocul... era clar că murisem prostește de năsepeori până acum, fără să realizez că din când în când e bine (trebuie) să mă întorc la altar.

Apoi a devenit clar că ramurile arborelui (e grandios) pe care te dezvoltă când urci în nivel nu sunt blocate în niciun fel și că nu rezolv nimic dacă aleg șef ca și clasă de start. Nu există, din păcate, o ramură separată pentru bucătări. Dacă te axezi pe light armor, o să poți purta cam tot ce ține de arta culinară. Costume foarte potente, împotriva focului sau a otrăvurilor. Am reluat iar și am ales, cel mai probabil, cea mai simplă clasă. Un paladin. Pleci la luptă cu o armură bunicică, un buzdugan, un scut, chiar și o rugăciune, dacă mi aduc amintire bine. Mulți am văzut că n-au de loc respect pentru cei care aleg această clasă, pentru că te poți dezvolta pe armuri grele și săbib sau ciocane de luptă de dimensiuni respectabile + câteva rugăciuni potente, care te transformă într-un tanc căruia nu-i pasă de finețe, scheme sau şireticuri. Câștigi luptele mai mult prin forță brută. Acum că l-am terminat le dău dreptate, dacă aş continua jocul (New Game+), aş schimba - nu am verificat dacă se poate - direcția total. Aș merge pe un hot sau un vrăjitor dement. și arcaș sună bine, dar mi se pare o clasă atât de greu de jucat împotriva unora dintre inamici... numai când mă gândesc și mă enervez...

Asta nu înseamnă însă că jocul e neapărat mai ușor sau simplificat pentru paladini. O să întâlniți sute de minibobi și zeci de boși, unul mai al dracu ca celălalt. Unii vor da cu voi de pământ instant, pentru că se mișcă foarte rapid, alții fiind mai ușor de dovedit, pentru că armura și/sau scuturile vă vor proteja împotriva majorității atacurilor lor. În orice direcție v-ați dezvoltat, sigur vor exista momente în care veți muri de zeci de ori, pentru că diversitatea inamicilor contraatacă pe rând fiecare clasă, poate chiar și-un mix de clase. O diversitate acompaniată de o brutalitate ieșită din comun, dar și de un design fabulos. Inițial partea vizuală nu mi s-a părut extraordinară, dar cu cât te afunzi în catacombe, păduri, și castele, cu atât ajungi să apreciezi mai mult ce au creat artiștii grafici. Sumburu, murdar, cenușiu, dar plin de detaliu, consistent în nebunie și temă.



Ca și gameplay, S&S mi-a părut genial. Cu locații inaccesibile inițial, dar la care te poți oricând întoarce dacă-ți aduci amintire de ele (jocul nu are hartă - recomand pix și hârtie), după ce te-ai înfierat și ai mai căpătat o putere; Cu mesaje în stilă primite de la ceilalți jucători - de obicei glume și sfaturi prietenioase; Cu boși care te fac să te răzgândești (nope) numai când îi vezi și să-ți spui că ai greșit, nu pe aici vroiai să o ie; Cu mici trucuri pe care le înveți și care te transformă într-un jucător mai bun odată exersate. Un singur sfat vă dau: dezbrăcați-vă la fundul gol și o să săriți mai departe. Ceea ce e logic, până realizezi că sacul tau e și invizibil și fără fund, inventarul este nelimitat; Cu pasaje secrete și arme potente, ce pot fi upgradeate satisfăcător, dar și un cooperativ local interesant. Foarte impresionant pentru o casă de producție atât de mică (doi oameni au creat și programat mai tot).



S&S e dur, dar corect. Complex, dar accesibil în același timp. Producătorii ne respectă și cer de la noi din ce în ce mai mult. Până spre sfârșit, unde am descoperit niște platforme care apar și dispar la intervale diferite și neașteptate, omonându-te mai de fiecare dată când greșești și nu apuci să sari pe următoarea. Acest tip de platforming nu ar fi trebuit să existe într-un astfel de joc. Pasajele mi-au părut deosebit de frustrante. O soluție penibilă, din punctul meu de vedere, implementată pentru a mări artificial dificultatea jocului. Îmi pare atât de rău că au dat-o-n bară chiar la sfârșit... fără platforming excesiv S&S ar fi fost foarte aproape de perfecțiune. **ncv**



## VERDICT

**9**

Dacă jocurile create de Mr. Hidetaka Miyazaki au reușit să vă obsezeze, dacă „dificultate sporită, dar corectă” vă sună bine, dacă vă plac inclexările tactice și tensiunea creată, constantă, atunci Salt and Sanctuary este pentru voi.

### PRO

Dificil și complex. Preț extraordinar pentru că oferă animații, combo-uri, gameplay - merg ca unse

Satisfăcător și provocator, când reușești să scapi în viață

### CON

Dacă nu ai un bun simț al orientării o să te pierzi constant

Platforming-ul penibil de la sfârșit

Grind necesar, dacă-ți pui în cap să upgrade-zi mai mult de o armă



# CALL OF DUTY<sup>®</sup> INFINITE WARFARE

## Bonus Pentru Modern Warfare Remastered

GEN First person shooter

TESTAT PE PC

DISPONIBIL PE PC, PS4, X0

PRODUCĂTOR Infinity Ward

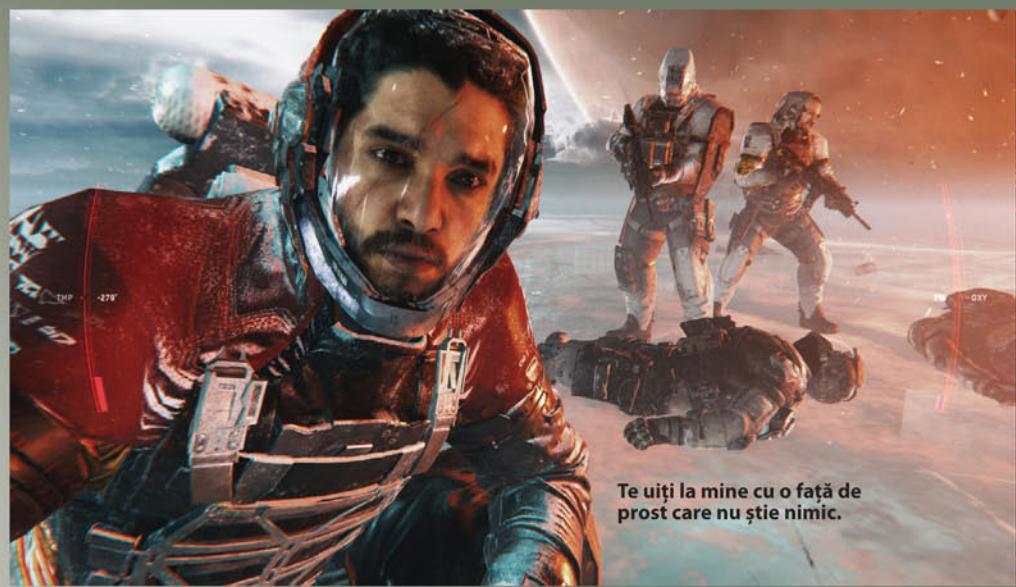
DISTRIBUITOR Activision

ONLINE [callofduty.com/infinitemwarfare](http://callofduty.com/infinitemwarfare)

mai atrăgătoare. Să nu ne amăgim: Call of Duty Infinite Warfare are cea mai lipsită de sens poveste imaginabilă, de o calitate atât de îndoiefulnică încât face imposibilă suspendarea logicii de dragul artei. În rest, același run & spray cu iluzii futuriste din Black Ops III. Fix același, dacă nu

pun la socoteală misiunile de zbor spațial. Măcar Advanced Warfare s-a străduit, a tras acolo unde seria CoD a incetat să mai tragă după Modern Warfare – pe care, slavă cerului invocat mai devreme, l-am primit la pachet în variantă remasterizată (căci deocamdată doar aşa se găseşte).

**D**umnezeule, ce se întâmplă cu telenovele Call of Duty? Cine poate să-mi răspundă la întrebare fără să alerge legat la ochi într-o cameră goală, izbindu-se cu capul de pereți pentru a lăsa un mesaj scris mecanic? Nimeni, sigur că nimeni – pentru că interogația nu are un răspuns cu semnificație. Vedeți, am discutat subiectul pe toate părțile cu KIMO, care a încercat să parcurgă campania single din Infinite Warfare în paralel cu mine. Eu am reușit să o duc până la capăt, în timp ce el a cedat după primele minute investite în această glumă SF cu buget nelimitat și pretenții necuprinse. Cititorul de sci-fi din mine se simte insultat de bullshit-ul servit aburind, aşa cum privitorul de filme cu nave spațiale și roboți ce sălăsluiește într-un colț de creier rămas necotropit de cyberpunk și high fantasy consideră exilarea pe Ceres o idee tot





## Mars, batonul de ciocolată maro

Cică se face că în viitorul foarte îndepărtat omenirea a cam epuizat resursele naturale de pe Terra și depinde în totalitate de materialele extrase de colonii în sistemul solar. Până aici lucrările sună binișor, dar apoi Infinite Warfare îmbrăcă uniforma de ofițer, ia poziție de drept și își trage un glonț în cap stand în fața oglinzi – o scenă memorabilă, pe care trebuie să o vedem la un moment dat. De ce spun asta? Pentru că povestea insistă să convingă jucătorul asupra faptului că Jon Snow este amiral și servește flota marțiană separatistă. Adică Marte, colonie a Pământului, vrea să distrugă planeta-mamă și să măcelărească terranii în dulce stil Settlement Defense Front, ăsta reprezentând o celulă secesionistă auto-condamnată să trăiască într-un mediu ostil vieții. Și cum vrea SDF să învingă Solar Associated Treaty Organization, recte SATO,

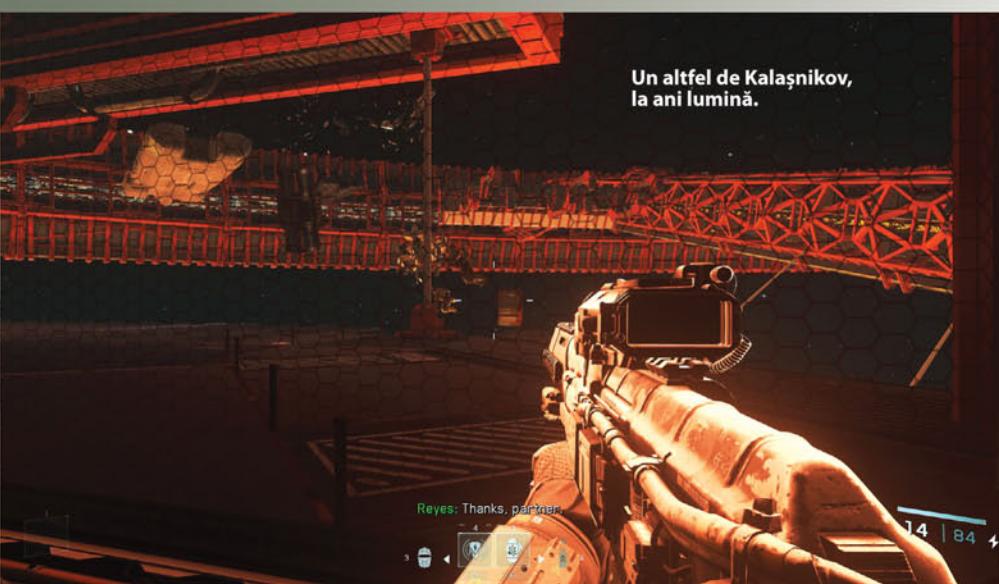


băieții buni? Printr-o invazie a Pearl Harbor. În secolul navelor spațiale, războiele interplanetară de eradicare se poartă cu carabine, roboței și infanteriști, nu cu arma nucleară. Ca să nu mai

spun căt de cretin este scenariul privit în ansamblu: ce relevantă are tehnologia anti-gravitațională, posibilitatea salturilor FTL prin cosmos sau dezvoltarea inteligenței artificiale cvasi-perfekte când unei fațări teroriste îl arde de bătaie fără o justificare concret expusă? Te poți căca în ea logică, exact așa cum o face și jocul celor de la Infinity Ward, cu tot cu bugetul gras și insipiditatea lui Kit Harington – zis și Salen Kotch.

## Același infinit și mai departe, fără efect de masă

Absolut nimic din Infinite Warfare nu mă face să îmi doresc jocul instalat pe HDD. Nici măcar misiunile dedicate dogfight-urilor orbitale între Jackal și cele 2-3 tipuri de nave inamice. Deși primul zbor este localizat în atmosfera terestră, după invazia SDF din Geneva eşti catapultat la bordul unui colos care intră sub comanda ta. Ciudat cum nimeni nu consideră ilologic dorința căpitanului de a participa direct la operațiunile militare, lăsând astfel ierarhia deschisă anihilării





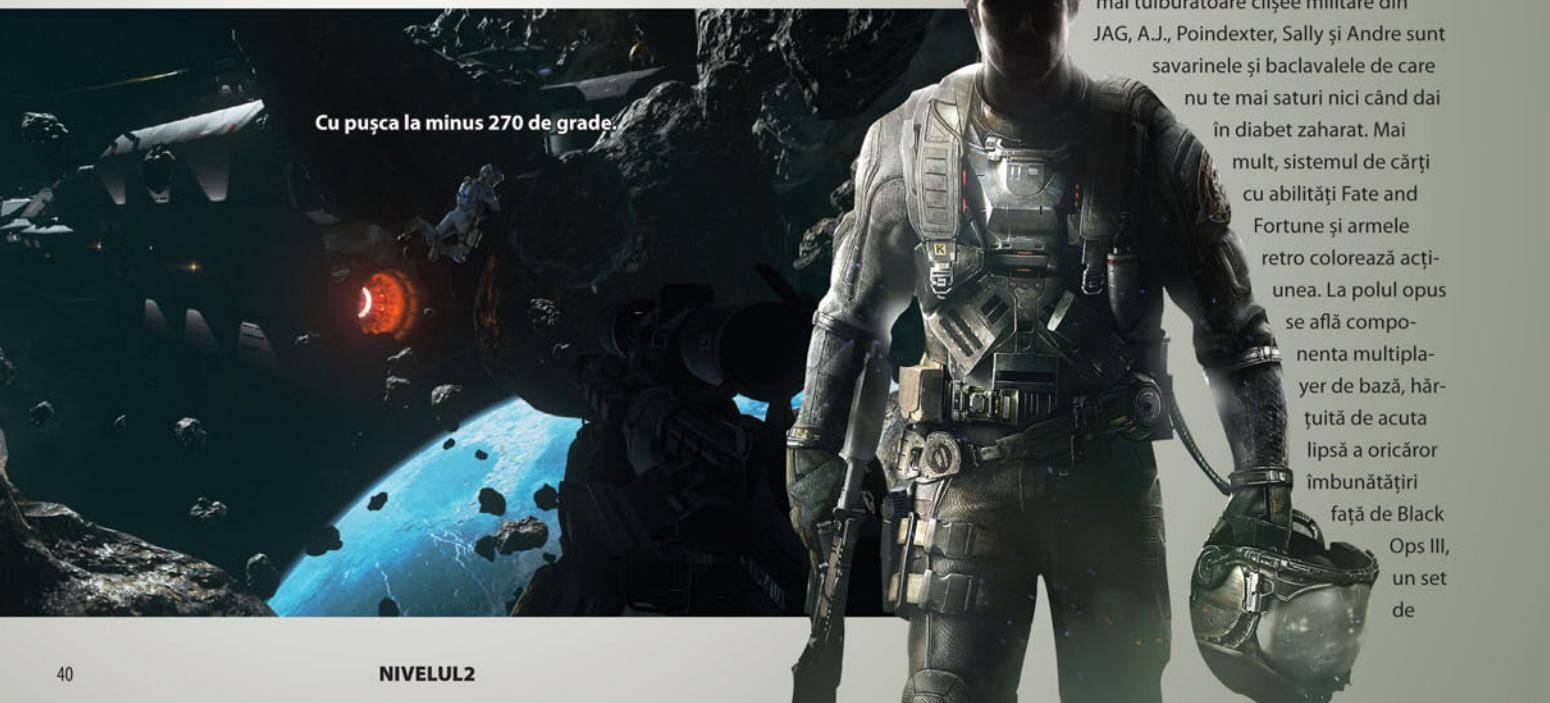
Când arată bine, Infinite Warfare arată foarte bine.

totale. Ca un Attila cosmic, Nick Reyes pleacă la caft, uneori singur, alteleori însoțit de locotenentul Nora Salter, Staff Sergeant Usef Omar și alte câteva fețe vorbitoare pe care nu ai niciodată timp să le memorezi. La urma urmei, cui îi pasă? Bocancul să strivească și pușca să tragă, păi nu? Orgia de inutilitate atinge climaxul când realizezi că Lewis Hamilton și Conor McGregor ne "onorează" cu prezența. Sfinte, sfinte! Pe de altă parte, nou și extraordinarul Call of Duty face un singur lucru bine – atât de bine, încât te întrebui cum este posibil așa ceva: E3N "Ethan", un robot militar înzestrat cu un AI experimental foarte avansat și vocea lui Jeffrey Richard Nordling. Ethan este crema campaniei din Infinite Warfare, un personaj savuros cu replici fantastice, un temperament consistent și personalitate tridimensională. E3N, dragul de el, te însoțește uneori chiar

și la bordul șacalului, ca un R2-D2 credincios câinetește. Păcat că ipostaza de pilot include doar operațiuni repetitive de tip run & gun, lipsite de complexitate. Miști din mouse, alegi un loadout din cele trei și click click click! Singura misiune cool a fost cea de pe un asteroid fierbinte, unde am cășăpit când la umbră, când la soare, valuri de roboți cu cipuri bronzate. Apoi Infinite Warfare a vrut să mă păcălească – iar mie nu-mi place să fiu păcălit. Puntea navei-mamă a copiat fără să clipească atmosfera Mass Effect-iană, cu tot cu Galaxy Map. Dar Infinity Ward nu este Bioware și de obicei este bine să nu încerci să ieși din zona de confort când plăpuma abia îți acoperă 10% din mădulare, căci trebuie să realizezi că nu poți să faci din luptele în gravitație zero și un grappling hook mai mult decât un arcade shooter pe şine.

## Member the Multi-Zombie Affair? I member.

Modul Zombies, o adiție inspirată de atmosfericul Left 4 Dead, a ajuns să dispună de o bază proprie de fani și un regim de popularitate independent în raport cu jocurile Call of Duty. Infinite Warfare se întoarce la farmecul anilor 1980 cu Zombies în Spaceland și te trimite cu gândul la un amestec de Blood Dragon, American Nightmare și Not Another Teen Movie. Le-a ieșit? mă întrebă. Da, chiar binișor. Personajele, povestea și atmosfera stabilită de muzică depășesc în intensitate campania principală, ceea ce spune multe despre groapa pe care IW a insistat să o excavze cu propriile mânuțe. În timp ce Nick Reyes este simbolul celor mai tulburătoare clișee militare din JAG, A.J., Poindexter, Sally și Andre sunt savorinile și baclavalele de care nu te mai saturi nici când dai în diabet zaharat. Mai mult, sistemul de cărți cu abilități Fate and Fortune și armele retro colorează acțiunea. La polul opus se află componenta multiplayer de bază, hărțuită de acuta lipsă a oricărora îmbunătățiri față de Black Ops III, un set de



Cu pușca la minus 270 de grade.



## MODERN WARFARE REMASTERED

Probabil unul dintre cele mai bune jocuri ale seriei, Modern Warfare a primit un remaster atât de cool, încât se asemăna mai mult cu un remake. Grafica a fost simțitoră îmbunătățită pe un motor optimizat la sânge. Deși vine numai în edițiile speciale de

Infinite Warfare, MWR are executabile diferite în Steam și continuă să ofere independent un multiplayer distractiv și antrenant. Dacă Activision decide să lanseze o variantă stand alone, atunci aş putea să îmi imaginez și o notă: căpitanul Price primește lejer un 8.0, hai 8.5, după actualizarea la cerințele anului 2016. Povestea are sens, designul hărților este exce-

lent și armele reproduc cu fidelitate versiunile reale, totul în texturi și modele complet refăcute. Remaster-ul chiar te face să experimentezi senzația unui război modern, în ciuda mecanicii de respawn infinit. Hei, cine știe cu adevărat dacă teroriștii nu răsar din ruinele bombardate ca ciuperile după ploaie?



arme groaznic de plăcitoare, fără originalitate (vezi Volk, un AK47 din viitor) și niveluri pline de screen clutter. Sistemul de clase Combat Rigs împarte, ce-i drept, stilurile de joc în duș de gloante/proiectile energetice -- diferențele balistice sunt minuscule -- și ceva mai stealthy, însă am avut senzația că producătorii s-au rezumat la reciclarea unor concepte deja funcționale.

### O frontieră trasă strâmb

Cine caută un first person shooter modern extraordinar găsește în Infinite Warfare doar

particula lipsită de prefixul „extra”. și cred că decizia de a livra Modern Warfare Remastered exclusiv cu Legacy, Digital Deluxe sau Legacy Pro indică un comportament discutabil din partea distributorului Activision, deși este ușor de înțeles cum au ajuns să gândească așa. Există suficiente alternative pentru această încercare patetică de revigorare a seriei, cel puțin una dintre ele fiind prezentă și în paginile revistei. Mergeți mai departe fără să clipești și jucați titlurile vechi, deoarece spațiul din Infinite Warfare nu este ultima frontieră -- și nici măcar prima.

Aidan

### VERDICT

NOTA

6

*Infinite Warfare există doar pentru a justifica remaster-ul de Call of Duty: Modern Warfare și modul Zombies in Spaceland.*

PRO

Zombies in Spaceland

Bine optimizat și tehnic

Ethan

Gameplay de rail shooter, poveste incoerentă

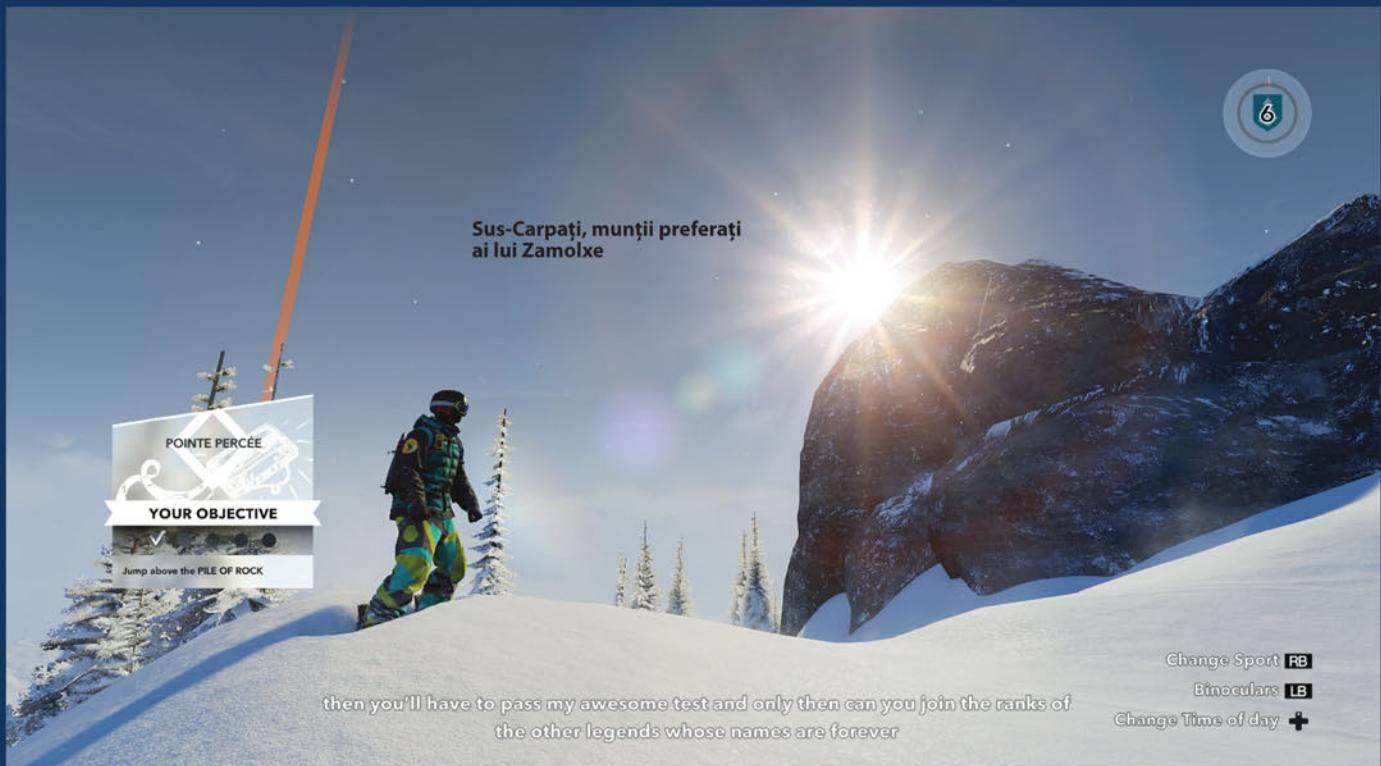
Degeaba se desfășoară pe alte planete dacă nu ai niciodată timp să le observi

MP reciclat, arme cu design Jenant

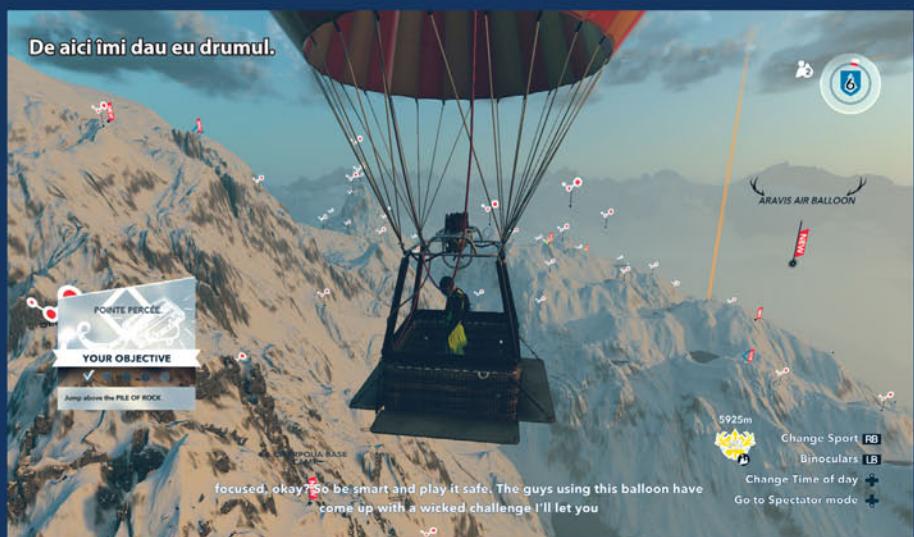
GEN Simulator sportiv  
TESTAT PE PC  
DISPONIBIL PE PC, PS4, Xbox One  
PRODUCĂTOR Ubisoft Annecy, Ubisoft Kiev  
DISTRIBUITOR Ubisoft  
ONLINE [steep.ubisoft.com](http://steep.ubisoft.com)

# STEEP

Arta Zborului Extrem



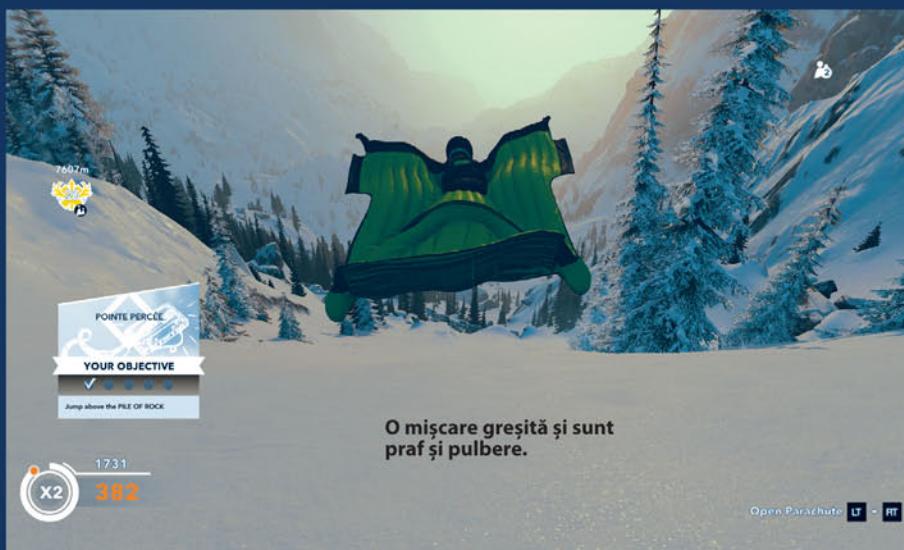
**A**fară ninge ca-n povești, iar eu stau confortabil în apartament, la căldura expulzată de ventilatoarele montate în carcasă, unde butonezi și visezi la curse nebune pe crestele munților. Din când în când mă bat singur pe umăr, bucuros că am ales întotdeauna în egală măsură cu sufletul și mintea – or, Steep, căci el mă ține în priză, se numără printre puținele rămășaguri dintre mine și Ubisoft pe care le-am câștigat a priori. Eu am sperat că studioul din Annecy are șanse mari de izbândă, pe când Ubi ținea mortiș să-mi demonstreze că se poate oricând mai rău, că niciodată nu dai suficient în bară cu francizele noi. Ei, la urma urmei, un vârf din multiplayerul lui The Crew s-a întâlnit cu ce era mai bun în Shaun White Snowboarding, o mâna de sporturi extreme, arta filmelor The Art of Flight și The Fourth Phase – pe care nu le pot recomanda niciodată suficient –, un peisaj alpin open-world și o doză zdravănă de bizar. Rezultatul este surprinzător de... hmm, cum să îl definesc exact?...extrem.

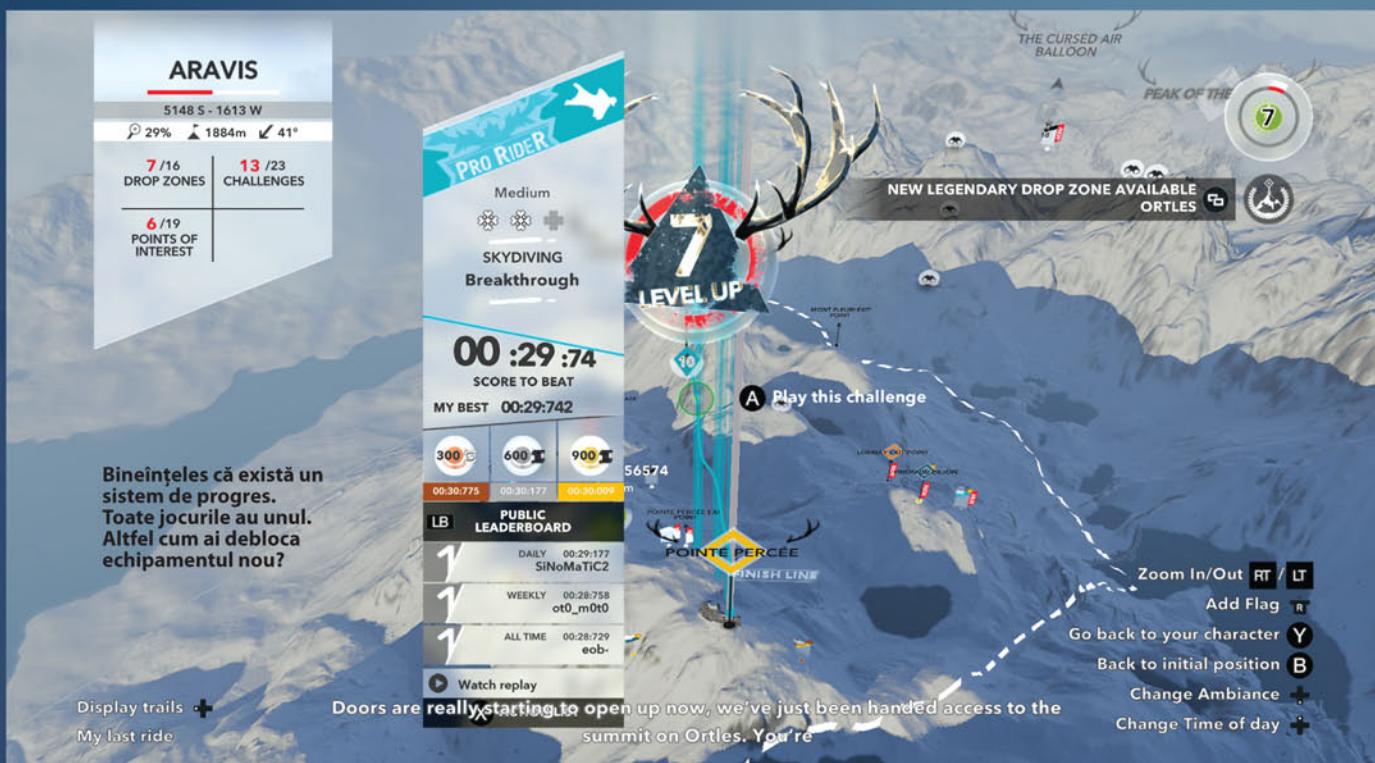


## GoPro, GoContra

Apropierea de munte este o sursă puternică de inspirație pentru oricine păstrează o legătură cât de mică cu natura. Cine privește un masiv

montan și îi simte spiritul – îi citește povestea anotimpurilor și zăpezilor –, se va simți extraordinar de bine în Steep. În fond, jocul este un The Crew în care vehiculele sunt substituite de avatare înțolite de iarnă, cu placa în spate și schiurile în picioare. Modul online seamless îmbină experiența single cu cea multi pe nesimțite, organic, aducând jucătorii pe aceeași versanți deschiși explorării. Însă nu ești obligat să împărți cu altcineva bucuria vitezei ori senzația de libertate, fiindcă în Steep poți parcurge povestea fiecărui vârf într-un cadru intim – cel dintre tine, omul, și drumul improvizat pe muchiile Alpilor, tăioase ca săbiile. Deși lipsește o campanie în adevăratul sens al cuvântului, tutorialul stabilește legătura dintre personajul ales și sporturile de iarnă, învățându-te aproape tot ce trebuie despre nou teren uriaș de joacă. Personalizarea este cuvântul zilei atunci când vine vorba de echipament, o mulțime de branduri reale însoțind piese dintre cele mai trăsnite, aşa că nu este imposibil să aluneci pe placă lui Kevin Rolland îmbrăcat în clovn. Totuși, jocul celor de la Ubisoft Annecy nu





Bineînțeles că există un sistem de progres. Toate jocurile au unul. Altfel cum ai debloca echipamentul nou?

Display trails +  
My last ride

Doors are really starting to open up now, we've just been handed access to the summit on Ortles. You're

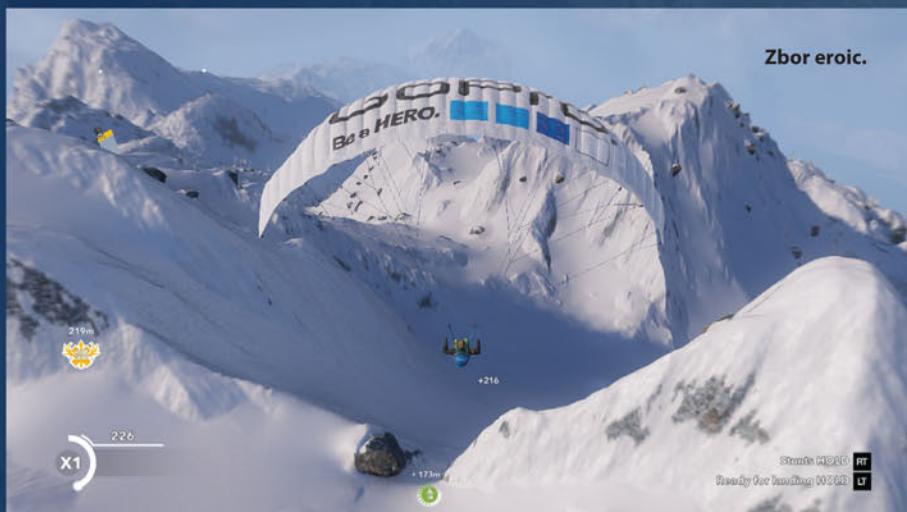
## Părteeeee!!!

...pe care Steep a nimerit-o incredibil de bine. De fapt, dacă alegi să explorezi harta uriașă (cu o suprafață apropiată de cea din Grand Theft Auto V) zburând, este preferabil să folosești persoana întâi. Eu am găsit modul third person util pe părte, căci face poziționarea în spațiu mai ușoară înaintea executării unor trick-uri. Voi ajunge imediat și la "scheme", dar aş prefera acum să discut mecanicile de planare, excelent susținute de motorul fizic. Regret că nu am avut vreodată ocazia să plutesc cu parapanta sau costumul-ari-pă, însă am urmărit o mulțime de clipuri video pe YouTube pentru a înțelege principiile elementare de funcționare înaintea redactării review-ului. Așa cum era de așteptat, Steep nu s-a aruncat în



simulare cu picioarele reci, ci reproduce că poate de bine senzația de viteză și controlul incredibil de sensibil ale celor două mijloace de zbor fără propulsie. Ca să fiu mai precis, accentul cade pe relația dintre suprafetele echipamentului și curenții de aer, transmisă înapoi către jucător nu doar prin controller, ci și prin armonia dintre sunet și grafică. Vei ajunge să interpretezi

altitudinea și dificultatea virajelor la viteză mare ascultând bătăile inimii și vâjăitul aerului prin wingsuit. Eu am plusat cu propria coloană sonoră, înlocuind muzica jocului cu un all female mix lansat de Noodle în ianuarie. Rezultatul te transportă în alt univers. Pe cuvânt de montaniard virtual! Faza și mai cool este reprezentată de tranziția fulgerătoare între sporturile aeriene și cele de la sol – adică poți să participi la un time trial cu parapanta și să te oprești la linia de start a unei curse pe snowboard cât ai pocni din degete. De mare ajutor la capitolul imersiune în atmosferă extremă. Oriunde te uiți prin lentilele binoclu lui din dotare descoperi huburi proaspete, locuri de pornire în aventuri definite numai de abilități și curajul tău – singurele limite din Steep. Cât despre simularea schiurilor și plăcii, există o oarecare asemănare cu manevrabilitatea din Shaun White, cam 10% din nebunia specifică seriei SSX și multă, multă adrenalină pură. Căzăturile în pudra rece, mersul prin zăpada scărățitoare, lumina printre copaci, respirația controlată la joasă înălțime, adâncimea nopții, reușita unui trick dificil – luate împreună, aceste elemente descriu un peisaj sportiv radical, cum nu întâlnesci prea des.



## MATILDA RAPAPORT

(29 ianuarie 1986 – 18 iulie 2016)

**M**atilda Rapaport a fost una dintre cele mai importante figuri feminine de pe scena freeskiingu-lui. Căștigătoare a competiției Xtreme Verbier din cadrul Freeride World Tour 2013, Matilda s-a făcut remarcată prin stilul ei cutezător și excelenta conduită sportivă. Din nefericire, pe 14 iulie 2016, în timpul filmărilor unui clip promotional pentru Steep, schioarea suedeza a fost surprinsă de o avalanșă puternică în Farellones, Chile. După o comă profundă, aceasta a decedat în Santiago de Chile, la vîrstă de 30 de ani.



La naiba, tot ce lipsește este un sistem meteo dinamic și câteva fenomene extreme.

### Trick, Treat, Fail

Steep include multiple moduri de joc și un mecanism foarte interesant de trick-uri, punctele acumulate în urma unor acrobații dificile făcând diferența dintre o medalie de aur și una de argint ori bronz. Am găsit extrem de practic felul în care poți să stabilești direcția și complexitatea mișcărilor, dependente în totalitate de viteza și lungimea săriturii de pe trambulină – un soi de "preload" a la PURE. Trebuie să ai grijă când deschizi și când închizi un trick, interpretarea greșită a distanțelor ducând la bușturi de peste 50G, cu capul înainte (drăguț contorizate și recompensate, ce-i drept, de stilul Bone Collector). Cine se satură de cursele prestabilite poate oricând să înregistreze un traseu original, pe care alți exploratori și temerari îl vor cucerî la rândul lor. Or, sistemul de editare și distribuire al conținutului personal

stimulează interacțunea dintre jucători, fie ei adepti ai modurilor Freestyle, Explorer, Freerider sau Bone Collector. Dacă primele trei sunt auto-explicative, ultimul recompensează cascadorile eșuate dramatic, terminate cu oase rupte. Yup, poți să ajungi un profesionist al ghinionului căt ai zice "epic fail!", inclusiv pe Facebook și Youtube... Așa se face că m-am îndrăgostit repejor de salturile din baloanele cu aer cald, asumându-mi riscuri tot mai mari, încercând să cobor versanții din ce în ce mai abrupti, exact așa cum ar face consultanții producătorilor: Sammy Luebke, Horacio Llorens, Matilda Rapaport și Kevin Rolland.

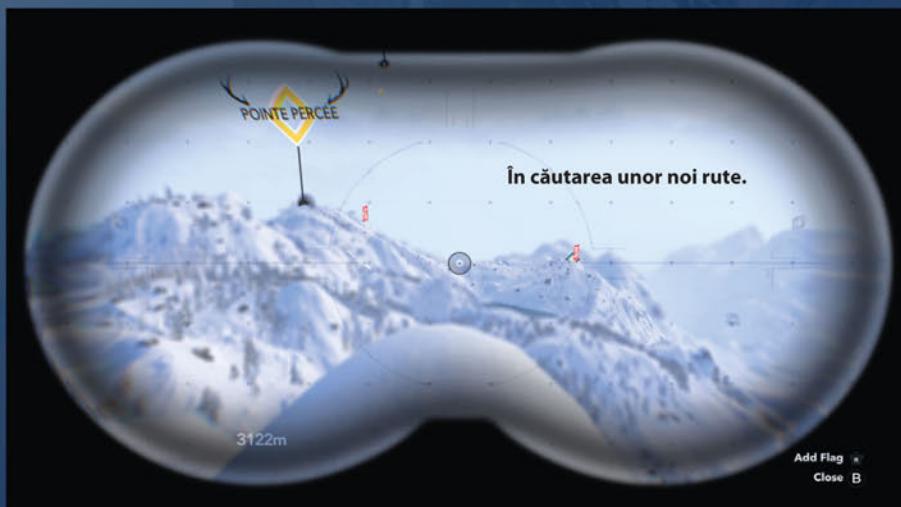
### Artsy-fartsy?

Okay, poate că am eu o problemă, dar mă bântuie senzația că una dintre politicele de design Ubisoft este introducerea unui strop de fandoseală franțuză artsy-fartsy în aproape tot ce fac. Uneori îmi place cum le iese. Alteori mă întreb dacă Steep nu cumva a tras pail scurt

atunci când a primit căte o poveste pentru fiecare masiv, spusă din perspectiva unui munte personificat, înzestrat cu trăsături și calități umane. Sigur, e faț de tot să schiezi în miez de noapte și să asculti ce-ți spune spiritul de piatră cu o voce frumoasă de femeie, dar când muntele gângure și și hlezete asemenea unui idiot cu surplus de vitamine în sânge, păi atunci începi să te scarpini nedumerit în creștet. Însă faptul că aceste Mountain Stories nu au rezonat cu mine, o fire cu alte înclinații artistice, nu înseamnă că ele sunt și prost gândite ori aiurea puse în scenă. Nici vorbă, doar că au avut un efect, hmm, ciudat asupra mea. Steep rămâne, în ciuda unor mici probleme de identitate a gameplay-ului și de optimizare tehnică, singura alternativă realmente interactivă la acțiunea din The Art of Flight. Este un joc bogat în conținut, ce propune o experiență sportivă inedită. În plus, Alaska este confirmată de Annecy sub forma unui DLC gratuit, existând discuții ce fac trimiteri la Japonia și Norvegia pe viitor – zone trecute printr-un filtru ficțional, evident, aşa cum sunt și Alpii virtuali. Vorba lui Travis Rice, îți poți cunoaște adevăratul potențial doar împingându-ți limitele. Ne vedem în vârf! **Aidan**



Viteză și adrenalina.



### VERDICT

NOTA **8,5**

Steep este unul dintre cele mai bune simulațoare de sporturi extreme, chiar dacă uneori nu știe exact ce și cum vrea să îți transmită.

<b>PRO</b>	Hartă uriașă, seamless multiplayer Nenumărate activități distractive Grafică impresionantă, cameră first person excelentă
<b>CON</b>	Pe alocuri cam ciudătel Dedicat celor cu adevărat pasionați de gen Căderi și creșteri aleatorii de gen



# CARMAGEDDON MAX DAMAGE

**Dezmembrări auto 2.0**

**GEN** Arcade  
**TESTAT PE** PC  
**DISPONIBIL PE** PC, PS4, X0  
**PRODUCĂTOR** Stainless Games  
**DISTRIBUITOR** Sold Out  
**ONLINE** [carmageddonmaxdamage.com](http://carmageddonmaxdamage.com)

**M**ax Damage tocmai a trecut Carpații cu mama bunului simt pe capotă. Sincer să fiu, Carmageddon a avut întotdeauna ceva de împărțit cu decentă, corectitudinea politică, metodologia britanică de sorbere a cеaiului, pensionarii și conformiștii. Or, din acest punct de vedere, Stainless Games a scos pe piață exact jocul de care aveam nevoie acum, când mă simt înconjurat de platitudine – în gaming, pe stradă și la coadă la topoare (vine

sezonul rece, lumea își cumpără topoare). Pentru cei care încă mai visează Carpocalypse Now și Max Pack în culori, iată că simulatorul de dezmembrări auto s-a întors mai nervos și scârbos ca niciodată!

## Retro Puppy Love

Max Damage este aproape tot ce trebuia Carmageddon: Reincarnation să fie la momentul lansării. Din nefericire, reboot-ul a fost fix un





rebut, căci Stainless regurgitase un concept super fain cu o realizare tehnică de closet. Prost optimizat – atât de prost că te zgârâia pe ochi –, urât grafic și defect la nivel de fizică, singura lui scăpare a fost loialitatea arătată originalului, însătoată de niște moduri de joc demente. În esență, noul Carma este același arcade racer care te lasă să îți zdrobești adversarii, să strivești pietoni și să împărți violentă în stânga și-n dreapta cu cele mai trăsnite power-ups imaginante vreodată. Gașca de producători cu grave probleme la mansardă nu a ținut cont de reguli atunci când a conceput Reincarnation – implicit varianta îmbunătățită, gratuită și finisată, Max Damage. A, da, posesorii reboot-ului primesc re-boot-ul gratis! Nu-i așa că e grozav? Păi este, vă zic eu, fiindcă odată cu lansarea pe Xbox One și PlayStation 4 au fost eliminate și problemele de optimizare, chiar dacă jocul arăta în continuare ca un sequel din 2005, are o fizică ruptă de cea newtoniană și se adresează exclusiv nostalgilor bucuroși să intre iarăși în pielea Die Annei.

## Auto-leziuni pe creier

Îată cum funcționează Max Damage: probele clasice din Carmageddon pot fi terminate distrugând celelalte mașini, alergând pe circuit



sau făcând marmeladă din toți pietonii împrăștiati pe hărțile deschise. Alte moduri te obligă să ajungi primul la puncte de control generate aleatoriu sau să faci ture într-o cursă tradițională. Indiferent de situație, distracția brutală este garantată. Personajele și mașinile sunt fără doar și poate bolnave, dezgustătoare și extraordinar de Mad-Max-intâlneste-Death-Race, cu nuanțe de nazism și puțin Vlad Țepeș pe ici-colo.

Connaisseurii știu prea bine despre ce vorbesc. Îți poți mări colecția auto eliminând bolizii marcați drept victime, apoi instalezi îmbunătățiri în garaj

folosind credite și „jetoane”. E mai simplu decât sună și diversifică conținutul oricum greu de digerat. Noul Carmageddon te face să îți pui întrebarea „Hei, oare mi-ar plăcea să urc la volanul unui Logan cu motor V8, echipat cu fierastrăie și lanțuri, capabil să șopăie precum un cangur, după care să intru pe Arena Națională și să toc mărunt două echipe de fotbal?” Răspunsul, desigur, este un da hotărât. Iar asta spune foarte multe despre jocurile copilăriei generației noastre. **Aidan**



Scuze! Încă exersez parcarea laterală.

## VERDICT

NOTA

7

*Carmageddon: Max Damage vine cu 280 km/h și scuipează în ciorba corectitudinii morale cu care încearcă să ne obișnuiască toate jocurile ce nu au auzit de Blood sau Postal.*

PRO	Bine optimizat Violent și distractiv Loial originalului
CON	Grafică pre-2010 Control dificil Hărți puțin cam mici



GEN Rogue-like Shooter-RPG, indie

TESTAT PE PC

DISPONIBIL PE PC

PRODUCĂTOR Mr. Podunkian

DISTRIBUITOR Adult Swim Games

ONLINE [adultswim.com/games](http://adultswim.com/games)

## Fallout cu bețivi

**I**n 1980 o explozie termonucleară distrugă o bază Americană din Arkansas. SUA reacționează instant și lansează câteva rachete. URSS este nimicită, dar aliații ei răspund la rândul lor și rad Statele Unite de pe fața pământului. După doar câteva reprise, civilizația, așa cum o cunoaștem acum, a dispărut. Bogății, oamenii de știință și VIP-urile s-au retrас sub pământ în adăposturi antinucleare, imense ca suprafață, construite în timpul războiului rece, unde au murit sau au fost transformați cu toții în creațuri diforme, fără minte. Cooler-ele, numite așa pentru că aveau și camere criogenice, au cedat, pentru că întreprinderile producătoare au încercat să-i reducă costurile. La suprafață doar cei mai puternici au supraviețuit, dar cultura și tehnologia au dispărut aproape în totalitate. Societatea a degenerat și e condusă acum de cei proști, da'rezis-



tentii. Moneda de schimb a ajuns să fie hârtia igienică, în timp ce resursa cea mai de preț a devenit alcoolul, chiar și șasa, puternic radioactiv. Cel de calitate nemaiputând fi găsit decât în aceste adăposturi subterane, explorate și deținute acum de diverse facțiuni.

Tu ești unul dintre acești tâmpăi, da' puternici rămași la suprafață și aventura începe în momentul în care descoperi primul tău Frigider. Parchezi în stil Mad Max, dar când dai să intri ești întâmpinat de 3 dârzi de bubuie, care-ți vor atât arma căt-

și outfit-ul. Dialogul curge frumos și, surprinzător, ai și răspunsuri multiple, care, deși duc către exact același rezultat, dau speranțe pentru viitor. Unul din motivele pentru care nu mă prea apropiam de rogue-like-uri era lipsa unui storyline puternic, dar se pare că până și acest gen a crescut și a învățat cum să-l implementeze. Vocile impresionează și ele, mai ales după ce află că aproape tot jocul e creat de un singur om. Chiar dacă ești lăsat în fundul gol, îi dai înainte și deschizi prima ușă. Cei trei se dovedesc mai proști decât credeai și-i lași rapid în urmă – țineau loc doar de tutorial – unul care-și face treaba impecabil și te aruncă în mijlocul acțiunii.

Jocul creează din două vorbe și trei mișcări un mediu credibil, care-i permite să ducă la extrem orice situație. Ca grafică aduce cu Borderlands, ca atmosferă cu Fallout, ca humor, gameplay și nebușie, cu amândouă. Pentru că îți este subliniat încă de la început că toată lumea e imbecilă, nu mai contează că majoritatea se aruncă în fața gloanțelor tale, sau că unii se mai blochează prin colțuri, calcă în capcane sau se împușc singuri. E normal, sunt proști de bubuie!





Multe din aceste secvențe sunt chiar delicioase. D-asta zombii au devenit atât de deși în jocurile moderne, pentru că, pe de o parte ne oferă o scuză să omorăm ceva cât de cât credibil, cu formă umană, fără să simțim remușcări, pe de alta, producătorii nu mai trebuie să creeze un AI cu adevarat competent, cu inamici care să se adăpostească după obstacole, poate chiar și să fugă când şansele le sunt neprielnice, sau, Doamne fește, să lucreze împreună.

Spre bucuria mea, am descoperit că Wasted nu e, totuși, un joc cu „zombi”. Jumătatea un pic mai deșteaptă de inamici se mai și retrage, te atacă în momentul în care reîncarci și te flanchează, dacă arhitectura culoarelor le permite.

Ba mai mult, în stil Bioshock, avem și un mic ecosistem, cu câini care atacă pe toată lumea și bände de rivale care se atacă între ele.

Pot să aleg să aştepți până ce urletele și focurile de armă încetează sau, din contră, să te arunci în mijlocul sau spatele lor și ori să-i omori pe toți, ori să iezi prin surprindere una din tabere, după care să-i omori pe toți. Jocul reușește să te țină acolo pentru că fiecare conflict poate aduce ceva nou sau diferit și trebuie să reacționezi rapid și corect, dacă nu vrei să lași în urmă un pic, sau mai mult, din bara de viață.

O bară de viață care mie mi-a dat multe bă-



tăi de cap, inițial. Deși cred că dacă ați jucat recent RPG-uri în first person (Fallout, Borderlands, Destiny) o să fiți mult mai în formă decât mine. După câteva ore de murit, ajunsesem să cred că Wasted e imposibil de continuat. În majoritatea rogue-like-urilor pe care le-am jucat în ultima perioadă, experiența câștigată sau obiectele obținute puteau fi transferate cărui parțial următorului nefericit a cărui viață urma să o conduc. Aceste bonusuri, cuplate cu experiența de joc și mici trucuri pe care le învățăm, ducând la un avans constant, dar, mai ales, satisfăcător. Cum Wasted este însă un shooter ciuntit de numerele

inițial nefavorabile – dacă ai doar 0 sau 1 la Shoot acuratețea cu care tragi e ca și inexistentă la o distanță mai mare de 2 metri – mi-a venit foarte greu să avansez peste porțiunea de start. Am învățat, bineînțeles, cum să mă feresc de capcane sau cum să le dezamorsez, cum reacționează în mod normal diferenții inamici pe care-i întâlneam, mi-am ascuțit simțurile criminale – nu e aşa greu, dimensiunea capetelor fiind într-un raport invers proporțional cu inteligența – chiar și la ce să mă aștept să găsesc în spatele ușilor închise, dar, cu toate astea, dușmanii tot reușeau să-mi macine viață.



Cu puțin noroc și cu ajutorul unor combinații geniale de duști (o dușcă, două duște?), care mi-au augmentat serios câteva atribute, am reușit să trec de faza de start, să deblochez orașul principal și, în sfârșit, să gust din genialitatea acestui titlu. În cooler-e poți găsi două tipuri de alcool: la butelcuță, în care nu știi niciodată ce găsești și ale căror efecte, negative sau pozitive, durează doar cât stai în cooler și la sticlă: care provoacă întotdeauna mahmureală și te teleportează înapoi în coșmelia pe care o deblochezi și pe viitor ajungi să o upgrade-zi. Efectele tăriilor la sticlă pot fi citite pe etichetă și rămân active până ce actualul „erou” își dă duhul.

Tot jocul îți asumi riscuri. Dacă te simți confortabil cu felul în care ai avansat, nu o să prea-ti vină să dai pe gât butelcuțele pe care le găsești, pentru că nu știi niciodată ce o să se întâmple cu tine. Un +2 la armura sau 3 puncte de viață regeñerate după fiecare 10 secunde, sună demențial, dar dacă ai ghinionul să dai peste un Half-life Brew, care-ți reduce viața la jumătate, sau un Bleary Eyes, care-ți reduce acuratețea cu care împuști cu 5, poți să te consideri ca și mort. Sticlele, deși inițial par la fel de dure, sunt, de fapt, o gură de aer proaspăt (radioactiv) în majoritatea situațiilor. Dacă încă ești în putere, le lași în pace și-i dai înainte, dacă simți însă că gloanțele „vitaminele” și viața, o să se scurgă cu rapiditate pe următorul palier, n-ai decât să dai pe gât prima sticlă găsită și să revii în coșmelie cu ce ai strâns până acum. Dacă efectul a fost unul atât de negativ încât îți handicapează eroul, nu ai decât să lași armele și armurile strânse acasă pentru următorul nefericit și să reataci cooler-ul în forță și pentru fun. Dacă însă efectul a fost unul pozitiv, ia cu tine rații și

cele mai bune acareturi și încearcă să ajungi și mai departe, poate chiar să termini.

Din acest punct de vedere, al risurilor pe care îți le asumi și al efectelor negative posibile, Wasted îmi pare mult mai reușit decât Fallout-urile moderne. Până și medicamentele pe care le iei sau rahaturile pe care le mânânci, vin cu minușuri. Vrei să vezi ce e în spatele tuturor ușilor încuiate? Așteaptă-te să găsești și inamici mai puternici. Vrei să cercezi fiecare colțisor? O faci pe barba ta, pentru că după un timp, mai mare sau mai mic, în funcție de cât de mare sau mic a creat randomizatorul acel etaj al cooler-ului, intră în scenă un S.O.B. care începe să te vâneze și pe care nu o să fi în stare să-l omori până nu devii cu adevarat priceput. De cele mai multe ori singura scăpare e fuga către ușa care dă spre următorul nivel – roagă-te să nimerești culoarul care trebuie din prima – harta se conturează, în stil clasic pentru

aceste jocuri, doar prin explorare.

Am văzut că acest S.O.B. care de fapt se numește Purifier, acronimul fiind numele factiunii din care face parte, este și cel mai des reproș adus jocului. Înțeleg de ce, când spui rogue-like și RPG, majoritatea celor atrași de aceste cuvinte sunt persoane tipică, cărora le place să acorde o atenție sporită universurilor oferite, vor să învețe și să se folosească de toate mecanismele de joc și să scoțească în fiecare cotlon. Un inamic „invincibil”, care apare constant și te împinge către următorul nivel, nu prea are sens. Dacă simți că nu puteți lăsa camere neexplorate în urmă, Wasted nu este pentru voi. Mr. Podunkian a răspuns criticiilor și a ținut să sublinieze că a dorit să creeze un joc cât mai plin de acțiune, cu o poveste care să curgă și nu unul în care să pierzi timpul prin camere asemănătoare și loot redundant.

În momentul în care, ca și RPG-iști, o să reuști să vă dezbrăți de obsesia explorării și o să începeți să atacați jocul în forță, ca într-un shooter furios, o să descoperiți cu adevărat unde stă puterea lui Wasted. Adrenalina curge valuri, în timp ce mintea lucrează cu rapiditate pentru a preîntâmpina sau pentru a găsi soluții cât mai bune în fața inamicilor și a acțiunilor lor. Un rush nebunesc ia naștere, ajutat de interfață special construită pentru a-l alimenta și, 4 ore mai târziu, te trezești că faci același lucru, dar că mai vrei. Wasted seamănă cu Tetrisul, din acest punct de vedere, nu există o varietate atât de mare în gameplay, dar pentru că fiecare piesă/inamic/culoar





**Don't be afraid to take a bad Hangover to escape the Cooler – especially if you're carrying valuable loot.**

e un puzzle nou, rar o să te plăcă. Apoi, cu cât creierul se antrenează și devine mai bun, cu atât devii mai absorbit, mai dependent. Vrei mai mult, ceea ce Wasted îți și oferă, chiar și după ce l-ai terminat, în forma unor treceri mai grele și mai random, în care tot ce contează e să ajungi cât mai departe, după care scorul îți este comparat cu al celorlalți Bețivi de pe internet.

De multe ori știu când producătorii și-au testat și și-au iubit propriile creații numai privind la felul în care au construit și eficientizat interfața. Lăzuri mici, ca de exemplu, un Continue selectat automat ca primă opțiune în momentul în care deschizi jocul, sau după ce ai murit, faptul că nicio acțiune posibilă nu necesită mai mult de două bufoane sau o combinație mirobolantă și aşa mai departe. În Wasted, oricare arme sau oricărui obiect pe care îl ai în traistă î se poate asigna o tastă, pentru a putea fi accesate cât mai repede; dacă ai găsit ceva ce-ți place și aceste acareturi (ca gloanțele sau medicamentele) pot fi stivuite (plasate unele peste altele în același spațiu din inventar), jocul înțelege că vrei cât mai multe și le culege automat din toate cutiile, cadavrele și dulapurile pe care le deschizi. Mr. Podunkian, aținut chiar să separe anumite acțiuni care, tradițional, sunt realizate cu aceeași tastă, tocmai pentru că ar fi existat locuri în care gameplay-ul ar fi fost întrerupt, sau ar fi existat riscul să vrem să facem ceva, dar jocul să înțeleagă altceva.

Sunt momente în care în 10 secunde omori 5 inamici, 2 cu o rangă, 2 cu pistolul, 1 cu o mină, dezamorsezi o capcană și verifici și toate cadavrele și containerele din încăpere. Nebunie, acompaniată spectaculos de una din cele mai bune coloane sonore pe care le-am auzit. Dacă vă plac histurile anilor '80 în genul A-ha, Simple Minds, Pixies, Depeche, Blondie, U2, R.E.M., Pet Shop Boys, chiar și Michael Jackson, e imposibil să nu vă placă ce o să auziți aici. Cine-ar fi crezut că rock glam-ul, sintetizatoare sau muzica... androgină, se potrivesc atât de bine cu shooter-ele și acțiunea hiperactivă. Din ce-mi dau seama, toată coloana este și originală, creată special pentru joc, ceea ce dă peste nas multor titluri AAA. Unleaded Logic și Jenny and the Giants au făcut o treabă extraordinară.

De ce doar 8.5 atunci? Pentru că oricât de prinț am fost de acțiune, după 20 de ore de joacă tot am ajuns să-mi repet în minte că Frigiderele sunt prea asemănătoare între ele, ținta fiind mereu aceeași - cel mai de jos etaj. Upgrade-urile pe



care le aduci coșmeliei sună foarte interesant, dar sunt atât de puțin exploatare și/sau folositoare. Finalul, deși satisfăcător, dezamăgește, pentru că vine prea repede. Dar, ciudat, nu din punct de vedere al timpului de joacă, ci din punct de vedere al povestii. În orașul mare descoperi câteva personaje foarte interesante care-ți povestesc și spوiesc un univers deosebit și complex. Îți vorbesc despre locații mai reale, orașe mai mari, legende deosebite și aşa mai departe... termini jocul fără a vedea nimic din ele. E greu să-l faultezi totuși prea tare, când îți aduci aminte (iar) că a fost creat aproape în totalitate de un singur om. Nu putem decât să aşteptăm și să sperăm la viitoare iterații.

ncv

## VERDICT

**NOTA** **8,5**

Un Rogue-like cu elemente RPG care s-a dovedit a fi, până la urmă, unul dintre cele mai furioase shooter-e pe care le-am jucat. Plin de adrenalina, cu o interfață impecabilă, care-ți permite un management rapid al inventarului și situațiilor, o coloană sonoră de neuitat și momente și personaje la fel de interesante ca în Fallout sau Borderlands – păcat că prea puține.

### PRO

Randomizator de nivel foarte bine pus la punct

Shooter de calitate, odată ce mintea s-a obisnuit cu modificatorii RPG

Coloană sonoră impresionantă, implementată și la nivel de gameplay

### CON

Pentru unii, faptul că nu ai timp să cotrobă prin fiecare container

După 20 de ore de joacă, exact înainte de final, plăcileseala își arăta colții

Cooler-ele sunt prea puțin diferite între ele





GEN Strategie pe ture

TESTAT PE PC

DISPONIBIL PE PC

PRODUCĂTOR NGD Studios

DISTRIBUITOR Wargaming

ONLINE [masteroforion.eu](http://masteroforion.eu)

**M**aster of Orion este, în mod cert, taticul genului 4x. Primele 2 jocuri din seria originală - și simpla menționare al celui de-al treilea atrage furia internetului, și nu vreau să ne dea cineva foc la redacție – au perfecționat toate mecanicile care se regăsesc sub o formă sau alta în 4x-urile moderne.

## Phoenix

După – vă rog să nu dați cu piatra- dezastruosul număr 3, Master of Orion a intrat în pământ, lăsând jocul altor francize precum Sins of the Solar Empire sau Galactic Civilizations care, deși nu posedau şarmul și personalitatea lui Mol, au reușit să umple într-o oarecare măsură vidul lăsat de dispariția celui din urmă.

Așa că nu mică mi-a fost mirarea la auzul veștii că se pregătește un reboot al seriei. Mintea mi-a fost copleșită de o grămadă de gânduri și sentimente contradictorii, de la extaz că Mol,

jocul din cauza căruia chiuleam de la școală ca să-l joc revine, până la o apatie totală, pentru că nu ar fi fost prima și nici ultima dată când nostalgia față de perioada copilăriei mi-a fost exploatață în mod cinic de valul de reboot-uri și remake-uri care au ieșit în ultimii trei ani. Am trecut peste reticență de moment și am așteptat cuminte data lansării. Nu m-am atins de varianta early access pentru că nu am vrut să am o experiență trunchiată a jocului. Așadar, a meritat așteptarea? Este Master of Orion 4x-ul care să rupă toate 4x-urile?



## Spațiul, frontieră finită

Pentru cei nefamiliarizați cu genul, 4X este un acronim pentru eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate. Întreaga filosofie a 4x-urilor se învârte în jurul acestor patru X-uri, care descriu în mod concis acțiunile pe care le poți întreprinde pe parcursul unei campanii și ordinea lor obișnuită. Prima parte a jocului se va concentra pe explorarea sistemelor de planete din imediata vecinătate și cercetarea tehnologiilor rudimentare necesare pentru a declanșa a doua fază, și anume expansiunea. Aceasta constă, evident, în colonizarea de planete și construirea de fabrici, mine, și alte elemente de infrastructură care vor contribui la dezvoltarea imperiului spațial.

Deindată ce ți-ai delimitat o zonă temporară de influență, urmează ce-a de-a treia fază, în care se vor exploata resurse, se vor încheia tratate de comerț cu alte națiuni, se vor forma alianțe, tratate de non-agresiune și rivalități. În fine, ultimul capitol al campaniei, exterminate, este mai mult decât descriptiv. Odată ajuns în acest punct,



expansiunea fără suprimare și război nu mai este posibilă, aşa că ai face bine să ai o economie sustenabilă și o flotă militară cât de cât decentă.

Master of Orion urmărește cu strictețe această formulă clasică. În primele ture, care de obicei constau în explorare și

coabitare pașnică cu alte civilizații, am explorat sistemele solare din apropiere, am construit surse de hrană, am deblocat tehnologii din tech tree-ul fad și lipsit de substanță și context, am pus bazele unei sisteme defensiv simplu, cât să-mi apere clădirile de raidurile piratilor și am colonizat prima mea planetă. După aia am colonizat a doua planetă. și pe a treia. și pe a patra. Pe măsură ce trec turele, harta galaxiei se colorează de prezența altor imperii.

Unele pacifiste și dormice de iluminare tehnologică, precum Psilonii, altele agresive și expansioniste, cum sunt Darlok-sii. Eu, unul, ca lider Bulrathi, o rasă mândră de urși spațiali ecologisti, nu o să mă implic în conflictele lor puerile. Mă voi înarma, sigur, dar nu voi lovi neprovocat. Deblochează tehnologii noi, construiește clădiri, terraformează





planete. Imperiile vecine cresc și devin din ce în ce mai agresive. Tensiunea la nivel galactic este atât de groasă încât o poți tăia cu cuțitul. Îmi întăresc flotilla, accelerez procesul de producție, și pun un mare accent pe întărirea punctelor strategice. După cum anticipasem, două dintre imperii îmi declară război. Nicio problemă, sunt pregătit pentru orice. Evident, nu eram, și m-au ras de pe fața universului.

Destul de standard, și nu e absolut nimic rău în asta. E ca și cum m-aș plâng că într-un FPS tragi cu pușca. Căteva sute de ture mai târziu, am realizat ceva. De ce fac asta? De ce ar trebui să îmi pese că Terranii, o variantă fascistă a civilizației umane prezentă și ea în joc, îmi atacă un avangardist dintr-un colțisor mizerabil al imperiului? Wow, Psilonii mi-au propus pentru a suta oară să încheiem un tratat defensiv. Brusc, m-a lovit realitatea. Åsta e tot jocul. Nimic altceva.

Oricât de fascinantă vi s-ar părea narativa prezentată anterior, ce v-am descris este o campanie obișnuită, aproape banală, de 4x. Nu este nimic de condamnat, dar nici de lăudat. Unul din cele mai mari atuuri ale lui Master of Orion este, în același timp, lucrul care îl trage cel mai tare în jos: standardizarea. Mecanicile specifice genului sunt prezente, dar lipsite de profunzime. Jocul nu îți permite să dezvolti o planetă mai departe de a apăsa pe un buton de construcție și a aștepta câteva ture pentru a fi gata. Tehnologiile și, de fapt, toate structurile, unitățile, rasele sunt niste simple amalgame fade de bonusuri, procentaje, grafice, statistici și ce vreți voi pe care le poți ignora

cu ușurință. În lipsa unor evenimente succulente care să influențeze și, mai ales, să contextualizeze acțiunile tale, întreaga experiență de joc se transformă după primele ore într-un șir de sarcini repetitive pe care ajungi să le rezolvă într-un mod automat, ca un robot. Construiește aia, upgradează cealaltă, mută-ți flota în sistemul #Psi876NimănuNuiPasă ca să elimini câțiva pirați. Așadar, procesul de construcție, upgradare și cercetare este extrem de linear. Fiecare planetă funcționează după trei parametri: food, construction și research. Eficiența cu care vor produce aceste trei resurse depinde de numărul de "pops" (reprezentate vizual de niște omuleți pe care îi poți muta cu mouse-ul dintr-o parte în alta) pe care le aloci fiecărui sector. Foarte simplu, până când devine complicat. Planetele proaspăt colonizate vin la pachet cu un singur pop, care este alocat automat sectorului de mâncare pentru că indiferent de nivelul de dezvoltare la care a ajuns o anumită civilizație, telemeaua nu apare din neant. Îl poți muta la construcție sau cercetare, dar în felul acesta te expui riscului de a înfometă întreaga planetă pentru că un sector fără populație produce resurse la o rată foarte scăzută. Spre exemplu, dacă un sector cu 4 pops va construi o clădire în 10 ture, unul gol va extinde durata până la 20 și ceva. Pentru a trece peste acest impas, trebuie, evident, să cercetezi tehnologiile aferente, mai exact una care îți va permite să instalezi o bază planetară care va accelera rata de dezvoltare a coloniei. Tot ce trebuie să faci acum este să aștepți ca populația co-

loniei să ajungă la un nivel la care o va face relevantă. Asta este o mare problemă în stadiul incipient al jocului, pentru că dezvoltarea imperiului tău este încetinită de o serie de mecanici arbitrare al căror unic scop este a prelungi în mod artificial durata campaniei. Mai mult decât atât, tehnologiile și clădirile nu sunt personalizate după specificul fiecărei rase, ba uneori sfidează logica propriului univers.. Îmi poate spune cineva de ce pot construi ferme când joc ca Silicoid, o rasă care nu... mănâncă?

## Galactic boredom

La nivel macro, lucrurile stau poate chiar mai rău. Toate sistemele solare arată aproape la fel. Doi-trei giganți gazoși, o planetă aridă și, ocazional, o planetă locuibilă pe care după câteva zeci de ore de joc vei simți impulsul de a o ignora din frica de a repeta procesul aproape sisific de colonizare prezentat anterior. Dar o vei face oricum, pentru că nu e de parcă ai de ales. Vei bate galaxia în lung și-n lat, traversând sisteme solare fade, plăcute, în speranța că jocul va introduce la un moment dat o mecanică interesantă care te va scoate din rutină. Nu sunt foarte multe lucruri de spus despre sistemul de luptă în afară de faptul că este bazat pe ture. Luptele pot fi rezolvate automat, așa că nimău nu-i pasă.

Prin prezența a 11 rase jucabile, Master of Orion pare, la o primă vedere, destul de variat. Ei bine, nu este. Sigur, fiecare rasă are propriile caracteristici care vor influența într-o măsură neglijabilă desfășurarea campaniei tale. Unele rase sunt definite de o moralitate flexibilă, ceea ce va face alte civilizații să fie extrem de reticente în prezența lor pentru că vor avea tendința de încălcă tratate și a trăda în stânga și-n dreapta. Altele au o filosofie expansionistă, care va determina alte fațăuri să formeze pacte defensive împotriva lor. Dar diferențele dintre rase sunt, din nefericire, superficiale. În mare parte, se rezumă la niște variații statistice, în timp ce clădirile și navele arată exact la fel, indiferent pe cine ai ales. Rareori se va întâmpla ca o campanie să fie radical diferită de cealaltă datorită rasei pe care ai ales-o, în afară de cazul evident în care joci o tură cu o civilizație pacifistă sau cu una expansionistă. De aici ar fi putut să dezvolte un sistem diplomatic complex, care să fie afectat în mod subtil de caracteristicile fiecărei rase. Din păcate, diplomația



În umbra marelui urs



în Master of Orion se reduce la un număr de opțiuni standard (declare war, trade agreement, etc), prezente în toate 4x-urile de la începuturile timpului. Nu poți încheia un tratat de comerț cu o anumită civilizație? Nicio problemă, și aici poți aplica vechea tactică de a arunca cu bani și resurse în ei până când te vor plăcea îndeajuns de mult încât să accepte oferta ta.

Nu aveți idee cât de durerosă este redarea acestui articol, pentru că eu chiar m-am străduit să îmi placă Master of Orion. I-am justificat neajunsurile la fiecare pas, am tras de mine. Să nu mă înțelegeți greșit, în esență. Mol nu este un joc prost. Este plăcitor. Incredibil de plăcitor. Este scheletele unui joc care, cu puțină grijă și atenție la detaliu, ar fi putut să fie excelent. Interfața este simplă, curată și bine pusă la punct. Chiar dacă de multe ori este inutilă, jocul îți oferă orice informație necesară cu un minim de efort. Clădirile pe care le construiești pe sunt vizibile din spațiu, pe planete, și le poți accesa cu un simplu click.

Încă din primele clipe de joc ești izbit de calitatea și nivelul de producție. Prezentarea este impecabilă și pune la respect jocuri consacrate și superioare din punct de vedere obiectiv precum Stellaris. Deși este fad din punct de vedere al me-

canicilor, este foarte atmosferic, colorat și plin de personalitate. Se vede că s-a pus mare accent pe recrearea șarmului seriei originale. La nivel tematic, aduce un film SF de categoria B, în stilul celor lansate în anii '50-'60. În unele părți o să-ți aducă aminte de seriale precum The Twilight Zone și Star Trek. Este un joc care constă în exterminarea și suprimarea altor rase, dar nu se ia foarte în serios. Ocazional, jocul este întrerupt de un jurnal de știri care descrie în termeni generali evenimentele din galaxie. Coloana sonoră este atât de bună încât merită un articol separat. Fiecare rasă are propriul narator și captează perfect caracteristicile fiecareia. L-au angajat pe Mark Hamill, dar ar drăguț în ea de treabă! Aveți idee câtă bani cere omul sălă? Sincer să fiu, aş fi preferat să investescă mai puțini bani în prezentare și mai mulți în mecanici. Dar na, măcar arată frumos.

## Depresie galactică

Nu știi dacă ați văzut filmul Alfie. Nu originalul din anii '60, ci versiunea din 2004, cu Jude Law în rolul principal. Pe scurt, este o comedie romantică care spune povestea lui Alfie, un bărbat afemeiat care își caută iubirea vieții. De fiecare dată când se trezește într-o relație sănătoasă și

stabilă cu o femeie decentă, nu se poate abține de la a o înșela cu toate fotomodelele care îl ies în cale. E o scenă la un moment dat în care vorbește despre unul din fotomodelii cu care se combină. O descrie ca o statuie grecească: frumoasă, fină, elegantă de la distanță, dar când te apropi, vezi toate crăpăturile, găurile și imperfecțiunile. Vă vine să credeți sau nu, această scenă dintr-o comedie romantică notată cu 6.2 pe Imdb descrie perfect Master of Orion: o carcasă frumoasă și impecabilă în exterior, dar goală și lipsită de profunzime în interior. Master of Orion nu este un joc prost, ci plăcitor și dureros de mediocru. Măduc să mă uit la Alfie și să mănânc înghețată.

Marco Giuliani



## VERDICT

**6**

Master of Orion este un joc frustrant, nu neapărat din prisma a ceea ce oferă, ci din ce ar fi putut să ofere dacă s-ar fi investit mai mult efort în mecanici de gameplay. Dacă sunteți atași de tematică și prezentare și vreți musă să-l jucăți, vă recomand să îl cumpărați când o să fie la reduceri. Până atunci, vă îndemn să cumpărați Stellaris, care o să primească un DLC până la data publicării acestei recenzii.

<b>PRO</b>	Prezentare impecabilă Soundtrack bun Interfață curată și accesibilă
<b>CON</b>	Extrem de repetitiv Nu există diferențe majore între rase Mecanici de joc fade, lipsite de profunzime

**MOD** The Elder Scrolls V: Skyrim

**GEN** RPG

**TESTAT PE** PC

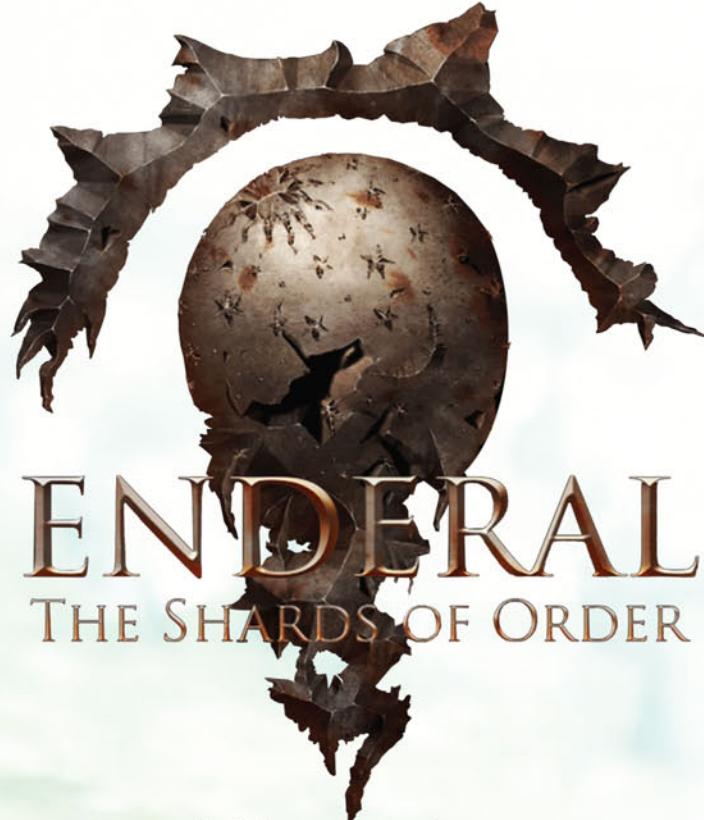
**DISPONIBIL PE** PC

**PRODUCĂTOR** SureAI

**DISTRIBUITOR** enderal.com

**ONLINE** enderal.com





**AAA+ gratuit.**

**O**K, trebuie să o recunosc: sunt într-o situație destul de aiurea. Niciunul din jocurile disponibile pentru review nu îmi făcea cu ochiul (Civ VI nu a apărut în intervalul de timp potrivit apariției în numărul curent al revistei noastre). Din fericire, taman cînd mă întrebam despre ce naiba să scriu, pe Youtube mi-a apărut în lista de recomandări un clip care avea în titlu un nume – Enderal. Ceva mi-a sunat oarecum familiar, aşa că am dat o căutare și am găsit ceea ce bănuiam, anume că Enderal este o modificare totală de TES Skyrim, realizată de același grup care a făcut o altă modificare totală, dar pe engine-ul de TES Oblivion, numită Nehrim.

Now comes the awkward part – da, era de datoria mea să fi jucat Nehrim pînă acum. Vreau să spun că e o modificare celebră, lăudată de foarte mulți, o faptă de ispravă a grupului SureAI, alcătuit în majoritate covîrșitoare din nemți (lucru care nu este deloc de șagă, dacă ne amintim cîte

RPG-uri famoase ne vin din Germania; momentan nu-mi vin în cap decît seria Gothic și Divine Divinity, dar sunt mult, mult mai multe). Deci, e limpede, ar fi trebuit să am deja Nehrim în cultura generală. Treaba este că, atunci cînd am vrut să îl joc și am avut și timp pentru asta, nu am putut. Revista Level tocmai își încetase apariția iar jocul original Oblivion pe care îl avusesem de la redacție nu îmi mai era accesibil. Dar îmi jurasem în barbă că nu voi mai pirata niciodată un joc. Așa că trebuia să îl cumpăr. Sorry, dar sunt, de atunci incoace, într-o perioadă de abundență moderată, care nu mi-a permis să beneficiez din reducerile de la Bethesda decît de edițiile GOTY ale Fallout 3 și Fallout: New Vegas, care, pentru mine, au avut prioritate. De altfel, Oblivion GOTY nu a apărut, în ofertele sezoniere de pe situri precum Steam, decît la prețul minim de 7,5 euro, care, v-o spun sincer, mi se pare foarte mare, la momentul actual.



Jespar Dal'Varek, portret de Rembrandt.



At the gates of dawn.



Catîrul e încăpătinat, cîinele e fidel iar eu stau în mijlocul pozei.

Și, pentru că tot am pomenit de piraterie, fac o mică paranteză aici: în ziua de azi, cu excepția unor cazuri aparte, este o rușine să mai piratezi jocuri. Sint atîtea titluri la reduceri uriașe față de prețurile de lansare, încît cu 50 – 80 de lei pe lună îți poți asigura lejer materialul de rulat pe PC întru satisfacerea poftelor ludice (cuvînt folosit de mine strict ca tribut adus lui Aidan). Numai dacă este să iau în considerare Humble Bundle-urile cumpărate de mine cu pînă în 30 de lei, și aş avea ce juca 5 ani de-acum încolo, dacă asta ar fi singura mea ocupație... Și da, jocurile vechi și foarte vechi, precum cele de pe Good Old Games, sint cel puțin, dacă nu mai bune la jucat, decît titlurile anilor din urmă. Nu vă uitați că jocul e vechi, nu vă luați după mode și mîndrii în fața prietenilor și colegilor, jucați după cum vă spune inima că ar fi jocul de bun – și eventualele comentarii ale pasionaților. În plus, la jocuri mai vechi nu trebuie sistem puternic/scump – vă puteți bucura de jocuri cel puțin la fel de bine precum cineva cu supercalculator, dar la o cheltuială mult, mult mai mică. Nu voi înceta să fac propagandă împotriva nebuniei prețurilor la componente de computer mid to high-end apărute în ultima vreme – dar privesc favorabil modelele RX 460 sau GTX 1050, cu care puteți juca la detaliu maxim jocuri mai vechi, la niște costuri de mare bun simt.

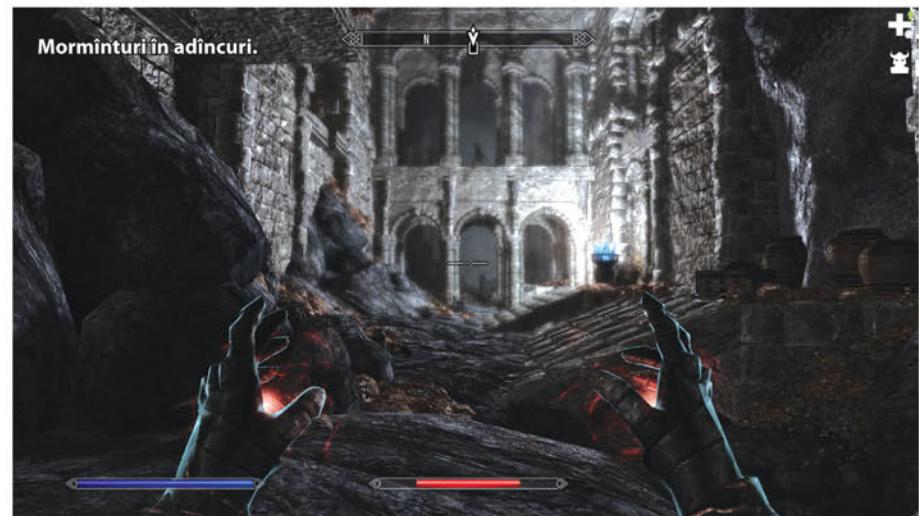
## Skyrim SE(riously, Bethesda?)

Nu am Oblivion, dar Skyrim, pe ăsta îl am. Aș și pentru că am ajuns la Skyrim, mă voi lansa într-un comentariu scurt. Tocmai a apărut versiunea „Special Edition” a celui de-al cincilea titlu din seria The Elder Scrolls, care versiune este gratuită pentru cei care dețin toate DLC-urile lansate pînă acum pentru Skyrim. Este vorba de trei astfel de DLC-uri: Dragonborn, Dawnguard și... Hearthfire. Bun, vă dați seama că am Dragonborn și Dawnguard, le-am jucat cu mare placere, își fac

toți banii – mai ales dacă aștepți să le iezi la vreo ofertă. Dar despre Hearthfire, Doamne iartă-mă, ce dracu poți spune decît că este o mizerie de mulți bani de la proști?

Adică una din cheștile inventate de alde Bethesda ca să profite de stupiditatea atât de multor jucători, dispusi să plătească deloc puțin pentru mai nimicuri ce trebuia să fie incluse în materia jocului original, nu vîndute cu pipeta. Să ne amintim că Bethesda au fost primii care au adus pe piață asemenea incredibile insulte aruncate în obrazul oamenilor de bun simt – „Horse Armor Pack” vă spune ceva? It was a f\*cking horse armor, nothing more! Si rețeta s-a dovedit a funcționa prea bine, oamenii au pus botul și succesul unei asemenea incredibile nesimtiri a făcut valuri în întreaga industrie, mulțumim Bethesda.

Așa se face că nu mi-am cumpărat Hearthfire, nici chiar cînd acest DLC s-a găsit la jumătate de preț, adică 2,5 euro. Și nu am făcut-o nici ca să primesc gratuit „Special Edition”-ul de Skyrim, deși aveam deja Dragonborn și Dawnguard. Pentru că mi se pare că dacă aș fi făcut-o, aș fi cedat unui indirect săntaj al celor de la Bethesda, legitimindu-le acestora obrazul gros și practicile comerciale legale, dar imorale. So, no „Special Edition” for me. Cu părere de rău.





## Tribut Morro

Să revenim, însă, la sentimente mai bune, la atitudini pozitive, la acel optimism care aproape că ne proiectează în utopie. Căci ce altceva poți simți atunci cînd ieși contact cu munca gigantescă a unor modificaitori voluntari, care, neplătiți, dezvoltă un titlu ce se dovedește a fi taman așa cum ai vrea tu sa fie jocurile? Este adevarat, vorbim de o modificare – e drept, quasitotală – dar, repet, totul a fost făcut fără fondurile imense ale unui studio premium de producție, so... optimismul este justificat.

Enderal începe, întocmai precum Morrowind, în cala unei nave, unde te trezești din somn alături de un prieten, împreună cu care traversai clandestin drumul maritim dintre Nehrim și Enderal. Evenimentele se precipită, se întâmplă oarece nenorociri, iar tu ajungi să fii lăsat de apele mării pe o plajă din sud-vestul Enderalului, după ce, în prealabil, ai avut o suită de vizuni inexplicabile, în care îți s-au transmis mesaje din altă lume – ocazie cu care începe să te trezis și o afinitate pentru practica magiei. Imediat ce ajungi la un drum, dai peste un personaj aparte ce te recomandă să te întâlnești cu Jespar Dal'Varek, mercenar. Își, din

vorbă în vorbă, cum să nu ajungi tu să-l ajuci pe Jespar în misiunile încredințate de angajatorii săi? și din ajutor în ajutor, cum să nu ajungi tu în Templul Soarelui, unde magicienii ce se folosesc de Jespar vor descoperi neasemuitele tale puteri magice, ce vor fi puse în slujba unei nobile misiuni, questa principală a jocului – care, evident, are drept scop salvarea Lumii, nici mai mult, nici mai puțin.

## Crescut în nivel

Pe lîngă questa principală există și unele secundare, dar nu tocmai atât de numeroase precum mă-aș fi așteptat. Pe de altă parte, atîțea cîte sunt, questele secundare se dovedesc a fi interesante, unele cu elemente de puzzle, deloc ușoare, altele cu tente de mister care le dău farmec. Cu toate că numărul questelor secundare este modest, harta este împănată cu donjoane și ruine, cu caverne și lăcașe de cult, bașca tilhari la drumul mare și diversi morți neliniștiți. Multe dintre acestea nu țin de o școală anume, dar sunt utile pentru creșterea în nivel. Din fericire, creatorii acestui mod au reușit să integreze povești, drame locale, în designul majorității locurilor de acest fel, pentru a spori atractivitatea lor, pe baze epice. Afli diverse date personale din documente lăsate la fața locului, descoperi elemente de istorie locală, citești cărți și, treptat, simți că lucrurile au o





viață a lor, nu sănt doar un decor sec al unui grining plictisitor, arid. Mai trebuie să spun că și locul este destul de atractiv, nu de puține ori te bucuri că ai curățat un anumit donjon, la capătul căruia găsești o recompensă deloc neglijabilă – mult mai bine decât în Skyrim, sub acest aspect. BTW, sănt multe arme și armuri speciale, foarte utile în funcție de specializarea aleasă de personajul tău. Iar seturile complete de armuri speciale oferă bonusuri pentru care merită să bați ditai harta în lung și în lat, căutind piesele componente.

Iar la asta se adaugă faptul că donjoanele nu sănt deloc repetitive și/sau plictisitoare, cumva, cei de la SureAI au reușit să realizeze designuri în mare măsură originale, în care se simte inventivitatea, ochii artistic, o viziune dinamică și fertilă asupra realizării de construcții, de subterane, de peisaje chiar. De altfel, întregul Endereal este conceput cu o vizibilită dorință de a oferi privitorului ocazii de încintare, dar astă fără a se pierde absolut deloc din naturalește și fără a se ajunge la suprasaturație estetică. Ajută foarte mult și faptul că Endereal înglobează o suită de moduri grafice care sporesc semnificativ realismul și frumusețea

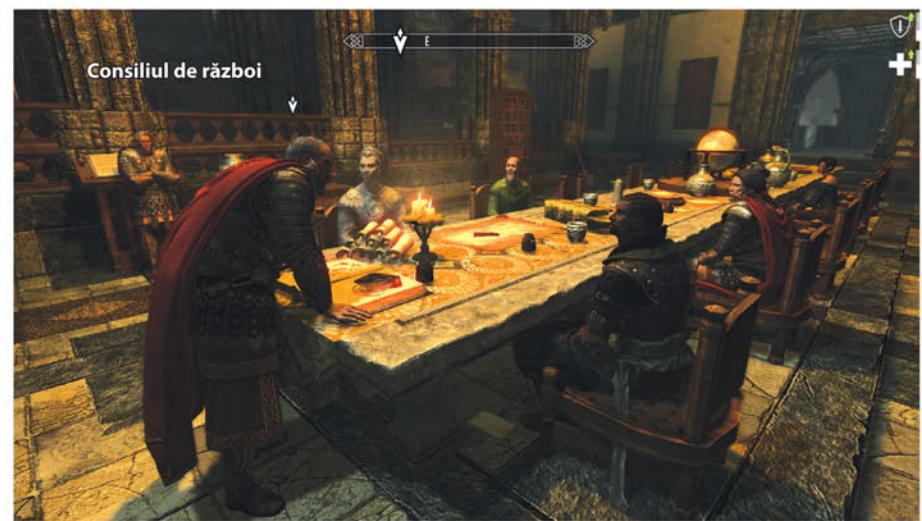
de care este capabil engine-ul original de Skyrim.

Și chiar că nu sănt șanse să te plăcăsești în Enderal, deoarece, pe o suprafață un pic mai mică decât cea a Vvanderfellului din Morrowind, se află mai multe zone de climă diferite, cu vegetația aferentă, dar și locuri surpriză, în care, preț de o pădure sau o poiană, parcă ești în alta lume a unei alte lumi. Mai mult decât atât, vegetația este

mai deasă și solul un pic mai vălurit, complicat și dezordonat, cu texturi de mai înaltă rezoluție decât în versiunea vanilla a Skyrim – o încintare.

## Mecanica

Până în urmă cu vreo 2-3 ani, atunci cînd jucam un RPG îmi alegeam întotdeauna o evoluție



pe direcția de luptă și furișare, evitind pe cît posibil orice fel de dezvoltare a personajelor mele în domeniul magiei. Iar asta pentru că magia mi se parea excesiv de stufoasă, de încărcată, de împofoțonată cu mult prea multe ramuri și vrăji, cu varietăți și niveluri de efecte pe care nu le deslușeam ca aplicație practică în cîmpul de luptă decât cu mare greutate, fără a scăpa niciodată de impresia că totul ar fi putut fi redus la cel mult o treime din corpusul magic de găsit în majoritatea RPG-urilor. Da, ștui că Dungeons & Dragons bla bla bla - ceea ce îmi arată că D&D-ul nu este de mine.

Pe de altă parte, mult mai palpabilă, mai concretă, mai ușor de înțeles și de folosit mi s-a părut magia din Morrowind și din Oblivion, iar sistemul de abilități ce conțin fiecare un arbore de dezvoltare, apărut în Skyrim, m-a mulțumit cel mai mult. Ei bine, senzația mea este că Enderal simplifică și mai mult sistemul din Skyrim, dar o face la un mod inteligent, foarte „plăcut” la utilizare.

Astfel, abilitățile au cîte patru trepte (de la novice pînă la maestru), ce conțin 25 de puncte fiecare. Punctele se acumulează pe măsură ce citești cărți de învățătură din specialitatea cu pricina, dar cărțile trebuie să fie de nivelul la care te află în specialitatea respectivă (novice, adept, expert, maestru). Odată cu lectura unei cărți, se consumă un punct de învățătură, din cele pe care le primești la fiecare creștere în nivel a personajului. Sistemul este foarte simplu și seamănă mult cu cel din seria Gothic, atât doar că locul NPC-urilor care acționau ca învățători în jocurile de la Piranha Bytes este luat direct de cărți de specialitate pe care le „asimilezi” prin lectură.

Peste acest mecanism primar de dezvoltare a personajului vine moștenirea de la Skyrim – trei arbori de „amintiri” (cum sănătatea în joc), corespunzători celor trei clase de bază, fiecare avînd la rîndul lui cîte trei ramuri. Un arbore este dedicat magicienilor, unul luptătorilor iar al treilea clasa cunoscute sub numele de rogue. La fiecare creștere în nivel și se dă cîte un punct, ce poate fi folosit pentru a activa o anumită „amintire” din ramurile arborilor de care vă vorbeam. Aceste

Discoteca din pădure.



amintiri aduc bonusuri semnificative la specializări specifice, dar te pot și înzestră cu anumite talente, ce echivalează cu răcnetul magic din Skyrim, dar fără răcnet și fără efectele spectaculoase, însă tot cu perioadă de cooldown și cu găselnițe inteligente în ce privește folosul lor.

După atingerea unui anumit nivel – cred că 20 sau 25 – personajul intră automat într-o clasă superioară, realizată prin agregarea a două ramuri în care ai investit cel mai mare număr de amintiri pînă în acel moment. Eu am devenit „Seraph”, deoarece am evoluat cel mai mult pe ramura „Taumaturg” a arborelui magiei, dar și pe

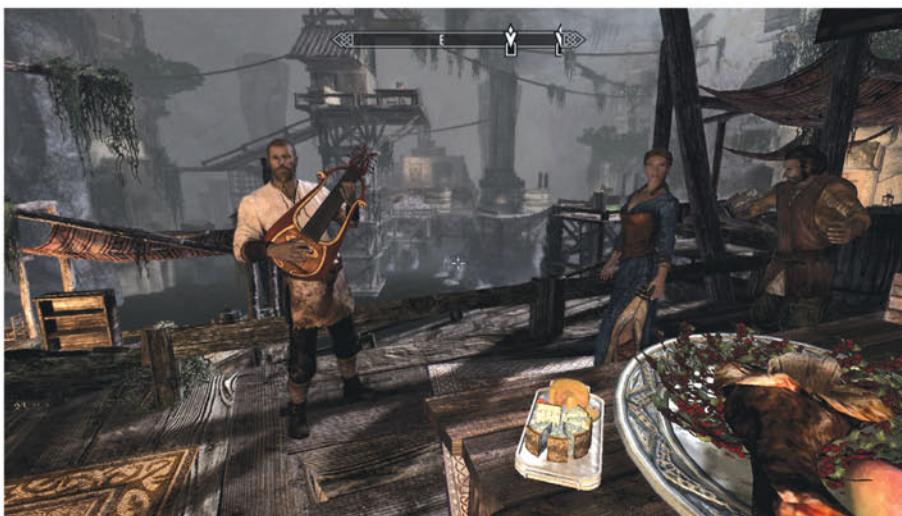
ramura „Vandal” a arborelui războinicului. Practic, din compunerea celor două specializări se ajunge la bonusuri suplimentare care ajută foarte mult în exploatarea calităților pe care ai pus accentul în dezvoltarea propriului personaj.

## Tactica

Nu-mi place de nicio culoare stufozitatea D&D-ului cînd vine vorba de magia din RPG-uri, dar nu mă regăsesc nici în extrema action a genului. Enderal mi se pare a fi în punctul ideal pentru mine, acolo unde complexitatea nu este prea mare, iar simplitatea se obține fără compromisuri. Rezultatul este o experiență de joc pur și simplu fluidă, toate acțiunile sunt naturale, decurg firesc, iar drumul ales în construcția personajului este foarte ușor de planificat pentru că este la fel de ușor de înțeles fiecare element care contribuie la game și role play.

Așa se face că am reușit fără dificultăți să-mi găsesc stilul de luptă cel mai potrivit cu felul meu de a fi: un battle mage cu armură ușoară, care folosește arme grele pentru două mîini numai cînd aplică loviturile de grătie, în confrontările cu oponenții prea puternici, cei ce mă lasă fără mana în timpul luptei. și mai folosesc și vrăji din categoria Entropy, cu ajutorul căror invoc diverse creațuri magice pentru a mă sprijini în luptă.

Naturalețea cu care am ajuns să-mi dezvolt





personajul se regăsește, însă, și în confruntările cu oponenții. Îți poți crea mai multe tactică eficace, în funcție de locul bătăliei – exterior, interior, cu denivelări, la îngărmădeala, în spații foarte largi, în condiții de vizibilitate redusă și mult. Am fost chiar uimit să descopăr paleta largă de abordări tactice posibile în Enderal, iar asta spune lucruri de bine nu doar despre excelenta structură a caracteristicilor personajului, dar și despre designul „de nivel” și AI-ul oponentilor.

Da, inteligența oponenților artificiali este superioară celei de găsit în prea multe alte jocuri, fie acestea sau nu RPG-uri. În primul rând, cind sunt mai mulți, inamicii se grupează în cei care vin cu arme de melete să te căsăpească și cei care rămân cu arcuri în spate să te ciuruiască. Mă rog, în urmă rămân și magicienii care pot face vrăji cu efecte la distanță. Iar totuși aceștia nu stau pe loc, o bătălie e un întreg carusel cu schimbări de poziții, în care trebuie să fii permanent atent care pe unde se află, ca să nu te trezești – cum de foarte multe ori am pătit-o – că ultimul inamic, un arcaș, îți rade puținul de viață rămas, pentru că nu ai reușit să-l localizezi suficient de repede, în timp ce gîfii ai precipitat, cu ditai battleaxe-ul însingărat în mînă, privind panicat în jur cu ochi injectați.

Poate că un lucru nu mi-a plăcut, anume acela că oponenții par să trișeze cînd tragi cu arcul – adică se feresc mult prea rapid și ușor de săgețile tale, exact în momentul în care le slobozești. Pe de altă parte, îmi place faptul că



oponenții se feresc să rămînă în bătaia săgeții tale. Astfel, dacă mă așez pe o înălțime inaccesibilă pentru AI și îmi scot arcul, inamicii se vor ascunde de mine, ceea ce elimină posibilitatea ca eu să cîștig prea ușor o luptă (Gothic series style). Tocmai din acest motiv am ales să-mi dezvolt personajul și în direcția vrăjitorilor din categoria Entropy. Procedez după cum urmează: atunci cînd mă amplasez într-un loc inaccesibil dușmanului, invoc la sol un aliat, care începe să atace inamicul, chiar dacă acesta se ascunde de săgețile mele, ce încep să zboare numai cînd aliatul alungă AI-ul din pozițiile ferite în care, altfel, ar fi campat la infinit.

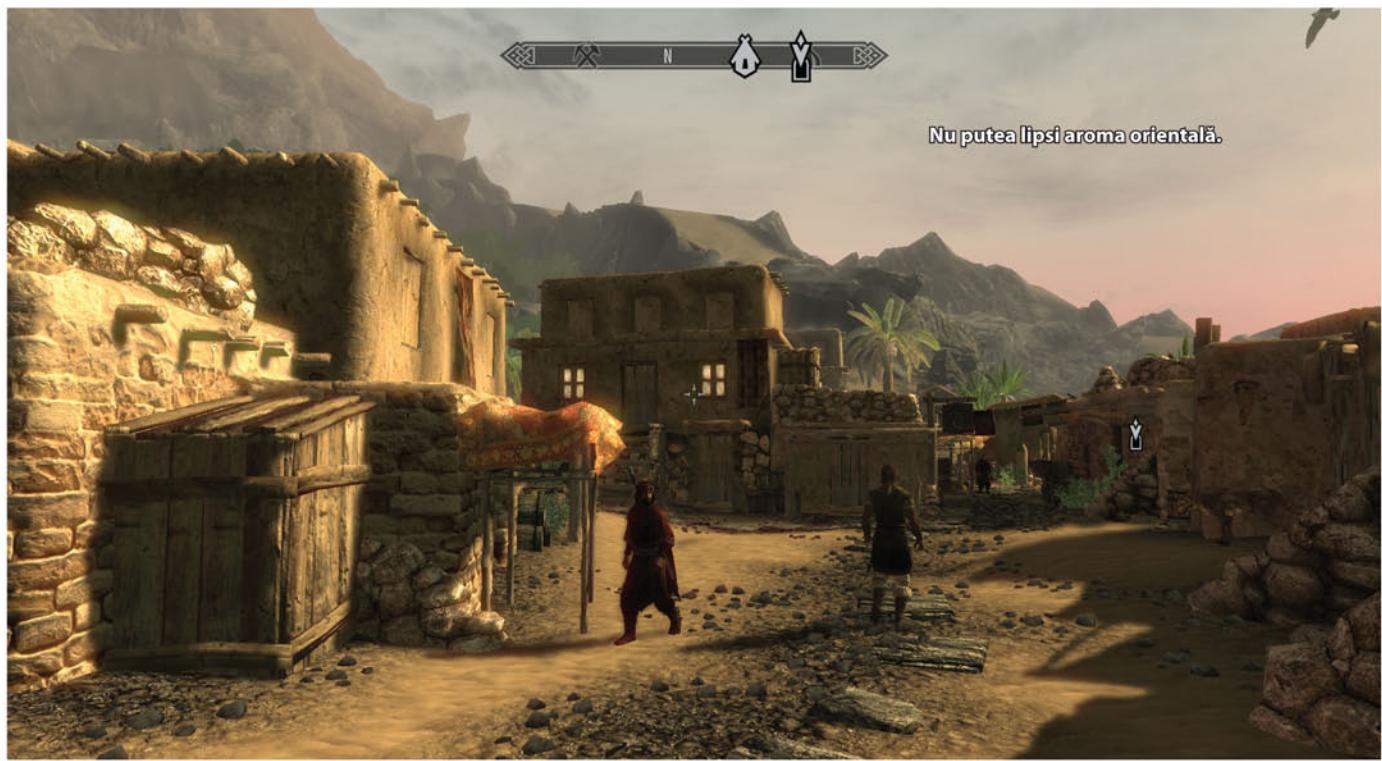
## Aspru, dar dur

Să o recunoaștem, cît o fi el de drăgălaș, Skyrim este un RPG penibil de ușor. Pentru mine a fost extrem de frustrant felul lejer în care treceam prin orice questă, deși am jucat Skyrim în totdeauna pe nivelul maxim de dificultate. Iar faptul că personajul este tratat aproape de toată lumea ca fiind un buric al Nirn-ului, o țintă constantă a pupincurismului local, nu a ajutat prea mult la îndepărtarea senzației că sunți prizonier într-un borcan cu dulceață de trandafiri.

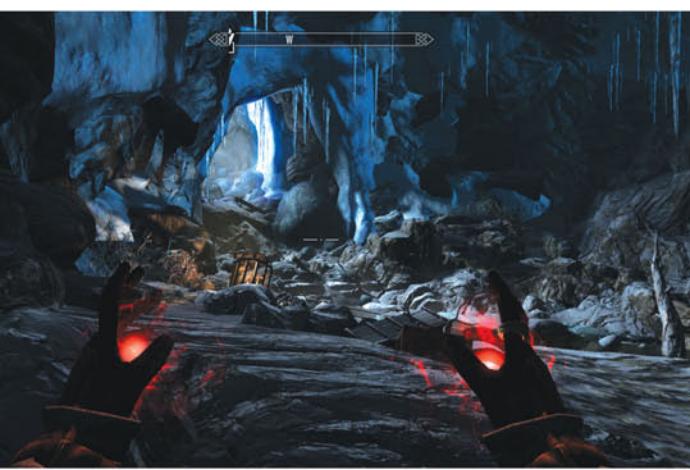
În Enderal, însă, m-am simțit într-un teritoriu familiar, în care suntem pielea \*\*\* și în care aproape toată lumea, dacă nu face mișcări de mine, măcar cu un scîtr tot mă tratează. Ceva de genul Gothic, în care eşti vierme multă vreme, pînă ce prinzi niscai cheag de experiență și armură. Enderal oferă patru niveluri de dificultate, ce pot fi schimbată în timpul campaniei. Dacă vreți să o luați direct în plină figură, mergeți cel puțin pe penultimul nivel de dificultate. Merită. Nu va fi ușor, dar veți avea parte de experiență plină de emoții puternice pe care trebuie să o ofere orice RPG care se respectă. Vor fi locuri în care veți chinui, în care veți urla, în care veți blestema, dar, căținel și cu răbdare, veți descoperi tacticile necesare supraviețuirii și evoluției.

De altfel, dacă vreți să faceți grinding și să creșteți în nivel fără să fiți permanent cu un picior





Nu putea lipsi aroma orientală.



În Game Over, veți găsi suficiente locuri cu inimici rezonabili ca nivel, dar să știți că nici cu ei nu va fi ușor, cel puțin la început. Din fericire, după ce lipsești vreo săptămână dintr-o zonă, o parte din oponenți reapar, precum și o parte din pradă, așa că puteți face turnee prin țară în scopul creșterii în nivel. Veți avea nevoie, deoarece, dacă este să vă lăsați numai în seama questelor secundare, nu veți evoluă suficient pentru a face față questei principale.

Iar asta cu atât mai mult cu cât cheltuielile devin exorbitante, odată cu atingerea nivelurilor Expert și Master în abilități – cărțile de specialitate devin îngrozitor de scumpe, iar cele obținute din pradă sunt foarte puține. Furtul este o soluție, dar și acolo ajungi la abilitatea necesară tot pe bază de cumpărătură cinstită a manualelor de bază - bucătă haoasă din care nu este deloc ușor să ieși.

Pe bune, Enderal nu este deloc ușor, jucat pe nivelurile superioare de dificultate, care sunt cele în care este ideal să parcurgi o asemenea bijuterie de RPG. Sub acest aspect, Enderal este în mod masiv superior Skyrim-ului, cu atât mai mult cu cât, deși nu folosește deloc tehnica acestuia de scalare

în nivel a oponenților rapportat la propriul tău nivel, reușește să realizeze echilibrul dintre dificultatea mare și posibilitățile tale de a evoluă, prin atenția acordată dispersiei și densității zonelor cu oponenți difficili, raportate la cele cu oponenți abordabili. Si sub acest aspect, Enderal mi-a adus aminte de seria

Gothic, iar acesta este,

în gura mea, complimentul suprem pe care îl pot aduce unui RPG de tip sandbox.

## La drum

În Enderal nu există fast travel, nu poți să pur și simplu un clic pe hartă pentru a ajunge instantaneu acolo, precum în Skyrim. Este posibil să folosești vrăji de teleportare, scrise pe suluri de

hîrtie, dar acestea se găsesc în număr drastic limitat. De asemenea, în orașul principal al jocului, Ark, te poți deplasa rapid între cartiere folosind stilpii indicatori aflați îci și colo. Îți poți cumpăra un cal sau poți cîștiga un catîr prin rezolvarea unei queste (simpaticul meu Rocinand – felicitări celor care se prind prin ce ricoșeu am ajuns la acest nume, pornind de la opera lui Cervantes), iar astfel poți să-ți crești semnificativ viteza de deplasare. Există un mic artificiu care îți face viața mai ușoară dacă vrei să călă( to)rești rapid: ai în inventar un „horse flute” la chemarea căruia, ori unde te-ai afla în aer liber, calul sau catîrul vor veni imediat lîngă tine.

De cele mai multe ori, însă, am preferat să merg pe jos. Da, distanțele sunt mari, căile de acces alambicate și strangulate de munți înalți, scurtături nu prea există, dar, pedestru, poți găsi mai ușor diverse plante, locații, oponenți ocazionali, recompense aparte. În plus, peisajele sunt extraordinare - chiar și într-o ceață deasă, pe o ploaie mohorită, jocul este atît de frumos, atît de evocator, încît nu mă plăcăsc niciodată străbătînd la pas plaiul Enderalului.

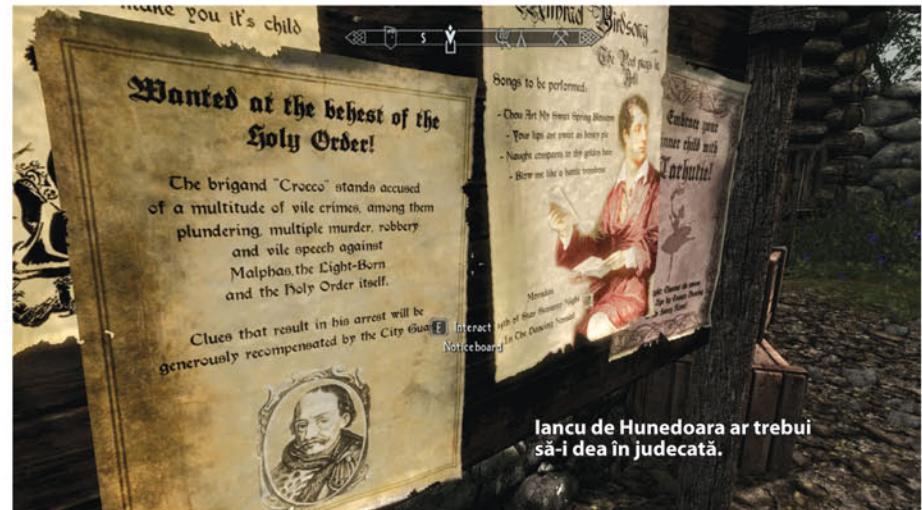




Se poate ca anumite drumuri să le calcă de mai multe ori, dar faptul că o parte dintre resurse și oponenți reapare după o vreme este de natură să te recompenseze pentru asta, ajutându-te să crești în nivel și prosperitate. Și cam este nevoie de acest ajutor, pentru că, repet, cărțile de învățătură de la nivelul Expert și Master de exersare a unei abilități sănătate extrem de scumpe. Apoi, una din cele mai valoroase vegetale, „Mană Fungi”, care accelerează refacerea manei preț de cîteva minute după consum, crește la un moment dat la loc, după ce a fost culeasă – încă un motiv foarte serios pentru a relua drumuri deja parcuse, ce se constituie într-un stimulent deloc de neglijat, care alungă eventuala plăcăseală, ori enervarea repetitivității.

## Arta conversației

Stînd și gîndindu-mă la cele peste 50 de ore petrecute în Enderal – și abia dacă am ajuns la jumătatea questelor principale! – îmi dau seama nu doar că nu m-am plăcutisit niciun moment în acest joc, dar că nici nu-mi doresc altceva acum decât să mă întorc căci mai repede în pielea personajului meu. Pur și simplu, totul este în aşa fel făcut încât îți trezește curiozitatea și spiritul de explorare,



dorința de participare la istoria unei lumi uluitoare de credibile, de vii. La asta nu contribuie numai varietatea geografică, a peisajelor, a reliefului, ci și felul atent în care sunt făcute subteranele, ruinele, donjoanele. Nu de puține ori am intrat într-o peșteră care nu promitea nimic interesant, pentru a cărui tunel colateral al acesteia, absolut banal, intr-un complex arhitectural subteran care mă făcea să uit de respirație. De altfel, pînă și cele mai simple

locații marcate pe hartă sunt făcute cu grija, nu dau senzația de prea mult familiar, de repetitivitate, de refolosire neglijentă a unor resurse.

Însă atenția astă pentru detaliu și imersiune se regăsește inclusiv într-un aspect oarecum surprinzător, ce m-a frapat pentru că nu mă gîndisem, pînă la Enderal, că există loc de mai bine în acea privință. Mă refer la conversații. Și nu e vorba de textul acestora – excelent, de altfel – ci de postura personajelor pe durata discuției. Nu vă așteptați la asta, nu?

Sîntem obișnuiți ca personajele din jocuri, în timpul conversațiilor, să stea față în față, bălăngă-

nindu-se incetisor și gesticulind mecanic, simplist decorativ. Ei bine, în Enderal mi s-a întîmplat să nu pot porni o conversație fără a mă așeza pe o bancă alături de partenerul de dialog, ori fără a mă pune la masă împreună cu acesta. Simplu, dar nu ne-am gîndit pînă acum la aşa ceva. Iar lucrurile nu se opresc aici... În multe din scenele de conversație ale questei principale personajele fac adevărate plimbări prin spațiu în care se află, se opresc ici și colo pentru a sublinia o idee, se



șează în locuri anume și adoptă posturi grăitoare, ba chiar evocatoare – cum ar fi cu bărbia sprijnită în palmă și cotul aşezat pe balustrada unei terase suspendate deasupra unui hău în planul îndepărtat al căruia se „manifestă” estetic un apus de o frumusețe, la propriu, fără margini.

Și la fel de interesant sănătatea gîndite ca regie și scenografie și discuțiile în mai multe personaje, precum „consiliile de război”, în care atitudinile, aşezarea personajelor, gesturile acestora, dinamică vocilor, sănătatea de o complexitate și vitalitate cum nu am mai văzut pînă acum într-un joc în care nu se folosesc scene cinematice prerenderizate.

La toate acestea, însă, o contribuie uriașă o au vocile. Nu toate, căci îmi imaginez că pentru un titlu gratuit era imposibil așa ceva, dar multe dintre vocile sănătatea pur și simplu bestiale, atât ca timbru, cât și sub aspectul calității interpretării. Multă, multă viață aduc în joc aceste vocile. Iar cea a lui Arantheal, unul dintre cele mai importante personaje, este în... cre... di... bi... lă. Incredibilă. Pe bune. Este o voce mai bună, mai învăluitoare, mai perspicătă, mai adincă, mai bogată timbral decît cea a lui Patrick Stewart. Abia aştept să vorbesc cu Arantheal, pentru a mă putea bucura de nuanțele vibrante ale vocii acestuia. Din fericire, questa principală îmi oferă suficiente astfel de ocazii.

Și dacă tot am ajuns la ceea ce se audă, trebuie să dau nota maximă pentru sunete, procesare audio și muzică. Totul este la vîrf, contribuind din plin la atmosferă, trecându-te prin întreaga paletă de trăiri pe care o presupun atât questele, cât și locurile explorate. Este drept că aș putea face o mică observație legată de sample-urile de sunet de apă, ce dău un efect de flanging, după cum am explicat despre Morrowind în articolul meu din Level care a avut ca subiect procesarea de sunet cu Reason-ul celor de la Propellerheads. Dar să zicem că nu este ceva esențial, sănătatea puțini cei care am observat asta.

## SureAI rocks!

Poate că numărul questelor secundare nu este așa de mare cum ne-am obișnuit de la titlurile AAA de gen. Dar acest fapt este compensat cu prisosință de questa principală, care, prin personaje, locuri și poveste ajunge la un nivel pe care aceleși jocuri AAA nu l-au atins pînă acum (și mă îndoiesc că au foarte mari șanse să îl atingă în viitor).



Nu este vorba aici numai de surprize, de întorsături, de exotisme – care există în firul epic central al Enderal-ului – ci și de o uluitoare succesiune de stări, de sentimente, de îndoieri și întrebări, deșteptate de questa principală.

Iar la asta contribuie din plin misterul, ceea ce pare ascuns jucătorului într-un claroscuro ce lasă să se vadă numai siluete de răspunsuri, numai duhul a ceea ce ar putea fi și poate că nu va prinde trup niciodată, lăsîndu-te într-o stare de perpetuă introspecție, de reflecție asupra esenței însăși a faptului de a fi un erou, de a salva, de a te implica de pe poziția privilegiată a Alesului, a Profetului, a Mesagerului, în destinul unei lumi de a cărei existență tocmai ai început să te îndoiești. Enderal îndeamnă la meditația asupra condiției personajului de RPG, deconstruind subtil miturile genului, aruncând – cînd ți-e lumea mai dragă și personajul

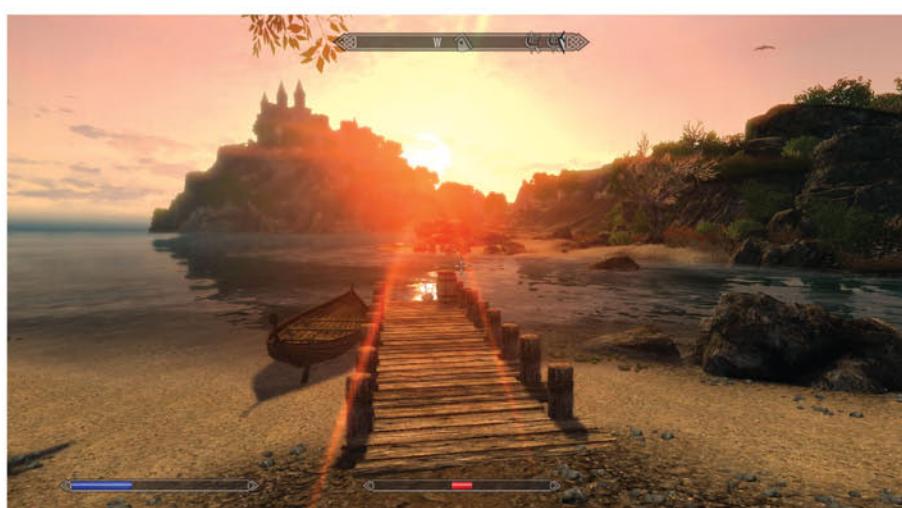
mai implicat în izbăvirea Lumii – dubii asupra motivațiilor, imboldurilor și legitimității tale.

Foarte important, însă, este faptul că toate aceste elemente originale, cu care Enderal m-a surprins, sănătatea întărîte de o coloană vertebrală de materie RPGistică solidă, ce preschimbă shooterul cu decor RPG care este Skyrim (/Fallout 3) într-un RPG adevărat, dar atât de bine făcut și rotunjit încît experiența de joc este la fel de naturală și de fluidă precum cea oferită de un First Person Shooter de calitate.

Și dacă Bethesda trebuie să mulțumească din inimă celor din SureAI, colectivul extraordinar de modificatori care a creat Enderal, este pentru că, alături de foarte mulți alții, și eu îmi voi cumpăra Oblivion GOTY în special pentru că așa voi putea juca Nehrim.

OK, mă rog, și pentru Shivering Isles.

**Marius Ghinea**



## VERDICT

NOTA **10**

Poate că există mici imperfecții, dar Enderal îndeplinește aproape impecabil toate condițiile pentru a fi RPG-ul sandbox ideal al zilelor noastre, și îl face la un preț foarte mic: zero lei.

### PRO

- Povestea
- Grafica
- Magia, abilitățile, luptele



Ian Livingstone - o legendă a industriei jocurilor video, la Bucureşti

# DEV PLAY

## Români fac jocuri

**D**e dezvoltatorilor independenți de jocuri din România le-a lipsit, până de curând, un eveniment care să-i adune la un loc și să le promoveze creațiile, dar mai ales un mediu profesional în care oricine ar vrea să intre sau să se dezvolte mai rapid pe scena gamedev poate lăua sfaturi de la oameni cu o vastă experiență în industria jocurilor video. Iar la prima conferință de acest gen din România, organizată de Romanian Game Developers Association (RGDA) și susținută, bineînțeles, de NIVELUL2 (printre alții), talentele locale au avut ocazia să interacționeze cu unele dintre cele mai importante nume din industrie, atât la nivel internațional, cât și local.

Primul numele important ce au ocupat scena evenimentului s-au numărat Ian Livingstone - antreprenor, autor fantasy englez de renume, cofondator al companiei Games Workshop și o figură importantă în industrie; Matthew Steinke - Sr. Game Designer al jocului The Witcher III: Wild Hunt, din partea studioului CD PROJEKT RED, cu 15 ani de experiență în dezvoltarea de jocuri pentru PC; Scott Humphries - producător renomul de jocuri mobile (DOOM RPG, Spore, Need for Speed), dar și jurnalist de gaming publicat de multe site-uri importante de profil; Liviu Boar – creative director al studioului

Stuck in the Attic, care ne-a împărtășit din tainele primului success răsunător pe Kickstarter, jocul Gibbons: A Cthulhu Adventure; Mihai Sfrijan - fost redactor-șef LEVEL, producător al multor jocuri mobile și actualmente producător independent în cadrul propriei sale companii etc. Pe scurt, la DevPlay 2016 au fost prezentați speakeri din mai toate domeniile industriei, inclusiv eSports (ESL, PGL) și sunt siguri că fiecare dintre cei ce au participat la eveniment a plecat acasă cu un bagaj de cunoștințe mai bogat. Pentru dezvoltatorii independenți de jocuri din România, pentru cei aflați la început de drum, dar și pentru publicul interesat de fenomen, asemenea conferințe au darul de a scoate la lumină proiecte valoroase, de a-i ajuta pe cei cu resurse limitate să își vadă proiectele realizate, și să-i încurajeze pe cei care au de gând să intre în rândul lor.

La fel de importantă a fost și competiția Indie Pitch, organizată de către Amber Studio tot în cadrul primei ediții a conferinței DevPlay, ce a premiat două producții locale inedite și cu șanse reale de succes la publicul jucător de pretutindeni, ajutând echipele dezvoltatoare să-și ducă vizionarea mai departe. Nu puteam să stăm deoparte nici aici, așa că NIVELUL2 a făcut parte din juriul care a selectat cele mai bune proiecte

din cele șase înscrise în concurs - Second Hand: Frankie's Revenge și Interrogation.

Primul este realizat de studioul independent clujean Rikodu și îl are în rolul principal pe Frankie, un robot aruncat la groapa de gunoi care acum căută să se răzbune pe cei ce i-au făcut vânt. Frankie este complet costumizabil, atacă în diverse combinații, iar loviturile sale speciale sunt adaptate mediului de joc și categoriei inamicilor pe care îi întâlnescă. Imaginația jucătorului face restul.

Cel de-al doilea câștigător, Interrogation, vine din partea băieților de la Critique Gaming și este un joc în care utilizatorul joacă rolul unui detectiv care are la dispoziție 5 minute ca să afle unde este plasată o bombă.

Jocul este cel puțin inedit, prin prisma faptului că depinde de fiecare jucător cât de departe va merge cu metodele de interogare, ridicând astfel o serie de dileme morale.

Câștigătorii primului loc, Rikodu, au fost recompensați cu prezența la Indie Prize Competition, deplasare sponsorizată de Casual Connect, și un premiu în valoare de 1000€ oferit de către incubatorului de jocuri Carbon. Echipa Critique Gaming a primit, de asemenea, invitații pentru evenimentul Casual Connect.

Pentru mai multe informații despre DevPlay, promitem că veți afla mai multe chiar de la dezvoltatorii lor, în curând, din paginile revistei NIVELUL2. Pentru că România are producători independenți talentați, ce merită toată atenția industriei, a presei de specialitate și nu numai, dar mai ales a voastră, a jucătorilor. La cât mai multe astfel de evenimente!

Pentru mai multe informații despre DevPlay, accesați cu încredere pagina oficială a evenimentului: [dev-play.ro](http://dev-play.ro)

KIMO



# GRAY DAWN

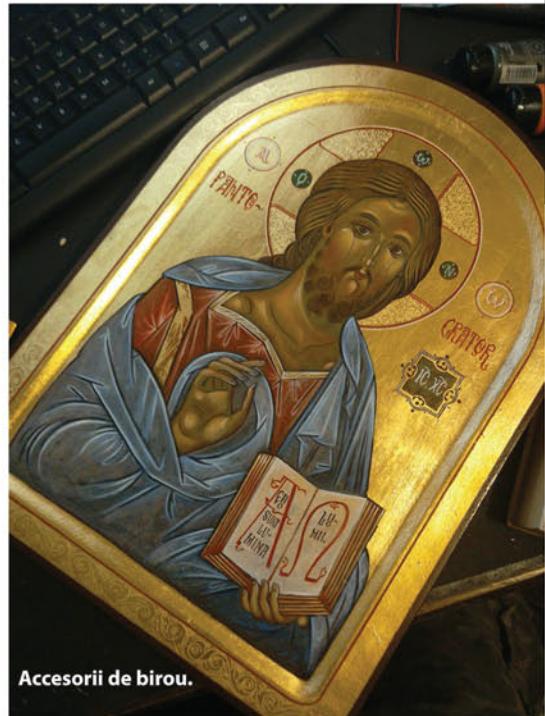
## Interactive Stone răsare din cenușă

**C**ând am descoperit noul trailer pentru Gray Dawn am rămas cu gura căscată de-un cot. Băi ce atmosferă misterioasă, rece și plină de esență locală, mi-am zis, măgulit de vibrația „Witcherish” est europeană. Nu știam nimic despre subiectul jocului, nu aveam idee cine sunt cei de la Interactive Stone și zburase pe lângă urechile mele vestea că studioul românesc din spatele acestui adventure horror trecuse printr-o campanie Kickstarter eșuată – dar informațiile despre dezvoltatorii autohtoni par să circule foarte greu prin zonă, de parcă tot sprijinul manifestat la nivel vocal rămâne doar atât, vorbărie. Oricum, revista noastră se străduiește din răsputeri să ducă mai departe seria de discuții purtate cu pionierii modernismului jocurilor românești, ba chiar încercăm să vă oferim lunar câte un titlu de referință. Observ și eu, cum probabil ați observat și voi, că revin mereu asupra frustrărilor personale legate de obscuritatea industriei indie – însă cine nu ar proceda într-un mod similar dacă s-ar afla în adidașii mei? Și cum unii colegi de breaslă fac cu greu diferența dintre menirea jurnalului de jocuri, care se simte ocazional lezat de toxicii, și cavalerii albi de tastatură, iată că simbioza dintre rubrica Gamedev și jocul complet atașat publicației noastre este realmente productivă, pe orice plan imaginabil și mai ales pentru trinomul cititor-redactor-dezvoltator.

Acesta este un fapt. Un alt fapt incontestabil rămâne talentul celor de la Interactive Stone, care și-au vărsat în cascădă talentul și creativitatea într-un proiect incredibil de ambicioz: Gray Dawn. George Remus, game developer și artist 3D în cadrul studioului, este aici să răspundă întrebărilor noastre și să aducă lămuriri suplimentare despre soarta creației lor.

**NIVELUL2: George, înainte să ne povestești în detaliu ce este și cu ce se mănâncă Gray Dawn, lasă-mă să îmi iau o piatră de pe suflet: de ce un preot suedeze și nu unul din Bărlesti, Iași, sau Avrămești, Harghita? Muzica nouului trailer m-a dus cu gândul imediat la ceva foarte românesc...**

**INTERACTIVE STONE:** Mie îmi place tare mult cum toată lumea se leagă de sorgintea părintelui Abraham. Faptul că-i suedeze nu are impact decisiv asupra jocului. Putea să fie austriac sau islandez. Totuși, în timpul călătoriei își va aduce aminte lucruri din copilărie care țin cumva de cultura pagână, fapt care face mai interesantă tranziția lui spirituală de la profan la sacru. Pe de altă parte, dacă dorești un preot ortodox, se rezolvă: însوtește-mă în Rosendorf-ul copilăriei mele (Rîșnovul de azi) și vei întâlni unul pe acolo. În legătură cu ce se mănâncă Gray Dawn, aş zice, pe bună dreptate, că se ia cu

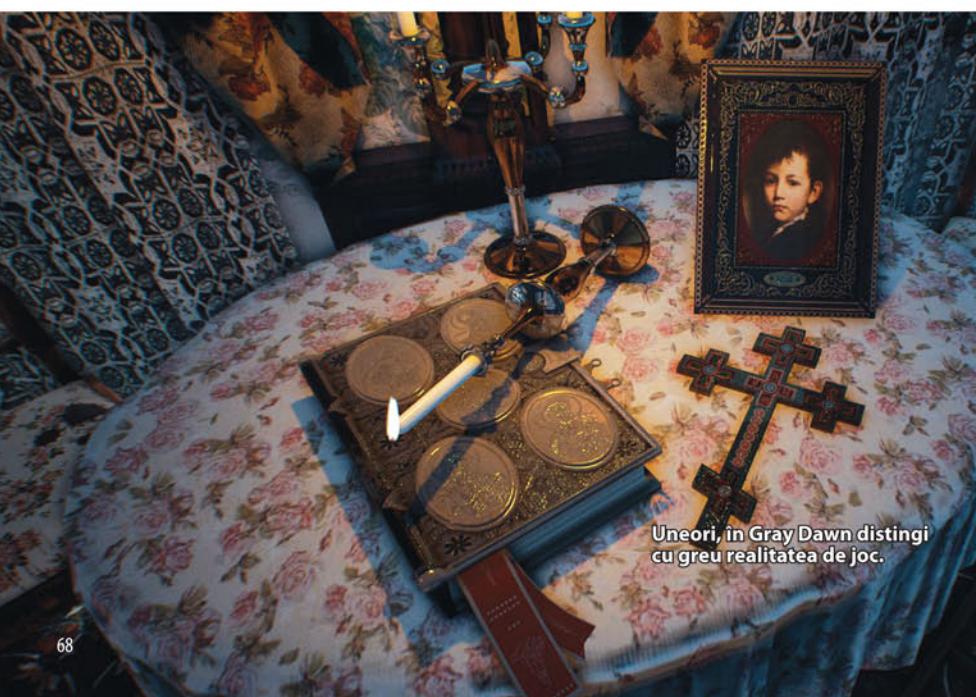


Accesorii de birou.

anafură! Intentia noastră e să spunem o poveste pe căt de abstractă, pe atât de realistă, matură. Gray Dawn este o poveste de adormit copiii (și adulții) iar în elementele ei de fantezie ascunde adevăruri de natură mistică. Gray Dawn vorbește foarte mult despre iubire. E interesant tare procesul acesta de a spune o poveste: începi să spui ceva abstract, începi cu oleacă fantezie și treptat te trezești că lucrurile devin din ce în ce mai personale, aproape ca o confesiune. Dacă este experimentat cu mintea deschisă și cu toată inima, Gray Dawn se dovedește a fi, până la urmă, un joc trist despre fericire. Deși la o primă vedere pare ceva foarte dark, este, în fond, o poveste întunecată despre lumină.

**NIVELUL2: Ce nu a funcționat în campania Kickstarter și cum ați reușit să treceți peste eșec? Din căte observ, Gray Dawn pare că a explodat creativ și calitativ în perioada recentă.**

**IS:** Momentul Kickstarter ne-a fost lecție de luat aminte. Noi nu mai făcusem niciodată aşa ceva, aşa că doar dacă ne-ar fi ajutat Doamne-Doamne am fi reușit. Ne-au lipsit multe, în special campania de marketing de dinainte. După ce am



Uneori, în Gray Dawn distingi cu greu realitatea de joc.



**Când din casă lipsește o mână de gospodină.**

lansat Kickstarter-ul am aflat că alții făcuseră research și publicitate cu aproximativ un an înainte de lansare. Pe de altă parte mai e și faptul că Kickstarter nu e chiar ceea ce speră un indie developer la început de drum -- acolo nu există o comunitate care să stea cu ochii pe potențialii viitori dezvoltatori. Acolo este doar locul unde se face tranzacția. Trebuie să te asiguri dinainte că are cine să-ți dea bani. Kickstarter-ul nu ne-a paralizat nici măcar un moment. Din primele zile știam că o să eşuăm. Noi am avut ambiție și am fost cumva încurajați și de faptul că primeam oferte de finanțare. Momentan avem o colaborare cu Carbon. Partea cu boost-ul creativ este adevărată. Cu cât stau mai mult la masă cu părintele Abraham (faceți un exercițiu de imaginație) cu atât mai clare devin ideile, cu atât mai puternic mi se deslușesc decorurile pe care trebuie să le creez în joc. Parcă văd deja o cruce cu un șarpe încolăcit pe noptiera din colț. Mă tem că-i de la fumul de tămâie...

**NIVELUL2: Îmi imaginez că popularitatea redescoperită de proiectul vostru înseamnă mult acum, în ecuația complicată a dezvoltării unui joc. A crescut presiunea de pe umerii voștri?**

**IS:** Presiunea ne face să fim organizați. Trebuie, până la urmă, să onorăm un contract și să oferim și jucătorilor ce le-am promis. Deși nu stă nimeni cu harponul la tâmpla noastră, ne stabilim singuri milestones, deadlines, etc.

**NIVELUL2: Revenind la joc, Gray Dawn mustește simbolism religios și construiește o atmosferă cu mister autentic. Cum ați ajuns să conturați un astfel de univers?**

**IS:** Gray Dawn este un horror religios. Zic horror, deși e cu puțin abuz de sens. Vorba aia, nu știu trece pe Steam la gen că e racing. Ideea îmi aparține, pornește de la o cărticică scrisă de

mine acum ceva vreme. Întenția este să fie un joc cult, matur, care nu se ia la mișto (pe cât putem). Religia e un teren fin și numai bun în cazul asta. Simbolismul este aici ca să ascundă sensul lucrurilor din joc. Copilul o să te tot dădăceașcă la cap să-ți arate căsuță în care se juca vara. În final ajungi să descoperi că acea căsuță este de fapt un templu, iar jucările sunt obiecte de cult pe care trebuie să le folosești pentru felurite procese alchimice. Pe de altă parte, inspirația mai vine și

din cărțile citite, din lucrurile văzute, dar cel mai mult din lucrurile experimentate. Eu încă mă tot cert cu colegii la lucruri să punem la începutul jocului "inspired by true events". E ceva foarte personal -- în general lucrurile care par să se fi întâmplat cu adevărat au un impact mai mare și se cuibăresc mai ușor lângă inima celui care joacă. În cele din urmă vorbim despre teroare în jocul acesta. Vorba apostolului: învățătură ori te zidește, ori te distrugе.

**A venit Moșu' cu sacul plin de capete și costumul înrosit cu sângele copiilor cumintă și frumoșil**



**Chipul mamei tale: Proiecție din subconștient.**



**NIVELUL2: Vă este teamă că ați putea agita puțintel cuiubul de viespi prea corecte politic cand Gray Dawn utilizează simboluri sfinte pentru mulți?**

**IS:** Sunt conștient că astfel de lucruri se fac de obicei cu guler alb și cu cruce la gât. E un teren minat, dar intenția noastră nu e să ofensăm pe cineva. De aici rezultă și mixul de culturi prezente în joc. Pînă la urmă, adevărul e undeva pe la mijloc. Diavolul este în cele din urmă corect din punct de vedere politic. Dacă o să vrea să zumzăie ceva despre jocul nostru, o să o facă. Simbolurile și aspectele poveștii sunt sfinte atât timp cât empatizează cu ele cel ce le experimenteză. Este o experiență artistică. Arta fără empa-

tie nu își face efectul. Acum nu știu cât de amputate sentimental ar trebui să fie viespile încât să nu le pese de povestea unui copil mort.

**NIVELUL2: Să lămurim o altă dilemă: decor de inspirație catolică sau ortodoxă?**

**IS:** Am mai fost întrebat asta. Sunt două lumi, un fel de Dracula: West meets East. Abraham se trezește din când în când în spațiul acesta răsăritean despre care nu are nici o idee, ba chiar mai mult, care abundă în mistică. Sentimentul acesta se extinde cumva și la jucător: îi oferim o mică incursiune în Țărișoara noastră pe la 1900. Diferența dintre mine și Bram Stoker e că el ne-a atribuit maleficul, însă eu am făcut viceversa. Vorba proletarului: Occidentul e de vină!

la sufletul jucătorului (pe cât posibil). Nu putem intra cu bocancii murdari de noroi. Tocmai de aceea am ales ca oricine ar juca să-și poată găsi propriul steguleț reprezentativ al credințelor sale.

**NIVELUL2: Pe pagina oficială, interactives-tone.com, sunt menționate câteva titluri importante ale genului, printre care și Amnesia, Silent Hill sau Resident Evil. Cum împacă Gray Dawn narațiunea, aventura și puzzle-urile cu acțiunea?**

**IS:** Noi acum încercăm să ne ținem departe de titlurile acestea. E drept că la început am vrut să facem ceva similar cu P.T., dar a dat Domnul să nu ne meargă. Am văzut că ce ne-a ieșit [după] e interesant și am decis să rămânem pe direcția asta.

Să fie acesta Abraham?



**NIVELUL2: Crezi că o narațiune inspirată exclusiv din folclorul românesc, din miturile și poveștile noastre, cu locații autohtone și personaje caracteristice acestei zone, ar prinde la fel de bine în restul Europei sau în State?**

**IS:** Gray Dawn nu e inspirat exclusiv din cultura românească, nu este chiar atât de narcisist. Problema e că noi români nu prea ne mândrim cu ceea ce suntem – și-i mare păcat. Noi scoatem câte un steguleț timid la geam doar când e ziua națională sau când e vreun meci. De prinț, prințe. Vândutul este problema. Nu cred că trebuie să ne vindem ușor, aşa cum vindem porțile maramureșene în Franță. Până la urmă (oricât de naționalist ar suna) sunt mii de oameni care au murit pentru ca noi să avem cu ce ne mândri.

**NIVELUL2: Multiculturalitatea ajută, are altă trecere?**

**IS:** Încercați să priviți multiculturalitatea nu doar ca pe o metodă de a spune o poveste, ci mai mult ca pe un gest de cordialitate. Înțând cont că vorbim despre religie, e clar că vrem să ajungem

**NIVELUL2: Decorurile de inspirație barocă sunt incredibil texture și „pictează” un tablou apăsat, lugubru. Să înțeleg că mizați pe un horror atmosferic, lovecraftian?**

**IS:** Nu chiar lovecraftian, deși am avut la început ideea asta. Jocul are o atmosferă horror fantastică, dar destul de ancorată în realitate, aşa cum e și subiectul religiei. E acel horror despre care bănuiești că ar putea avea loc. De exemplu, sunt multe persoane care nu cred în fenomenul posesiunii demonice, în schimb nu și-ar dori să stea în preajma unui aşa numit posedat. Într-adevăr, jocul nu mizează pe ideea de gore, sau pe build-up tension cum fac majoritatea jocurilor. Dimpotrivă, zugrăvim o stare constantă de neliniște, punctată ici colo cu un moment de pace. Până la urmă eticheta de horror e doar ceva generic. E mai mult o experiență interioară a unui personaj apparent dereglat, care încearcă să-și găsească pacea.

**NIVELUL2: Câte ore preconizezi că durează parcurgerea jocului? Există și mecanici de**



**Vecina mea de palier.**

**decizie, cu rezultate diferite, pentru a încuraja rejecabilitatea?**

**IS:** Acum depinde. Exact atât cam cât ar trebui să dureze un joc de genul acesta. Nu prea lung, ca să nu se plătisească viespile corecte din punct de vedere politic, dar nici prea scurt. Contează mult și cine joacă. Eu de exemplu am jucat The Vanishing of Ethan Carter în 4/5 ore. Colegul meu de serviciu l-a jucat într-o oră și jumătate. De ce? Pentru că eu am stat și am admirat cum cad frunzuletele din copaci, apusul soarelui, săngele împrăștiat pe calea ferată, în timp ce



colegului meu puțin i-a păsat de atmosferă și de visuals. N-aș putea putea da un răspuns concret. Cred că Gray Dawn se va putea juca relaxat în două seri. Despre rejucabilitate nu știu ce să zic... Momentan (fiind primul meu joc) încerc să mențin lucrurile cât se poate de simple.

**NIVELUL2: Gray Dawn se lansează pe PC și PS4. Este dificil să construiești ceva pentru două platforme atât de diferite?**

**IS:** Astă-i întrebare pentru programator. Noi am zis că important e să terminăm jocul pentru PC, pentru că probleme tehnice nu sunt. Teoretic putem să dăm build și acum pentru PS4 la un demo. În orice caz, nu ne grăbim, vrem să facem lucrurile cât putem de bine. Nu vrem să pătim cum au pătit alții la portare (gen nu merge ok controlul, etc). Pe de altă parte, mai sunt și chestiuni de natură politică: You must be physically located in US, Mexico, Central America, South America or Canada (citat de pe siteul www.playstation.com).

**NIVELUL2: Intenționați să lansați un demo**

**jucabil sau vom avea parte numai de experiență completă? Estimezi o dată de lansare?**

**IS:** Nu suntem siguri. Am mai fost întrebată asta. În special eu am avut o problemă cu lansarea unui demo, deoarece m-am gândit că ar da prea multe spoilere. În plus, cred că Gray Dawn este cel mai bine experimentat ca full content. Eu am o problemă cu oamenii care văd filme pe jumătate. Vorbeam deunăzi cu cineva pe care îl sfătuisem să vadă Pan's Labyrinth pentru a prinde feeling-ul. Mi-a spus că l-a văzut în două seri. De simțit n-a simțit nimic omul. De lansat, plănuim să-l lansăm la 100 de ani după evenimentele din joc. Adică de Crăciun, la anul!

**NIVELUL2: George, îți mulțumesc pentru răspunsuri. În loc de concluzie, ai putea să le transmiți cititorilor NIVELUL2 în numai zece cuvinte de ce Gray Dawn trebuie musai jucat?**

**IS:** Doamne-ajută, cum ar zice părintele din Black Tower. Mesajul părintelui Abraham Markus către enoriașii lui este următorul: Make no mistake, Gray Dawn is a religious horror game!

**Aidan**



# PAC! PAC! HEADSHOT: 1v1 cu HappyV din EnVyUs

**D**reamhack înseamnă mult pe scena eSports, iar amicul nostru Caro a stat la povestii cu HappyV – jucător cu acte în regulă și armele calibrate în EnVyUs, una dintre cele mai competitive echipe din circuitul CS:GO. De ce? Pentru că cineva trebuia să-l tragă de limbă. Pentru că era nevoie să știm ce se întâmplă în căpușorul unui jucător profesionist când se simte cu headshot-ul pe căciulă. Ce-i drept, echipa s-a făcut remarcată în Call of Duty, dar cu nucleul LDLC în componență au trecut la lucruri serioase. Citiți și băgați la tête în timp ce sorbiți un energizant monstruos.

**NIVELUL2:** In 2015 au plecat doi membri din echipa (SmithZz și Shox) – v-ati ajustat greu, v-a luat mult sa îl gasiti pe Apex și KennyS?

**HappyV:** Cand i-am schimbat pe SmithZz și Shox, aveam deja o idee asupra a cine urma să ii înlocuiască; a fost o decizie matura, iar rezultatul s-a vazut din start – cum s-a produs schimbarea, cum am inceput să înregistram rezultate și să castigam turnee.

**NIVELUL2:** Cum arata rivalitatea în lumea gamingului? Stim ca i-ati confruntat pe Fnatic, rivalii vostrui de la Monster Energy. Va faceți false? Există resentimente? Sau este

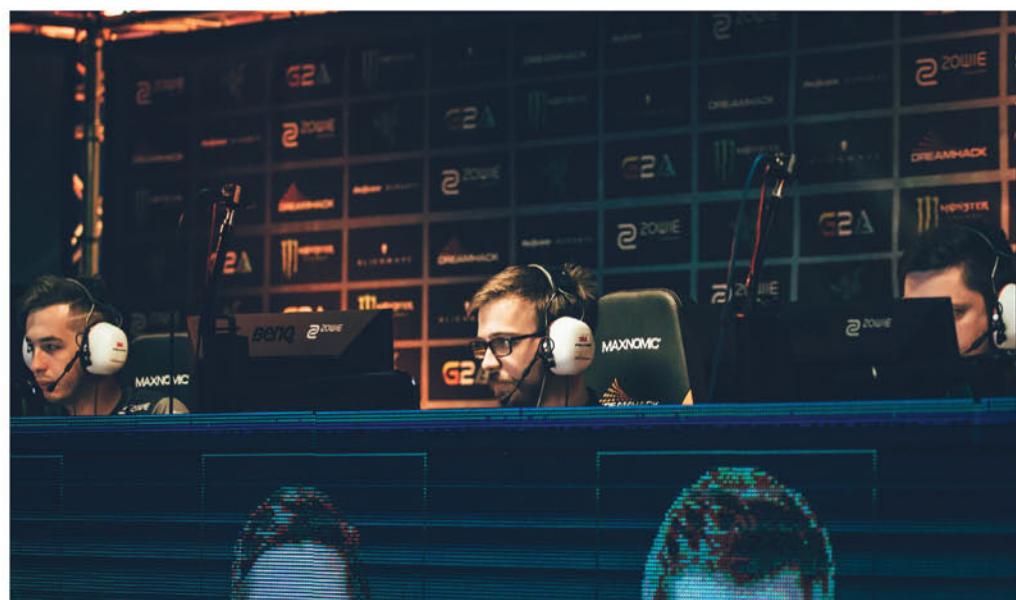
## doar fairplay?

**HappyV:** Este vorba doar despre fair play. Anul trecut am avut parte de rivalitate, deoarece jucam foarte mult împotriva lor pentru podium, însă acum nu apucăm să îl mai vedem aşa de des. Dar dacă ne vedem, clar, sunt de parere că va fi intotdeauna un grad de rivalitate între membrii Fnatic și noi.

## NIVELUL2: Numeste un meci care v-a dat batai de cap și de ce.

**HappyV:** Cred că unul dintre cele mai grele

meciuri a fost cel de la DreamHack Cluj 2015, unde am jucat împotriva echipei G2 în semifinală. Din cale stiu, echipa nu trebuia să fie prezenta, nu erau concurenți de top pe atunci. Am fost super surprinsi, însă am castigat prima harta. În jocul 22 din overtime, în cel de-al doilea meci, aproape am fost eliminați din campionat. A fost un joc super greu, în cel de-al doilea meci era scorul 3-0, mai aveam o runda și puteam să fim eliminați din campionat. Din fericire, nu am fost, dar încă îl consider unul dintre cele mai dificile meciuri din cariera, pana acum.





**NIVELUL2: Cum arata o zi de coaching?**

**Este ceva dificil; va intelegeti cu antrenorul vostru? Suntem best friends?**

**HappyV:** Nu, nu este prietenul nostru cel mai bun [rade]. Antrenorul nostru isi face treaba in mod exemplar, insa nu are putere de decizie in meciurile pe care le jucam, nu are proximitate asa ca nu se ocupa de strategii directe. Nu suntem super apropiati, dar ii apreciem foarte mult opiniiile.

**NIVELUL2: Aveti vreun obicei anume inainte de un meci? Ritualuri de echipa?**

**HappyV:** Cu totii avem ritualuri si cateodata incerci unul si ai impresia ca merge, dar in timp iti dai seama ca nu e chiar asa. Sunt de parere ca singurul care ma ajuta este sa imi spal mainile si fata inante de fiecare meci.



**NIVELUL2: Ti-ai imaginat vreodata ca vei ajunge atat de departe in gaming?**

**HappyV:** Mi-am dat seama la un moment dat ca ar putea sa se transforme intr-o cariera, dar nu mi-am imaginat niciodata ca vor fi atat de multi bani la mijloc, atata fama, atata tot... Cand joci intr-un campionat, esti un fel de celebritate, asa ca, da, e super tare.

**NIVELUL2: Cum s-au adaptat parintii si prietenii vostrii la popularitatea voastră în creștere?**

**HappyV:** La inceput, parintii mei erau destul de impotriva jucatului, dar la un moment dat a inceput sa nu le mai pese atat de mult; cu prietenii a fost cam la fel, insa ei cred ca e ceva ok de facut, li se pare cool. E si normal, nu e o slujba oarecare – e super cool!

**NIVELUL2: Am auzit despre gameri faptul ca au reactii cognitive foarte rapide. Iți folosești skill-urile și în afara gamingului?**

**HappyV:** Pai, depinde... Da, am citit si eu mai multe articole care portretizau gamerul ca avand o parte din creier mai avansata, dar nu stiu foarte multe despre asta.

**NIVELUL2: Care sunt hobby-urile tale în afara lumii gamingului?**

**HappyV:** Cred ca am hobby-uri destul de similare cu restul lumii. Imi place foarte mult sa ma uit la filme, sa imi intaresc cultura cinematografica, dar in momentul de fata sunt 100% concentrat pe gaming.

**NIVELUL2: Shout-out fanilor**

**HappyV:** In cazul in care am fani, le transmit sa ne urmareasca pe social media si le promit ca lucram super mult sa ajungem din nou in top.

**Caro**





**La un borș alb polonez cu  
IONUȚ CHEPENEAG aka Riot Amorsa**

**Ionuț este tipul simpatic și calculat pe care vrei întotdeauna să-l ai partener de echipă într-un meci de LoL.**



**I**onuț Chepeneag este Romanian Community Specialist pentru Riot Games. În accepțiunea mea, titlul meseriei sale s-ar traduce "Tată-Erou cu Expertiză în Gestionarea Celei Mai Dinamice Comunități de Gameri Români", dar asta ar umple gura oricui mai abitir decât borsul alb polonez pe care l-am savurat împreună în Cracovia. Prin urmare, cred că mai bine îl las pe el să ne explice cu ce se mânâncă munca unui specialist în ale comunităților – fiindcă am o vagă bănuială că noi, cei din fața monitoarelor, știm prea puține despre ce se întâmplă cu adevărat în spațele cortinei, unde o armată de oameni gestionează colosalul League of Legends.

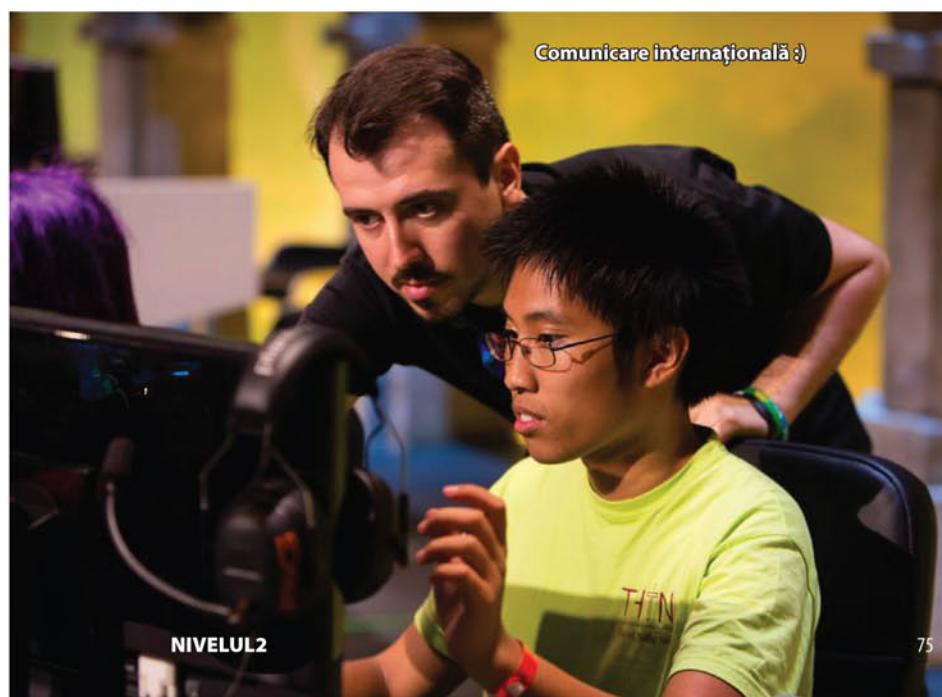
**NIVELUL2: Ionuț, în Cracovia am reușit să arunc pentru prima dată o privire în culisele unui eveniment organizat de Riot.**

*Profesionalismul de acolo se simtea în aer, era aproape palpabil. Să vezi atât de mulți oameni lucrând atât de bine împreună este o ocazie interesantă, dar sunt sigur că munca voastră nu se oprește la EU Summer Finals în Tauron Arena (reportaj în ediția precedentă). Ce înseamnă Romanian Community Specialist și cum se trage jobul tău în practică?*

**IONUȚ:** Salutare tuturor! Un eveniment ca cel la care am fost martori împreună în Polonia este rodul muncii unei armate de oameni. În doi ani și jumătate de când lucrez pentru Riot Games am avut și eu ocazia să fac parte din echipa organizatoare pentru câteva evenimente majore din Europa: LCS Summer Split Finals în Stockholm, faza semifinalelor din cadrul Campionatului

Mondial din 2015 sau Gamescom 2014. Bineînțeles, pe lângă toate aceste evenimente de esports am fost prezent și la foarte multe evenimente ale comunității și am avut ocazia să cunoasc o mulțime de oameni minunați prin toate colțurile Europei și ale României. În viața de zi cu zi sunt persoana responsabilă de conținutul ce ajunge la jucătorii noștri prin diverse medii precum Facebook, YouTube, forum sau clientul de joc, prin care încercăm să le oferim un 'aer' cât mai local. Bineînțeles că departamentul de localizare are un rol foarte important în tot acest proces, oferindu-mi materialele traduse sau dublate în limba română. Pe lângă asta sunt în legătură constantă cu majoritatea organizatorilor de com-

petiții și evenimente din țară (convenții, turnee LAN, petreceri de vizionare, și.a.m.d.), cu streameri, cosplayeri, artiști și mulți alți oameni din comunitate. Scopul meu este să îi ajut să devină cât mai cunoscuți în grupurile jucătorilor de League of Legends, plus în cazul organizatorilor de turnee, să le ofer suportul necesar pentru a oferi un turneu și o experiență de calitate jucătorilor noștri. De asemenea, mă ocup cu organizarea unor evenimente specifice și tematice din League of Legends precum și cu prezența noastră la evenimentele majore din România. România nu este singura regiune unde sunt în contact cu organizatorii de evenimente. Bulgaria, Cehia, Serbia, Croația, Slovacia sau Lituania sunt doar câteva



**NIVELUL2**



dintre țările în care eu și colegii mei din echipă avem contacte strânse și încercăm să oferim suport oamenilor care vor să facă lucruri extraordinare pentru comunitate.

**NIVELUL2:** Crezi că România adăpostește o comunitate de jucători cu trăsături unice? Dacă da, sunt acestea manifestate numai la nivel individual sau definesc întregul grup?

**IONUȚ:** Consider că fiecare țară și fiecare comunitate este specială în felul ei. Jucătorii noștri sunt foarte prietenosi în cadrul evenimentelor offline și extrem de competiți în tot ceea ce fac.

Tot ce au nevoie este o infrastructură bine pusă la punct pentru a le putea oferi un punct de plecare către o carieră în gaming. La asta lucrează toți organizatorii de evenimente din România și aş vrea să le mulțumesc prin intermediul vostru pentru devotamentul și muncă pe care o depun activ zi de zi.

**NIVELUL2:** Cât de importantă este țara noastră pentru Riot – și nu mă refer aici doar la piață, ci și la un posibil punct de referință în circuitul competițional?

**IONUȚ:** Țara noastră este la fel de importantă ca orice altă țară, drept dovadă că avem oameni angajați și dedicați pieței respective, plus un client de joc și un site complet localizat. Acum, când vine vorba despre organizația unui eveniment major ca cel pe care l-am văzut împreună în Polonia depinde în cea mai mare măsură de colegii mei din departamentul de esports (Berlin). Ei sunt cei ce monitorizează activ țările europene pentru găsirea unor locații

pentru buna desfășurare a unui eveniment de genul acesta, din toate punctele de vedere. Oarecum similar ca și în fotbal, înainte să avem o finală de cupă UEFA a trebuit să avem un stadion la anumite standarde. Personal consider că suntem încă la început de drum și mai avem de lucrat la acea infrastructură de care discutam mai devreme. Sunt absolut sigur că în aproximativ 3-4 ani România va fi la nivelul țărilor vest europene din acest moment. Asta bineîntelas dacă vom continua activ să muncim la crearea ei, iar comunitatea este alături de noi ca și consumator de esports.

**NIVELUL2:** Hai să ne întoarcem puțin la activitatea ta. Cum colaborezi cu organizatorii evenimentelor de aici, cu presa – și mai ales, cât de des ai ocazia să interacționezi direct cu reprezentanții comunității?

**IONUȚ:** Sunt în contact direct cu majoritatea organizatorilor de evenimente de la noi, de la manageri de săli de internet, la organizatori din cadrul universităților, organizatori de turnee LAN și până la organizatorii de convenții. Sunt absolut sigur că sunt foarte mulți cei cu care nu am apucat să iau legătura, însă sper ca pe această cale să afle că eu sunt persoana de contact pentru orice





O, nu! Iarăși Teemo?!

implică sau poate implica League of Legends în România. Cu reprezentanții comunității sunt în contact în fiecare zi. Este absolut vital pentru mine să discut cu ei zilnic și să afli lucruri importante despre ceea ce se întâmplă în comunitate. Din păcate, nu pot fi în contact cu toată comunitatea, eu fiind unul iar ei fiind mulți, dar sunt prezent în aproape toate grupurile de jucători și urmăresc din umbră ceea ce se întâmplă :) Presa? Pe foarte mulți îi cunosc personal din perioada când lucram în țară, iar pe alții i-am cunoscut pe parcurs, pe la diverse evenimente.

**NIVELUL2:** Borșul alb este o artă. La prima vedere pare ușor de pregătit, însă îți trebuie multă îndemânare până ajungi să gătești unul excelent. Există oare o analogie între ceea ce faci tu cu succes – între parcursul carierei tale – și ce am spus eu?

**IONUȚ:** Eu sper că da. Lucrez în industria jocurilor video de aproximativ 14 ani. După ce am terminat liceul și m-am înscris la facultate am început să cochetez cu diverse organizații de gaming din România și chiar de afară. Am avut o perioadă când erau admin FIFA pentru PGL și ESL, scriam articole pentru SK Gaming (mai târziu și MYM.com) și jucam la turnee de Counter Strike 1.6 prin țară. Mai târziu am decis că este momentul să dedic mai mult timp organizării de evenimente și competiții, așa că am preluat o funcție în cadrul ESL România, funcție ce mi-a permis și mi-a dat libertatea de a crea o echipă de voluntari (aproximativ 40 de admini) și de a întreține o platformă de gaming online. Acolo am avut sansa să cunosc și să lucrez alături de foarte mulți o-



Gamescom 2014, un eveniment de referință.

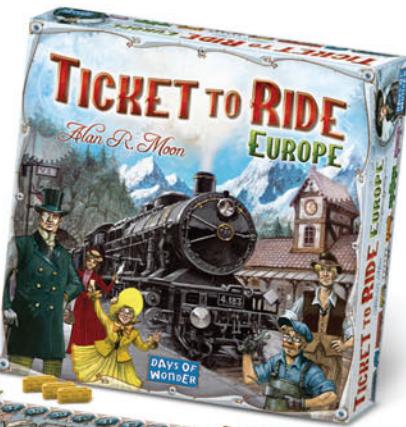
meni pasionați de jocurile video și industrie în sine. În plus, am reușit să coordonez foarte multe proiecte, de la lansări de jocuri și până la campionate pentru diverse titluri (CS, League of Legends, FIFA, etc.), aducând parteneri importanți interesați în a investi în gaming și industria autohtonă. După aproape șapte ani ca admin în cadrul ESL, din care aproximativ patru ani ca project manager pe România, am decis că este momentul să fac un pas important în viața mea, aceea de a mă muta în Cehia pentru un job la o companie de jocuri pentru mobile (Geewa). Era ceva nou pentru mine, să trăiesc într-o țară ce nu folosea prea des limba engleză, departe de prietenii, familie, însă cu un job ce sună fancy: Community Manager International. Pot să spun că a fost din nou o experiență unică pentru mine, una ce mi-a creat o dragoste imensă pentru Praha și oamenii pe care îi pot numi și azi, pri-

eni. 2013 a fost anul în care m-am decis să aplic pentru Riot Games. A fost un proces destul de lung de recrutare, dar pot spune că a fost benefic pentru mine. Am realizat că deși nu eram fan League of Legends pe vremea aceea, aveam ocazia să lucrez alături de o mulțime de oameni din toate colțurile lumii, oameni ce au un interes comun, acela de a pune jucătorii mereu pe primul loc. Au trecut aproape 3 ani de când m-am mutat în Dublin și continuî să mă bucur de aceste mici plăceri și satisfacții pe care mi le oferă viața de gamer și de membru activ al comunității.

Ne-am terminat borșul alb în format digital și ne-am despărțit prietenii. Eu mândru că am avut ocazia să îl cunosc pe Ionuț îndeaproape, iar el sătul și mulțumit că a primit o delicăsă la cel mai bun raport calitate/preț. Domowa Kuchnia, Krakow. Salvați localul pe hartă! **Aidan**

# TICKET TO RIDE™ EUROPE

*Alan R. Moon*



## Mersul trenurilor

Catan, Pandemic și Ticket to Ride sunt cele 3 mari titluri recunoscute de comunitatea perfecte pentru a introduce și obseda cineva în lumea board game-urilor. Cum Catan și Pandemic și-au făcut ronduș, iar grupul meu de prieteni a trecut de mult la jocuri mai complexe și mai îndrăznețe, nu am simțit nevoie să cumpăr și TtR. Am văzut în cadrul lui Wil Wheaton's Tabletop cu ce se măncă (vă recomand tot ce a creat pe acest canal, dacă iubiți jocurile de societate) și i-am apreciat simplitatea, dar nu mi-a părut că este un ză must!

Acum trei-patru luni, Amazon m-a lovit însă în moalele capului cu o ofertă de nerefuzat. 3 boardgames la preț de unul! Bineînțeles că nu puteai alege din orice, cel mai probabil doreau să

scape de ce aveau prea mult prin depozite, să că, după ore bune de gândit și rotit pe toate părțile, am mers pe Ticket to Ride: Europe, The Castles of Burgundy și Dominion – spoiler pentru ce o să urmeze să prezint în următoarele numere. Puteam alege originalul Ticket to Ride, a cărui planșă acoperă continentul Nord American, dar comunitatea mi-a șoptit că Europa vine cu câteva extra reguli care fac jocul mai bun. În plus, mă gândeam că impactul o să fie mai mare când o să încercăm să construim, de exemplu, o cale ferată de la București la Istanbul (Constantinopol), prin comparație cu o rută Phoenix – Denver.

La fel ca și originalul, Ticket to Ride Europe este un joc de sine stătător și nu o expansiune, care poate fi jucat în 2, 3, 4 sau 5, cel mai intere-

sant fiind în 4. În 2 am simțit că avem o prea mare libertate de mișcare, în 5, prea îngheșuți, dar, chiar și așa, jocul a excelat și ne-a bucurat – o schimbare fiind mereu de bun augur, după prea multe partide similare. Timpul de pregătire pentru start e scurt, mai ales dacă ai ajutor, undeva la 5-10 minute, ceea ce e foarte bine, în timp ce un meci în 4, durează maxim 40 de minute, dacă toată lumea știe să joace și nu și pierde nasul prin telefon sau în mai știu eu ce probe olimpice. Dacă cineva explică jocul, nu mai sunt necesare alte traduceri (nu vine cu cărți sau cartonașe cu extra reguli ce trebuie citite), ceea ce-l face foarte prietenos și cu oamenii mai în vîrstă sau cu prietenii mai ciudăți, care nu știu engleză. Plusuri peste tot. Întările de faptul că regulile pot fi explicate și



Una din extra opțiunile lui Europe față de original sunt gările, pe care le poți construi pentru a te folosi de o bucată de cale ferată a unui concurent. Te pot scoate din rahat când toate căile către un anumit oraș au fost blocate, dar la sfârșit doar gările rămase neconstruite valorează puncte.



Pentru a construi, de exemplu, ruta București – Sevastopol, trebuie să descărcați 4 cărți albe. Nu puteți construi doar jumătate de cale sau să folosiți altă culoare. Cărțile, atât cele de joc cât și rutele, se țin în mână sau cu fața în jos și nu cum le vedeti aici în mod demonstrativ.



Îmi place că au căutat să inscrie numele orașelor  
aşa cum sunt scrise în ţările lor de baștină.

înțelesă în 10 minute.

Pe scurt, fiecare jucător primește 45 de vagoane, 4 cărți cu rute și 4 cărți de joc. Primul lucru pe care-l faci este să te uiți la cărțile cu rute și să hotărăști dacă o să fii în stare să construiești căile cerute (să unești orașele trecute pe cărți cu ajutorul celor 45 de vagonete pe care le-ai primit). Dacă le păstrezi pe toate și reușești să duci contractele la bun sfârșit, la final, fiecare astfel de carte o să-ți dea extra puncte (care o să atârnă greu la total, aici se căstigă sau se pierd meciurile). Dacă nu termini un contract, o să primești... minus puncte... ceea ce ne-a cam speriat inițial și am ales să ținem cu noi doar două din cele patru cărți primite. Am realizat repede că nu e neapărat greu să construiești rutele, așa că pe parcursul meciului am mai tras altele. Într-un fel pariezi pe tine, dacă ții multe rute în mână și le realizezi căștigi o grămadă de puncte, dar dacă meciul se termină repede și nu mai apuci, sau căile-ți sunt blocate, o să te usture.

În momentul în care unul dintre jucători rămâne cu doar două vagoane în stoc, se mai face o tură și meciul se termină. Să vedem panică în momentul în care cineva ajunge să aibă doar 10-15 vagoane. Jocul se antrenează și ia foc, toată lumea

o să alerge să construiască cât mai mult. Să folosești repede toate vagonetele și să nu le dai celorlalți șansa să-și termine rutele o strategie desul de puternică. Am avut câteva meciuri în care am jucat cu o viteză de oameni nebuni, răzând și împingându-ne de la spate. Când îți vine rândul, în mare, nu poți face decât 3 lucruri, să iei două cărți de joc de jos din cele 5 întoarse (sau doar una, dacă e joker – locomotivă), să construiești o bucată de cale ferată, folosind un număr corespunzător de cărți de aceeași culoare, sau, dacă te

Bonus pentru cel mai lung drum neîntrerupt – 10 puncte. Galben? Probabil...



simți stăpân pe situație, să mai tragi 3 rute – din care nu ești obligat să oprești decât una.

Nu vreau însă ca simplitatea jocului să vă îndepărteze, am descoperit strategii multiple, foarte rar o să aveți parte de meciuri asemănătoare, planșa și rutele sunt bine echilibrate, poate fi jucat într-un heirup nebun sau când nu e timp de altceva, plus că o să atragă un grup de persoane neașteptat, care vă vor cere aproape mereu să jucați un tren în detrimentul altor clasici grei sau mai stufoși. Cumnatului i-a plăcut atât de mult încât nu a mai avut răbdare până la următoarea întunire de grup, s-a dus frumușel online și s-a luat la trântă cu alți boardobsedați. O soluție pe care nu vi-o recomand, pentru că astfel o să învățați toate rutele pe dinafară, ceea ce o să vă arunce în cu totul altă clasă de jucători față de ceilalți și o să deveniți rapid foarte enervanți.

Una peste alta Ticket to Ride: Europe m-a învățat, oare că oară, să nu mai judec lucrurile după copertă. Chiar dacă e, poate, cel mai simplu joc pe care-l am, asta nu înseamnă că e și cel mai slab dintre ele. Acum că am experiență, găsesc interesant cum unele cutii revin mereu pe masa de joc, în timp ce altele, deși ne gândim cu drag la ele, nu prea ne mai vine să le scoatem de la naftalină. Catan, de exemplu, poate și pentru că de la el am plecat, mereu acolo în mintile noastre, 7 Wonders însă, pe care l-am apreciat și chiar jucat de 5 ori mai mult când l-am cumpărat, s-a stins aproape de tot. Rămâne de văzut dacă TtR o să fie în timp ca vinul. ncv



Anime

## Paprika / Your Name

Vise lungi

mediat după ce am pus la cale această serie de articole am realizat că trebuie să creez unul și despre lung metraje. Doream să fie ceva deosebit, care să sublinieze și să reflecte calitatea incontestabilă, diversitatea, povestile demente... dar nu vroiam să prezint clasici. Ar fi fost ușor să arunc un Spirited Away și un Howl's Moving Castle, sau oricare alte două Miyazaki, să le prezint pe scurt și să închei. Vroiam mai mult de atât. Vroiam să vă surprind, vroiam să aibă o temă, putere, valoare, dar ce nu doream... ceea ce m-a făcut să-l tot păsuiesc, în căutarea acelui ceva...

Acum câteva săptămâni citeam un articol despre Inception și ce-l face așa de bun – sunt masochist, mie-mi pare un film atât de slab, din anumite puncte de vedere... În comentarii cineva a ținut să sublinieze că ideea nu e neapărat originală. Paprika, o carte din 1993 și anime-ul cu același nume, creat în 2006, se juca cu visele și dispozitivele care-ți dau acces către ele cu mulți ani în urmă. Nolan a și recunoscut că anime-ul a fost una din inspirații, ceea ce m-a pus pe gân-

duri. Am văzut Paprika chiar după ce s-a lansat, dar nu îmi mai aduceam aminte prea multe despre el. Câteva imagini ciudate, pline de culoare, încă-mi persistau în minte, poate și câteva melodii alerte, dar restul... foarte rar mi se întâmplă. Poate aveam invitați atunci și nu am acordat prea mare atenție... nu știu... e ca o ceață...

Am zis că e o idee bună să-l revedem. Simt că în ultimii ani am crescut foarte mult ca oameni, dar mai ales din punct de vedere spiritual. Speram să ne surprindă... dar nu mă aşteptam să ne lase cu gura căscată... cum să uiți așa ceva? În desen, Paprika este un psiholog care poate intra cu ajutorul unui dispozitiv în visele pacienților. Încearcă, astfel, să le înțeleagă fricile și problemele și să-i ajute. Nu vă povestesc mai departe, o dată pentru că trebuie să vedeti cu ochii voștri nebunia creată, a doua, pentru că ar fi cam imposibil de explicat în cuvinte. Ce mi-a plăcut enorm este că visele sunt cu adevărat vise aici, nu proștile din Inception. Imaginați-vă balene zburătoare pe care le puteți călări, care se transformă instant



în linoleum pe care alunecați spre un balcon fără balustradă, 5 etaje mai jos vă așteaptă 10 cunoștințe dezbrăcate, dar e clar că o să muriți până la ele. Mintea poate crea și vă poate descrie din doar două imagini/gânduri. Apoi, faptul că nu ne ține nimeni de mânuță, nu stă nimeni să dea explicații peste explicații și nu ne crede nimeni proști și iarăși un mare plus pentru mine. Vizual... dacă Inception vi s-a parut incredibil... nu știu cum o să puteți clasifica Paprika... Coloana sonoră este senzațională, ideile, felul în care visele reflectă realitatea și fricile, cum pot deveni periculoase... eh... am spus destule.

Pentru că vroiam să încadrez totul într-o temă, am început să caut alt anime de lung metraj cu sau despre vise. Mulți recomandau Perfect Blue, o peliculă foarte interesantă pe care o recomand mai departe oricărui fan Lynch sau chiar Hitchcock, dar legătura cu visele mi-a părut cam subredă. Niciun alt lung metraj nu părea că se apropie de ce doream, așa că am pus ideea la păstrat, până acum câteva săptămâni când Google-ul a început să-mi vorbească despre un nou anime numit Your Name. După vreo 2000 de voturi pe IMDB avea o nota peste 9, ochii au început să mi se mărească, pe primul loc pe myanimelist, deja pe locul 8 între lung metraje pe anidb... what the hell! Povestea a doi tineri normali care în momentul în care visează se teleportează în corpul celuilalt. Hai lasă-mă! Pornește atât de clasic (pentru un anime de calitate) încât m-am și surprins zicându-mi că nu e chiar atât de deosebit, apoi se transformă pe nesimțite din comedie dulce în film de acțiune, thriller, apoi într-o dramă romantică care va da cu latura voastră sensibilă de pământ. Citisem deja câteva review-uri de genul: „Sunt emo, am văzut Kimi no Na wa și acum plâng pe podea, în bucătărie... și ce?!” Credeam că erau pregătiți...

ncv

Your Name





The Legend of Tarzan

# Stranger Things - The Legend of Tarzan & The Jungle Book

**Anii '80, cât v-am iubit, bine-ați revenit!**

Vă povesteam acum câteva numere că înainte de a mă duce la The Force Awakens am făcut o greșală - am revizionat toate episoadele anterioare în ordine și am culminat cu 4,5 și 6, care ne-au făcut să realizăm cât de mult a însemnat Războiul Stelelor pentru tot ce înseamnă SF, dar mai ales cât de carismatice erau personajele filmelor de demult. Ne-am dus la cinema plini de speranță și am fost dezamăgiți de aceeași mărie cu altă pălărie, mai modernă și mai fistichie, purtată însă de niște eroi și anteroi atât de politically correct că și venea să vomiți. Totul este ținut sub control, de la gesturi până la cea mai mică tușă estetică, totul este frumos, curat, imaculat. Până și murdăria de pe fețele actorilor era vizual atrăgătoare. Nimeni nu spunea tâmpenii, nu facea glume deocheante, nu nimic. Personalitatea lor e egală cu a unor copii subdezvoltăți fără pic de zvâc și par că nu sunt formați decât din dorințe, vezi Doamne eroice și pline de sentiment. Senzația de aventură și grandoare pe care am simțit-o când eram mic și am văzut pentru prima oară la cinema Imperiul Contraatacă, apoi pe TVR1, Return of the Jedi, a fost ca și inexistentă acum. Am crezut că poate am crescut și am devenit mult mai greu de impresionat, dar mi-am adus aminte repede că 4,5 și 6 m-au bucurat cu aventurile și naturalețea personajelor lor,

chiar cu câteva zile înainte, chiar dacă știam ce o să se întâmple.

Cel mai recent episod Star Wars m-a făcut, fără să realizez, atent la toate aceste lucruri și am ajuns să priveșc cu greață cam tot ce USA a produs în ultima perioadă. În retrospectie, până și filme pe care le-am îndrăgit și care au reușit să mă impresioneze vizual, ca Mad Max: Fury Road sau The Hateful Eight, îmi par șterse prin comparație cu filmele de cult ale anilor '80. Pline de miez, savoare, neapologetice. Mă împăcasem cu gândul că nu mai sunt în stare să creeze doar aventură de dragul aventurii, fără context sau dramă penibilă adolescentină, cu interese politice, economice sau trend-ice. Fără motive sau mesaje ascunse, ci doar pentru că. Până când am văzut noua Carte a Junglei și mi-au scădit ochii și speranța... „uite că mai sunt regizori și producători care parcă-și aduc aminte cum se face...“ deși e întrregime filmat pe platouri și animalele sunt toate re-create în CGI, Jungle Book reușește să impresioneze cu duritatea ascunsă, farmecul unui copil crud, o combinație perfectă între serios și comedie, dar mai ales aventură și acțiune. Am plecat de la cinema cu un zâmbet larg înfipat pe buze.

Nu mult după, un zumzet mi-a ajuns la urechi - toată lumea vorbea despre Stranger Things, un nou serial lansat și creat de Netflix, care promitea să aducă înapoi acel ceva încapsulat în filmele mai vechi ale lui Spielberg și povestile horror ale lui Stephen King. Un omagiu, multe secvențe fiind copiate și integrate cu drag și respect. Diferit de Trezirea Forței, Stranger Things s-a dovedit a fi însă ceva cu adevărat deosebit. Cu personaje simple, dar atât de carismatice, puternice, naturale - copiii sunt extraordinari, atât ca actori cât și ca replici și acțiuni. Curajoși, tâmpăți, glu-meți, supărăcioși - înjură, se iau la hartă, explorează, se bucură și le e frică. 11, o fetiță de doar 14 ani în realitate, le dă metri majorității actrițelor din

acest moment, fără să spună mai mult de 50 de cuvinte tot filmul. Winona Ryder e o nebună care fumează de la începutul și până la sfârșitul filmului și nimeni nu are nimic de comentat. David Harbour este un polițist care nu știe prea multe, în sensul că e clar limitat din punct de vedere academic, dar astăzi nu-l face mai puțin eficient, un om slab, sau mai știu eu ce - ba din contră. Stranger Things este de departe cea mai mare surpriză a anului, un serial care mi-a adus aminte atât de E.T. cât și de Twin Peaks, printre multe altele, și a reușit să detroneze în clasamentele mele anuale greii așteptați cu atâtă ardoare ca Game of Thrones, The Good Wife, The Americans sau Homeland.

Criza internă de care sufeream deja trecuse și am ales Tarzan, nu pentru că speram că e ceva de capul lui, ci pentru că soției îi place de Mr. Skarsgård (vampirul blond din True Blood – alt serial cu tupeu pe care-l recomand). Surpriză, surprizătoare, l-am găsit la fel de bun ca și Jungle Book, ba chiar mai puternic pe partea de aventură, unde mi-a adus aminte de Romancing the Stone, Indie, chiar și Predator. Cadrele largi și locurile alese sunt cu adevărat deosebite, chiar și cei de la National Geographic ar fi mândri de ele.



Actorii și, implicit, personajele, sunt la fel ca mai sus, puternice, interesante, carismatice, vorbesc puțin, dar bine. M-am întors acasă bucuros, dar și curios, și am început să investighez nota mică de pe IMDB... se pare că mulți dintre cei care s-au dus la cinema se așteptau la o comedie (filmul e mult mai aproape de tonul nuvelelor scrise pe la începutul lui 1900) sau la un remake (continuă de fapt povestea) și au decis să-l hulească doar pentru că nu a fost ce vroiau ei. Eh... sper că regizorii și producătorii inspirați de aceste filme să înțeleagă ce le face cu adevărat deosebite și în 2-3 ani să avem o explozie de natural și aventură pe ecrane.

ncv



The Jungle Book



## HyperX Cloud Stinger

Precum la vîrful gamei, aşa și la baza ei.

**Pret: 259 RON**

**I**n numărul 4 al revistei noastre am avut privilegiul de a scrie despre căștile Cloud Revolver de la HyperX. Si spun că a fost un privilegiu pentru că respectivul model mi-a lăsat o impresie atât de bună încât a înlocuit complet căștile mele profesionale Audio Technica M40fs, pe care le foloseam la aproape orice sarcină audio, de 10 ani încoace. Dacă nu ați făcut-o încă, citiți articolul cu pricina, nu doar pentru că este un review al unor căști de excepție, dar și pentru că, în același timp, conține o expunere a elementelor care mi se par de urmărit în aprecierea unor astfel de căști destinate jocurilor.

Vă dați seama, deci, că, în momentul în care am primit la test un alt model de căști de la HyperX, anume Cloud Stinger, am fost extrem de curios să văd dacă acest producător prezintă o consistență semnificativă în ce privește calitatea unor astfel de produse – asta cu atât mai mult cu cît, pe această cale, am prilejul de a evalua comportamentul capetelor de gamă HyperX, cu Revolver în zona high-end iar Stinger în cea entry level. Da, Cloud Stinger sunt cele mai ieftine căști HyperX, cel puțin pînă cînd va ajunge și la noi pe piață cel mai recent model al acestui producător, adică Cloud Drone.

### Capul și urechile

Primul lucru pe care l-am observat la HyperX Cloud Stinger a fost greutatea foarte mică. 275 de grame pentru căști dotate cu difuzeare cu diametru de 50 mm și cu microfon mi se pare o valoare foarte bună, practic abia le simți cînd le iezi în mînă. Ar fi fost foarte bine dacă această greutate ar fi fost „exploatață” corespunzător, adică dacă banda care leagă căștile și se sprînjă pe creștet ar fi fost un pic mai lată, pentru a exercita o presiune mai scăzută asupra acestuia. La momentul actual, deși este prevăzută cu un material moale, excelent, banda se simte după vreo jumătate de oră de purtare a căștilor, motiv pentru care, din cînd în cînd, am reposiționat-o în aşa fel încît să se așzeze pe zone diferite ale creștelui meu. După o vreme gestul devine reflex, astfel încît am folosit cu succes HyperX Cloud Stinger în toate cele vreo 70 - 80 de ore cît am jucat Enderal, fără a simți niciun fel de inconvenient.

De altfel, o altă posibilă sursă de inconfort la purtarea îndelungată a căștilor, adică presiunea pe care acestea o exercită asupra ariei din jurul pavilioanelor urechilor, a fost eliminată complet de designul Cloud Stinger, care prezintă atât o tensiune optimă în banda flexibilă dintre căști, cît și o excelentă utilizare a unui material cu memorie plastică folosit în pernițele căștilor. Acest material asigură existența unei suprafețe mari de contact cu zona circumaurală a urechilor, astfel încât presiunea asupra acesteia este foarte scăzută, eliminând orice senzație de inconfort.

După cum am spus deja, căștile Cloud Stinger sunt circumaurale, adică nu se sprinjă pe pavilioanele urechilor, ci sunt suficient de mari cît să apese direct pe capul utilizatorului. Vă dați seama că materialul pernițelor este important și în ce privește apariția transpirației. Până ce am dat peste Cloud Revolver, am avut impresia că imitațiile sintetice ale pielei sunt sortite a condamna utilizatorul la transpirație în timpul utilizării îndelungate, eventual în anotimpurile calde. De aceea, dacă era vorba de materiale sintetice, le preferam pe cele care sunt sub formă de țesătură, deoarece acestea reduc foarte mult din posibilitatea apariției transpirației. Iată însă că modelul Cloud Revolver mi-a arătat că se poate imita sintetic pielea naturală, fără a te face lac de transpirație după o jumătate de oră de utilizare – de fapt, fără a duce aproape deloc la apariția transpirației. Din fericire, exact același miraculos material folosit la vîrful de gamă este utilizat și la modelul Cloud Stinger, motiv pentru care nu am transpirat, practic, deloc, pe toată durata folosirii acestor căști, cu toate că am stat cu ele pe cap pînă și 3-4 ore fără întrerupere, într-o cameră de 12 m<sup>2</sup> în care am nu doar căldura dată tare, dar și un procesor AMD FX8370 (TDP 125 Watt) și o placă de bază MSI 990FXA Gaming, care și ea se încinge semnificativ, pe ici, pe colo.

## Plasticul și cauciucul

În ce privește estimările privind integritatea structurală pe termen îndelungat a căștilor Cloud Stinger, mă declar optimist. Construcția acestora este foarte simplă, spartană chiar, la modul la care părțile în mișcare sunt puține iar asamblarea este făcută cu componente de dimensiuni suficiente de mari pentru a nu lăsa

imprezia că ar putea ceda vreodată la uzura mecanică. De altfel, deși nu mă declar încintat de calitățile estetice ale plasticului din care sunt făcute Cloud Stinger, trebuie să recunosc faptul că, sub aspect practic, acesta este ușor, foarte solid, dar rezonabil de elastic, și dur la suprafața de contact – atât de contradictorii par aceste caracteristici, ele sunt întrunită benefic în structura căștilor Cloud Stinger. Iar „puntea” ce unește cupele căștilor este ranforșată cu o bandă lată de oțel elastic, asupra durabilității căreia nu am niciun fel de dubii.

Cablul căștilor HyperX Cloud Stinger nu este din cele învelite în țesătură. Acuma, ca o părere personală izvorită

din îndelungată utilizare a cablurilor de ambele feluri – cele învelite și cele neînvelite în țesătură – pot spune că motivul principal pentru care le

prefer pe cele neînvelite este întreținerea. Mi se pare mult mai ușor să mențin curățenia unui cablu învelit într-un strat continuu de cauciuc sau plastic (ce se sterge foarte lejer cu un șervețel umed), decât pe cea a cablurilor învelite într-un strat de țesătură, care acumulează mizerie în interiorul texturii acesteia. Da, ca feling și sub aspectul confortului în utilizare, prefer țesătura. Dar avantajele la capitolul întreținere mi se par mai importante, așa că eu aleg, pe cit posibil, cablurile acoperite cu plastic sau cauciuc.

Din acest motiv, mă declar foarte mulțumit de cablul tras în cauciuc al căștilor Cloud Stinger. Iar asta cu atât mai mult cît este vorba despre un cauciuc foarte moale, cu o textură fină a suprafeței, care aproape că are un comportament mecanic similar cu al cablurilor acoperite de

țesătură, fără însă a avea și dezavantajele acestora cînd vine vorba de întreținerea lor.

Un alt lucru care îmi mai place

la cablul căștilor Cloud Stinger este acela că este alcătuit din două „tronsoane”. Unul, de 1,3 metri, vine de la căști și este conectat la un al doilea, de 1,7 metri, ce funcționează ca un prelungitor. Dacă nu aveți nevoie de întreaga lungime de 3 metri a cablului, puteți deconecta prelungitorul și folosi numai primul tronson.

## Jocul și muzica

Ergonomia unor căști destinate jucătorilor mi se pare de foarte mare importanță, și de aceea i-am acordat un spațiu extins în acest review. Pînă la urmă, îmi dau seama că o cască nu se numește „de gaming” numai pentru sunet, ci, în egală măsură, și pentru confortul și ușurința în utilizare. De altfel, trebuie să recunosc că nici nu este de tăiat foarte mult firul în patru despre modelul Cloud Stinger de la HyperX, în ce privește sunetul.

În primul rînd, volumul sonor. Puterea de care sunt capabile a o redă aceste căști este foarte mare. Mi s-a întîmplat să am volumul reglat din sistem cam tare în momentul în care am pornit demo-ul unui sintetizator de la Korg. Mă rog, am trecut cu bine peste primul soc al exploziei din urechi, dar șocul a continuat – am observat că Stinger-urile redau impeccabil materialul audio, deși acesta conținea o foarte generoasă porțiune de bas, atât percusivă, cît și melodică. Nu am sesizat absolut nicio

distorziune, nici neclarități, la un volum la care, în mod normal, nu aş fi ajuns niciodată.

Vă dați seama că nu am stat mai mult de o jumătate de minut la acel volum sonor, dar acest accident mi-a relevat aptitudinile modelului Cloud Stinger, chiar dacă este vorba de un test de-a dreptul extrem. Revenind la discuția despre comportamentul acestor căști la volum normal, pot spune că, în jocuri, am fost complet satisfăcut de experiența audio oferită de Stinger-uri. Cum am mai spus deja, am jucat întregul Enderal cu dinsele pe urechi – asta și pentru că feelingul, imersiunea, sănătatea și interacțiunea sunt net superioare în căști. Iar Cloud Stinger au redat fără cusur vocile, ambientul, efectele sonore și muzica din joc.

De altfel, testetele cu muzică mi-au arătat că Stinger-urile acoperă foarte bine întreg spectrul sonor, de la basii cel mai de jos la înaltele de la limita audibilului. Deasemenea, sănătatea și capacitatea de a reda corect atât sunetele scurte, cu atac rapid, percutive, cât și pe cele discrete, de fundal, precum cozile de reverberație. Deschiderea spațiului sonor (sound stage) oferită de Cloud Stinger a fost, în opinia mea, medie, dar astăzi nu mai raportat la performanța incredibilă a vîrfului de gamă de la HyperX, anume Cloud Revolver. În comparație cu orice model cu pretenții din aceeași zonă de preț, Stinger-urile oferă un sound stage foarte bun, astfel încât instrumentele și, în general, sursele de sunet, sănătatea și, clare, ușor de localizat.

În materie de medii și bas nu am nici o observație negativă. Totuși, în ce privește



calitatea audio, am observat că în primul rînd, frecvențele medii spre înalte nu mi s-au părut tocmai impecabil redate, iar în zona de înalte dinspre limita audibilului se putea un pic mai bine ca prezentă.

Astfel se explică faptul că modelul Cloud Stinger nu dovedește transparenta aproape fără de cusur a modelului de vîrf, Revolver. De aici decurge a doua observație, făcută tot în comparație cu același model, față de care Stinger-urile sunt mai puțin capabile de a da corp detaliat unui instrument, dar astăzi, repet, nu mai prin comparație cu un model aproape dublu ca preț. Relativ la tovarășele de gamă de la alți producători, Stinger sunt la vîrf, raportat la palierul lor de cost.

O notă bună am de acordat și microfonului cu care sănătatea Cloud Stinger. Acesta este din cele cu noise cancelling, care elimină zgomotele din mediul exterior. Vreau să subliniez aici că acest model de căști mi-a confirmat observația, făcută întâi cu Revolver-urile, că HyperX are un design foarte bun al microfoanelor de cască.

Atât claritatea, volumul consistent și puternic, cât și capacitatea de a atenua zgomotele ambientale, fac din microfonul de pe Cloud Stinger un bun argument pentru folosirea acestora în jocuri și, în general, la comunicarea online.

Cloud Stinger, în opinia mea, sănătatea și capacitatea de gaming foarte bune, dovedindu-se a fi, atât prin ergonomie și materiale, cât și prin calitatea audio, o excelentă componentă heavy duty a sistemului unui jucător. Este adevărat că, sub aceste aspecte, Stinger-urile nu oferă aceeași strălucire precum modelele din gamele superioare, dar prețul, ergonomia, calitatea și durabilitatea sunt argumentele lor de forță pentru cei care doresc ce este mai bun, fără să cheltuiască, însă, din surplusul de bani pe care îl pot investi, poate, într-o altă componentă a PC-ului, ce va aduce o îmbunătățire a experienței de joc mai semnificativă pentru ei.

*Notă. Am folosit pentru testarea căștilor Cloud Stinger excelentele preamplificatoare de cască dedicate cu care este dotată placă mea de bază MSI 990FXA Gaming. Cu această ocazie reiterez recomandarea mea, făcută în articolul dedicat acestui mobo, apărut în numărul 5 al revistei noastre: cumpărați un model de placă de bază mai scump, urmărind ca aceasta să aibă, pe lîngă diverse dotări suplimentare, o placă de sunet onboard bine făcută, cu preamplificator de cască dedicat, de calitate înaltă, spre Hi-Fi. Merită.*

Marius Ghinea



**ÎN FIECARE ZI, ALTĂ AVENTURĂ  
SUPEREROU.RO**

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

# Mionix Castor

## Alpha Mouseinorum

Distribuitor PC-coolers.ro Preț 273 RON



**M**ionix Castor este un mouse de gaming construit pentru a satisface pretențiile utilizatorilor cu discernământ, aflați în căutarea unui raport optim între confort și performanță. De fapt, îmi este dificil să consider Castor un gadget destinat exclusiv jucătorilor, calitățile acestuia acoperind o plajă mult mai largă – este potrivit în orice situație, oriunde, fie că este conectat la un sistem monstruos sau la un laptop office. Cu o ergonomie atent studiată, acesta îmbrăcă un senzor optic Pixart PMW 3310 într-o carcă din plastic mat, flancată de o suprafață cauciucată foarte aderență grație texturii, destinață sprijinului degetului opozabil. Pe orice parte l-am întoarce și oricum l-am mânuis, Castor arată și se comportă natural, de parcă îl folosești de foarte mult timp și ai fost mereu obișnuit cu el – iar la acest nivel, privit holistic, îl pot compara cu legendarul Razer DeathAdder, pe urmele căruia calcă apăsat și cu încredere.

### Senzorul din stea

Cei de la Mionix nu și-au botezat mouse-ul după mamiferul constructor de baraje, ci după Alpha Geminorum, una dintre cele mai strălucitoare stele din constelația Gemeni. Ei bine, nucleul „astrului” aflat în test este senzorul optic PMW 3310 (cu iluminare LED IR HSDL-4261), accompagnat de un procesor ARM tactat la 32Mhz, 10kb RAM și 128kb memorie internă. Traduse în performanță, componentele aranjate pe PCB-ul solid din Castor livrăză, cel puțin teoretic, o rezoluție de 10000DPI via firmware, 215 IPS (5.45m/sec) și distanță de ridicare ajustabilă, cu zero accelerare hardware suplimentară. Mouse Rate Checker confirmă o medie de 1000Hz a ratei de polarizare, valori susținute și în teste Enotus, cu o marjă de eroare ignorabilă. Practic sunt îndeplinite condiții esențiale pentru a încadra mouse-ul Mionix în clasa de gaming high-end, căci mi-e tare greu să

cred că cineva ar avea nevoie de mai mult. Desigur, cât timp nu vorbim despre confort...

### Cu patru straturi și suficientă lumină

Numai că ambicioșul Castor exceleză la capitolul ergonomicie, indiferent de priza utilizată cu mâna dreaptă. Totuși, am observat un aranjament al curbelor orientat spre palm grip, deși carcasa mată tratată cu patru straturi de cauciuc permite un claw grip ferm, fără riscuri de alunecare la strângerea mai puternică. Din nefericire, zonele de contact cu pielea se murdăresc repede – un coșmar dacă transpiri excesiv după o sesiune mai lungă de joacă. Butoanele suplimentare – două în stânga, deasupra degetului opozabil, și unul în spatele rotitei de scroll, pentru profilurile DPI – sunt ușor de accesat, iar contactele butoanelor principale (OMRON D2FC-F-7N mecanice) au reușit să împace arcurile moi cu o senzație plăcută la apăsare. Același lucru este valabil și pentru pasul rotitei de scroll, foarte precisă. Cântărind aproximativ 94 de grame fără cablul izolat cu material textil, rivalul DeathAdder-ului zboară cu lejeritate dintr-un colț în altul pe mousepad, glisând pe cele două patine teflonate și făcând parădă cu swag-ul emanat de iluminarea LED multicoloră, personalizabilă. Apropo de personalizare, deși instalarea softului este optională, acesta deschide portile către o pleiadă de opțiuni interesante, utile gamer-ului înrăit: editorul macro, viteza pe axele XY sau analiza suprafeței, toate grupate elegant și intuitiv. Pe partea de conectorică, Mionix a înzestrat rozătorul (m-am temut de gluma asta) cu un muștiuc USB placat cu aur. Acum, habar nu am dacă metalul prețios are un efect real ori este doar o găselniță – dar, huh, factor bling!

### La muncă serioasă

Deși PMW 3366 rămâne un senzor optic superior celui din miezul lui Castor, frățitorul mai mic



## O NOUĂ METODOLOGIE

În arsenalul oricărui gamer serios este prezent cel puțin un mouse. Părerile legate de ergonomie și dotări sunt împărțite – unii preferă designul simplu, cât mai puține butoane și un senzor optic performant, în timp ce alții s-ar putea orienta către un mouse laser încărcat cu butoane colorate și funcții inedite. Indiferent de alegere, un lucru este cert: specificațiile unui mouse de gaming trebuie să atingă valori cât mai înalte.

Pentru a testa aşa cum se cuvine mouse-urile ajunse pe birou, am pus la punct o metodologie proprie ce include utilizarea a trei suprafețe diferite și probe practice în Quake 3, Red Alert 3 și Titan Quest Anniversary Edition. Mousepad-urile folosite sunt un Mionix Alioth textil, negru mat (softpad), un pad din plastic dur cu o suprafață puternic reflectorizantă și model grafic complex (hardpad) și spaima senzorilor, un mousepad cu lichid vâscos și pete de cerneală roșie în interior (inclus în kitul de presă Shadow of Mordor). Cât despre jocurile enumerate mai devreme, acestea ar trebui să reproducă gama completă de situații apărute într-o sesiune de joacă.

Măsurarea rezoluției, vitezei, ratei de polarizare și preciziei este realizată cu ajutorul programelor de analiză Enotus și Mouse Rate Checker, dar acestea trebuie interpretate luând în considerare o posibilă marjă de eroare umană. Per total, metodologia mea se străduiește să ofere un sistem de testare cât mai cuprinzător și informativ, cu toate că obiectivitatea perfectă rămâne un ideal imposibil de atins.



3310 se comportă ideal pe orice suprafață și rămâne un model Pixart de succes. În fond, se găsește pe Rival 300 sau R.A.T. Pro X. Încercând să mulgă și ultimul strop, Mionix a ridicat valoarea standard de la 5000 la 10.000 DPI prin firmware, o extravaganță relativ inutilă din punctul meu de vedere. Cu excepția mousepad-ului din kitul de presă Shadow of Mordor, unde mișcările rapide întâlneau mici hopuri în traseul cursorului, Castor a rămas încrăzător pe textil și plastic. În Quake 3 am simțit că pot urmări precis ținta, mișcările bruște pe verticală fiind susținute de poziția confortabilă a măinii (degetul mic nu atinge niciodată pad-ul) și LOD. De asemenea, alternarea profilurilor salvate în memoria internă are loc instantaneu. Particularitățile unui hack'n'slash frenetic cum este Titan Quest au scos în evidență adaptabilitatea mouse-ului, căci mi-a fost ușor să programez câteva abilități pe butoanele laterale și să profit de reacția degetului mare. Pe deasupra, zgomotul redus al click-urilor repetate nu devine niciodată supărător. În Red Alert 3 m-am distrat copios după asignarea unui grup de infanterie pe butonul 4, butonul 5 controlând grupul de tancri. Este ușor de imaginat rezultatul, o singură mână fiind suficientă pentru a rade baza inamică,

în timp ce stânga ajuta gura să înfulece niște șnițele de curcan. Per total, Mionix are stofă de „all-rounder”.

## Castorul a ucis Vipera?

Aș spune că da. Mionix propune o alternativă serioasă la soluția Razer, cu o construcție impecabilă, un raport calitate-preț decent și performanțe de invidiat. Cine caută un mouse futurist cu dotări nemaivăzute se poate îndrepta lejer spre Rival 700, prezentat în ediția trecută, însă jucătorii de FPS-uri competitive, strategii și alte titluri în care hitbox mai înseamnă ceva, pot opta confiști pentru Castor – evident, fără a exclude utilizatorii obișnuși. Cele șase butoane răspund impecabil comenziilor, iar carcasa aderență cu forme aproape perfecte îl ascunde ușor într-o palmă cu dimensiuni normale. În plus, vine împachetat într-o cutie simpatică, însotit de documentație și câteva abțibilduri. Castor câștigă prin simplitate și design intelligent, ceea ce mă face să înțeleg de ce reușește să țină pe orbită un soi de cult care îi ridică în slăvi attributele. Eu pot doar să îl numesc unul dintre cele mai bune mouse-uri lansate anul acesta. **Aidan**

Nici bunica nu făcea o  
cusătură mai bună.

# Mionix Alioth

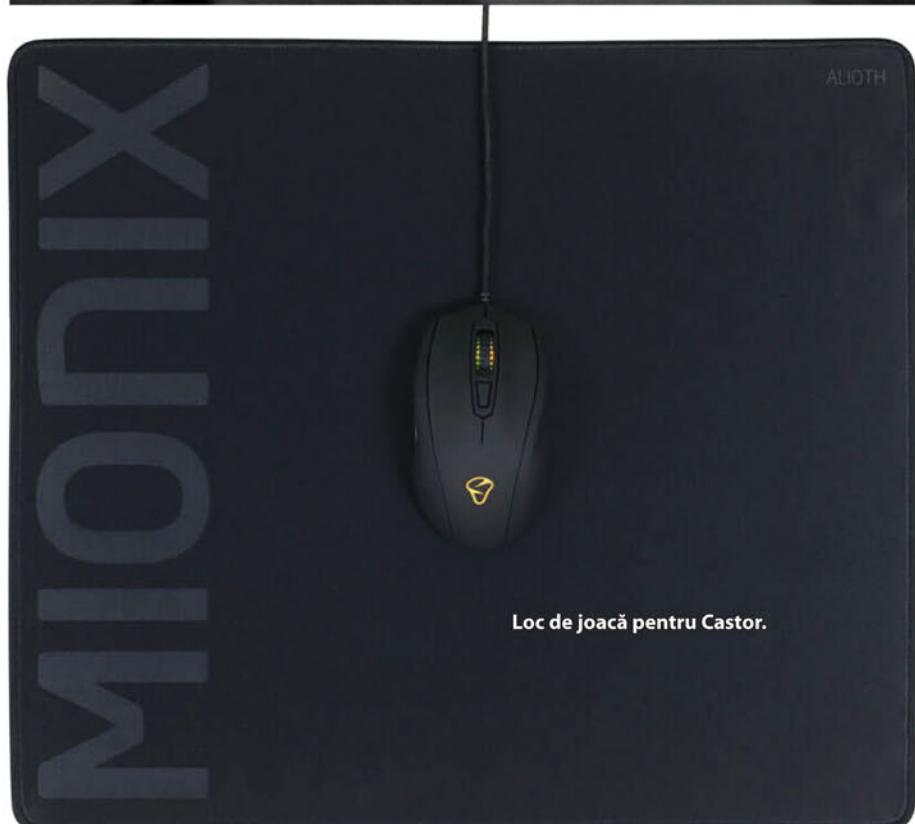
## Țesătură cât cuprinde

**Ofertant** PC-coolers.ro **Pret** 70 lei

S e întâmplă tot mai rar să am în test un mousepad. Dacă nu mă înșeală memoria de mamut lânos, cred că numai două mi-au poposit pe birou în ultimii ani de redactoreală hardcore. Mionix Alioth ar fi al treilea. Nici că se putea mai bine, fiindcă a sosit împerecheat cu un Castor de toată frumusețea și – coincidență – cu nevoie de suport pentru clickfest-ul din Titan Quest Anniversary Edition, joculeț mult îndrăgit de subsemnatul. Ce bine, ce bine!

### Apa trece, Alioth rămâne

Înclin să favorizez mousepad-urile țesute, infinit mai elegante și practice decât cele realizate din plastic dur. Cel puțin asta simte încheietura mea îndelung abuzată atunci când execută sute de mișcări pe axele XY, în timp ce zbenguie mouse-ul în cine știe ce temniță plină cu loot. În plus, suprafața mare de lucru trebuie acompaniată de flexibilitate, stabilitate și aderență – trei calități de care produsul celor de la Mionix beneficiază din plin. Marginile întărite de cusătura rezistentă încadrează o matrice din microfibra cu dimensiunile de 460mm X 400mm (gama Alioth include și modele de 370 X 320, 900 X 400 și 1200 X 500), impermeabilă și optimizată pentru senzori optici sau laser. Suprafața inferioară, din



Loc de joacă pentru Castor.

Apă, vin, bere, vodcă, lacrimi...

cauciuc aderent, se "lipește" de lemn și sticlă fără probleme, ceea ce elimină posibilitatea alunecărilor involuntare după mișcările energice. Poate greșesc, dar mousepad-ul pare că a fost croit pentru MOBA-uri, shootere, strategii competitive ori hack'n'slash-uri, în special atunci când este luată în calcul ușurința cu care poate fi transportat strâns sul de la un LAN party la altul. Ce-i drept, din punct de vedere al designului, ieșe în evidență numai prin logoul Mionix, inscripționat subtil pe marginea stângă. Altfel e negru și deloc interesant –adică îl lipsesc majoritatea decorațiunilor asociate, de obicei, perifericelor și accesoriilor gaming. În concluzie, un preț decent deschide calea către un mousepad hidrofob, potrivit atât pe birourile jucătorilor înrăiti, cât și pe cele ale utilizatorilor pretențioși. Alioth le are pe toate într-un singur pachet țesut cu grijă, indiferent că stă sub un Castor, DM1, Kone XTD sau Rival 700. E chiar atât de bun. Aidan



## Benq ZOWIE XL2735

Oare cine trage în fereastra mea?

Preț ~3500 lei

Cu o diagonală de 27", 1ms timp de răspuns și 144Hz, ZOWIE XL2735 pare mai degrabă o fereastră în lumea jocului și nu un monitor gândit pentru competițiile sportive de gaming. Lipsit de tehnologii inutile în acest domeniu -- cum ar fi ecranul curbat --, display-ul Benq vine echipat cu soluții menite să îmbunătă-

țească experiența jucătorilor de pe scenă -- fără a exclude utilizatorul de rând, care poate beneficia de același produs high-end pe biroul de acasă, cât timp trece de prețul pieperat. Evident, XL2735 nu se ferește să-și demonstreze opulența și superioritatea, designul extrem de agresiv indicând faptul că cine utilizează un astfel de monitor este

hotărât să facă treabă serioasă. Piciorul cu înălțimeajustabilă încorporează în bază conectora alcătuită din două porturi HDMI, un input DVI-DL, DP1.2 și câte un jack pentru căști și microfon. Adresându-se unei categorii largi de jocuri competitive, rezoluția maximă ajunge la 2560 x 1440, pe o suprafață efectivă de afișare ce se întinde pe 596.74 x 335.66mm. Marginile ecranului sunt mate, pentru a nu favoriza reflexiile supărătoare, iar sistemele proprietare DyNomic Contrast Ratio și DyAc asigură contrastul și acuratețea necesară profesioniștilor. Alte elemente remarcabile sunt cele două scuturi laterale, cu rol de izolare față de mediului înconjurător, și controlerul cu fir, de unde se pot alege în timp real profiluri vizuale personalizate. Absolut toate funcțiile incluse în produsul de vârf al gamei ZOWIE au fost atent concepute încât să ofere avantaje, dar parcă CS:GO beneficiază cel mai mult de ele -- în special datorită tehnologiei Black eQualizer, care amplifică vizibilitatea în zonele întunecate fără a exagera luminozitatea. Dacă mă întrebăți pe mine, probabil că nu m-aș orienta prea curând spre un XL2735. Sunt mai single player din fire, iar bugetul meu actual se rezumă la un borcan de zacusă făcut de bunica și zece groși rămași în buzunar de când am fost în Polonia. Însă promit că atunci când voi deveni campion suprem la Cantăr, o voi face grație monitorului über-cool!

Aidan





Cablu cauciucat, dragostea vieții mele. Cei 2 metri de fir se imperechează greu cu un laptop.

## OMEN Mouse with SteelSeries

### Rival 300 în haine de paradă

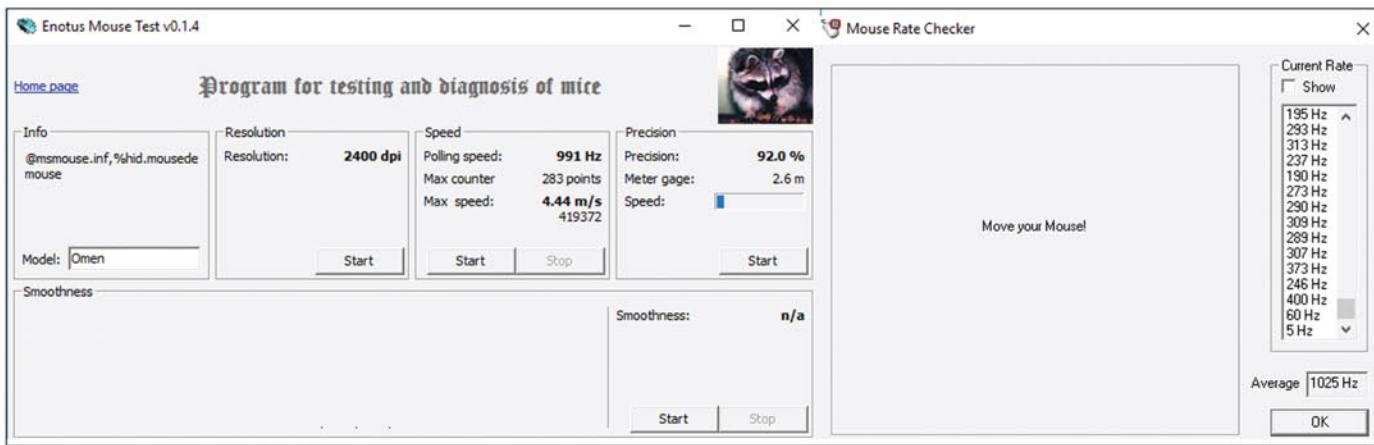
De obicei nu privesc cu ochi buni periferice de gaming apărute ca ciupercile după ploaie prin rebranding. Îmi este greu să înțeleg de ce un jucător important din industrie, cum este Hewlett-Packard, ar avea nevoie de SteelSeries pentru a-și pune la punct gama de accesoriu Omen – dar dacă designul neinspirat al vechiului X9000 este luat drept punct de referință, atunci încep să mijesc ochii la meritele propriului logo pe cocoașa unui Rival 300. Oricum, să găsești informații clare despre noul mouse Omen este aproape imposibil, HP mulțumindu-se doar să anunțe că șobolanul a fost "dezvoltat" împreună cu "danezii de oțel". Noroc că sunt eu aici, în mijlocul uraganului. În realitate, dacă vreau să fiu sincer până la capăt, jucăria creată ca însoțitor al sistemului de gaming proprietar diferă numai la nivel estetic – și acolo extraordinar de puțin. Știu acest lucru fiindcă nu m-am putut abține, așa că i-am scos măruntările afară...

#### Detalii viscerale

Omen este identic cu Rival 300 din toate punctele de vedere. Singura diferență constă în logoul iluminat tatuat în carcasă – PCB-ul, senzorul, suita software și contactele butoanelor au rămas neschimbate. Prin definiție, visceralele electronice realizate de SteelSeries sunt o doavă palpabilă a calității, arhitectura și eleganța ansamblului de componente și circuite fiind un deliciu pentru orice entuziasmat al perifericelor de gaming. Dimensiunile considerabile – 7cm lățime maximă și 13cm lungime – îmbracă într-o formă proiectată



exclusiv prizei palm (v-aș minți dacă aş include claw aici) un senzor Pixart PMW 3310, cu o rezoluție maximă de 6500DPI. Despre minunea optică licențiată din ograda Avago am vorbit pe larg în articolel dedicat mouse-ului Mionix Castor, doar că în acest caz firmware-ul nu exagerează atât de mult valorile standard. În fond, majoritatea utilizatorilor preferă undeva între 800 și 3200 DPI, profiliurile individuale putând fi configurate din softul SteelSeries Engine 3, amintit la rândul lui în prezentarea ambiciozului Rival 700. Îmi plac în mod special switch-urile butoanelor principale, senzația



tactilă de precizie fiind accentuată de cursa fermă. HP a făcut o alegere intelligentă aleigând tehnologia daneză, puține alte soluții depășind standardele SteelSeries. Prin urmare, o privire atentă aruncată peste mecanismul rotitei scroll dezvăluie o construcție solidă, ce încorporează materiale metalice și plastice. Rezultatul se transmite haptic, pasul acesteia stabilind un ritm de rotație propice momentelor în care navighezi printr-o listă de arme sau obiecte din inventar și nu vrei să faci alegerea greșită.

## Să fie big chiar atât de better?

În testeile Enotus și MRC, Omen a punctat binișor la capitoalele polling rate și acclerație maximă, așa cum mă așteptam. Indiferent de suprafața folosită, senzorul optic și-a dovedit ascuțimea 1:1, însă probele sintetice nu le pot înlocui pe cele practice – cu toate că mi-am verificat propria metodologie în Direct Input Mouse Rate și Mouse Plot (Peak: 0.96ms @ 1041Hz). Să luăm cazul Quake 3, unde dimensiunile impunătoare au pus bețe în roate reacțiilor rapide ce ar fi putut profita de cei 200IPS viteza maximă. Pur și simplu am găsit deranjantă forma, ceea ce mă forță să ridic prea des mouse-ul de pe masă. Ok, trebuie menționat faptul că la un LOD de 2-3cm



cursorul nu devia exagerat, iar zonele cauciucate de pe margini asigurau aderența degetelor (la 130g era suficient și plasticul mat). Am oscilat între 800 și 1200DPI, disperat să îmi găsesc echilibru, dar Omen nu prea beneficiază de ergonomia necesară unui FPS frenetic când mâinile tale fac lucrurile mici să pară mari. Poate că în

CS:GO, cu tehnologia GameSense activă, e altă mâncare de pește. Cine știe? Totuși, RA3 și Titan Quest au mers ca unse, profitând de numeroase opțiuni de personalizare ale celor două butoane laterale masive și de comenzi macro, utile când vrei să pui la punct o serie de ordine sau o combinație de abilități. În plus, podul palmei stă sprijinit confortabil în sesiunile lungi de gaming, deoarece mișcările relativ lente predomină. Aș recomanda Omen până și pașioňilor de MMO-uri.

## Rivalul Rival

Omen este un Rival 300, așa cum Rival 300 este un Omen. HP a păstrat până și banda de cauciuc din spate, ce poate fi tipărită la o imprimantă 3D cu un nume personalizat. Exteriorul diferă numai vizual, interiorul bine închegat este același, împart un singur soft și prețul rămâne pe aceeași orbită. Atunci, de ce să alegi brandul Hewlett-Packard și nu originalul SteelSeries? Chestie de gust, presupun. Orgoliu cu trei perechi. Freza emo și dragostea pentru chestiile negre. Magia voodoo. Habar nu am. Motivul mă depășește. Tot ce știu este că Rival 300 rămâne o alegere inspirată indiferent de haina îmbrăcată.

Aidan





# Cum se naște o placă video

PC Partner Dongguan 2016

**I**n 1997 se puneau bazele grupului PC Partner în Hong Kong, scopul inițial fiind producția de plăci de bază și plăci video pentru integratori. Primul client major pentru care PC Partner au început producția în 1998 au fost cei de la ATI, 8 ani mai târziu începând producția pentru un alt client important, adică Nvidia. De-a lungul timpului, PC Partner au produs în regim OEM pentru brand-uri binecunoscute, Acer, AMD, Archos, Dell, Fujitsu, HP, Lexar, LG, Microsoft, Sapphire, Samsung sau Sony fiind doar câteva dintre acestea.

În momentul de față, cele trei fabrici (manufacturing units) din Dongguan, China, au o capacitate de producție de 120000 de plăci de bază (AMD, Intel, Acer) pe lună, 400000 de plăci video (referințe AMD și Nvidia, toate modelele Sapphire, plus brandurile proprii) și peste 2 milioane de unități de stocare flash (carduri și stick-uri USB Lexar).

În 2006, PC Partner au devenit mai mult decât un simplu producător OEM, lansând pe piață brand-ul propriu Zotac, sub bagheta CEO-ului Tony Wong. Așa cum știți, Zotac este un brand sub care se produc exclusiv plăci video Nvidia,

precum și mini PC-uri de toate formele și dimensiunile, de la primele modele bazate pe Nvidia ION (MAG ND01) și până la adeverăți monștri cum ar fi MAGNUS EN1080.

În 2008, PC Partner demarau procedurile de achiziție pentru a aduce alte două brand-uri în portofoliul propriu, proceduri finalizate în 2011, moment în care PC Partner au adăugat în portofoliul brand-urilor proprii Inno3D și Manli. Astfel, Zotac a devenit brand-ul premium, comercializat

pe toate piețele importante, Inno3D este brand-ul ceva mai accesibil, comercializat atât pe piețele vestice cât și în China, în timp ce Manli este brand-ul de plăci grafice dedicat exclusiv pieței din China.

Fiind cel mai important brand PC Partner, aniversarea a 10 ani de existență pentru Zotac a fost sărbătorită aşa cum se cuvine, în cadrul unui eveniment denumit ZOTAC 10 Year Anniversary. Prin urmare, nu cu mult timp în urmă plecam încă





odată de pe aeroportul Otopeni, cu destinația Hong Kong, pentru a documenta aşa cum se cuvine acest moment festiv și nu în ultimul rând pentru a vedea cum se nasc plăcile video Zotac. Cartierul general PC Partner este situat în Hong Kong, în timp ce facilitatea din Shenzhen se ocupă de R&D. Cu toate acestea, producția efectivă are loc în cele trei fabrici situate în orașul Dongguan, provincia Guangdong.

Noi am vizitat una dintre cele 3 fabrici PC Partner din Dongguan, mai precis Manufacturing Unit 1, fabrică în care sunt produse plăcile video Zotac, mini PC-urile Zotac precum și plăci video pentru clienți (Sapphire), pentru a vă arată cum se naște o placă video. În cea de-a doua fabrică are loc producția în regim OEM pentru diverși parteneri, cum ar fi Acer sau Lexar, în timp ce în a treia fabrică are loc producția pentru piața chineză, acolo fiind produse, de exemplu, plăcile grafice Manli. Evident, noi am vrut să vedem cum se nasc plăcile video Zotac, prin urmare am îmbrăcat halatele și șecile din material anti-static și am intrat curioși în fabrică.

Înainte să admirăm linia de producție efectivă, am aruncat o privire asupra sistemului de management al comenziilor, denumit Just-in-time Management System, practic un centralizator al comenziilor, capacitatea de producție și eficienței



utilajelor și angajaților de pe linia de producție, respectiv asupra zonei unde sunt construite prototipurile. Înainte ca orice produs să între în producția de masă, este construit un prototip pe care inginerii îl testează riguros, pentru a identifica orice fel de problemă. În momentul în care prototipul este aprobat, începe producția efectivă.

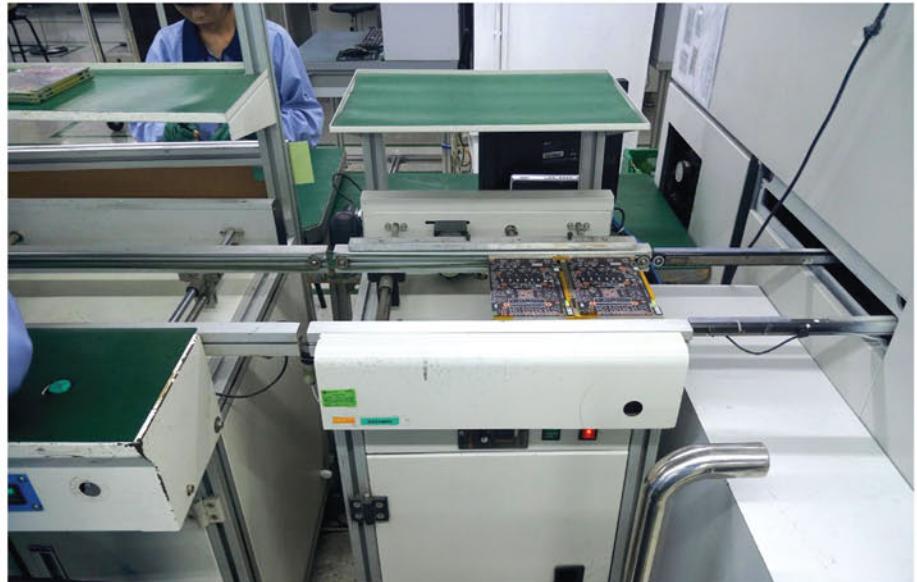
## Surface Mount Technology

Primul pas în producerea unei plăci video începe cu mult înainte de linia de asamblare. Inginerii de la departamentul de Research & Development (R&D) din Shenzhen primesc documentația tehnică de la Nvidia și proiectează PCB-ul. Proiectul este verificat apoi împreună cu un inginer de la compania care produce efectiv PCB-ul și după ce schema electrică este validată proiectul este trimis la fabrică și PCB-ul în sine este produs. Majoritatea companiilor producătoare de plăci de bază și plăci video nu își produc singure PCB-ul, deoarece acest proces este unul destul de toxic, prin urmare apeleză la fabricile care se ocupă doar cu așa ceva.

PCB-ul gol, fără nici un fel de componente, este livrat apoi către fabrica din Dongguan. Aici începe drumul prin care o bucată de textolit este transformată într-un produs dorit de către gamerii din întreaga lume - placa video.

Pe data de 26 Octombrie 2016, am asistat la





procesul de producție efectuat pe benzile 62A și 62B. Pe linia 62A, unde am documentat toti pașii producției, s-au născut în prezența noastră câteva sute de plăci grafice Zotac GeForce GTX 1060 Mini, în timp ce pe linia 62B am văzut cum sunt produse plăcile grafice ZOTAC GeForce GTX 1050 Ti OC Edition. În imaginea de mai jos puteți vedea cum arăta PCB-ul acestei plăci video înainte să intre pe linia de producție.

SMT, sau Surface Mount Technology, este procesul prin care componentele de mici dimensiuni, numite SMD (Surface Mount Devices) sunt atașate direct pe PCB. Acesta este primul pas în construcția unei plăci video (de fapt al doilea, după cum vă povesteam mai sus) și este împărțit la rândul sau în mai multe etape (pregătirea plăcii, adăugarea cositorului, dispunerea componentelor pe PCB, lipirea acestora, testarea și verifica-

rea lucrării). Înainte ca acest proces să poată începe, muncitorii încarcă pe benzi componentele care vor fi atașate pe PCB.

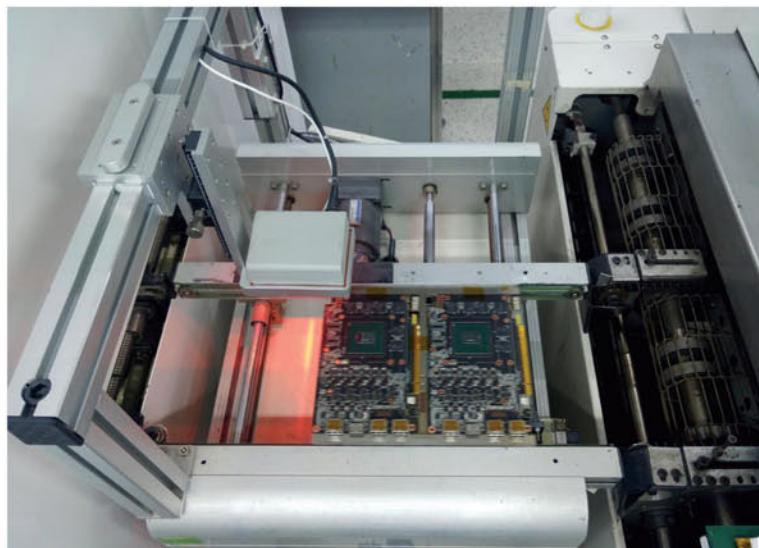
Acestea sunt rulate pe niște tamburi, de pe care mașinile vor utiliza exact componentele necesare la momentul potrivit.

Tamburii sunt încărcați pe mașini, în timp ce PCB-urile încep drumul către produsul finit cu procesul denumit Screen Printing Process, în cadrul căruia PCB-ul este acoperit cu un strat de material conductor alcătuit din cositor și alte materiale într-o mașinărie specială, în acest caz MPMUP2000. După acest pas, începe adăugarea componentelor de mici dimensiuni, aceasta fiind realizată cu ajutorul unor roboți, cum ar fi Fuji NXT Chip Shooter, Fuji 643, Fuji 743 și Fuji 842. Înăuntrul acestora, pe lângă brațele care preiau componentele din tambur și le monteză pe PCB,

există și un sistem de verificare al PCB-ului și al fiecarei componente montate.

După ce toate componentele de mici dimensiuni au fost montate pe PCB, acesta trece printr-un proces de lipire efectuat cu ajutorul unui cupitor special, în acest caz XPM3. Procesul de lipire este controlat cu atenție, viteza de încălzire și viteza de răcire a PCB-ului având o importanță crucială pentru calitatea și fiabilitatea produsului final. După ce această etapă se încheie, placa video trece printr-un proces de control al calității, care constă atât în scanarea cu un aparat de rezoluție înaltă cât și într-o inspecție vizuală.

PCB-ul își continuă drumul către un robot în care sunt montate componente de mari dimensiuni, adică chip-urile de memorie, conectorii și evident nucleul grafic. După acest pas urmează o nouă rundă de verificare a calității,



placa video fiind scanată și inspectată atât de mașini cât și de angajați.

## Asamblarea manuală & QC

Cititorii LAB501 își aduc probabil aminte că, în cazul placilor de bază, după SMT urma un proces denumit DIP, care implică montarea manuală a anumitor componente. În acest caz este vorba despre Through Hole Insertion process, adică montarea componentelor care trec prin PCB, cum ar fi condensatorii, bobinele sau conectorii de alimentare. Această operație este realizată manual de către angajații de pe linia de producție, componentele fiind fixate apoi la locul lor prin procesul denumit Wave Soldering.

După ce cositorul a fost aplicat, placa video este răcătită, apoi urmează un proces de curățare a materialelor în exces și a impurităților de pe PCB.

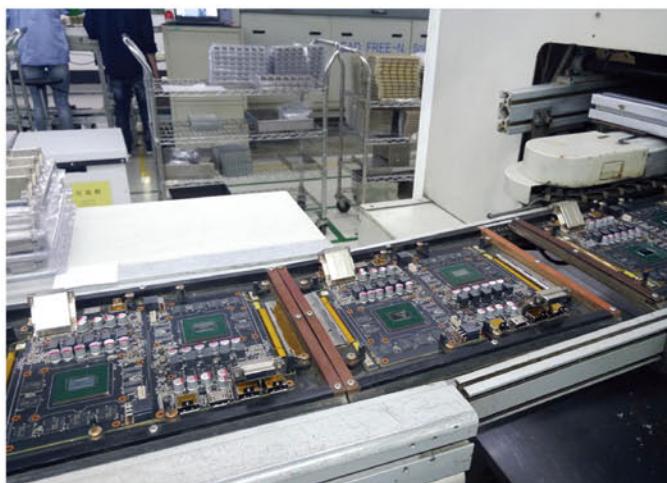
Urmează apoi atașarea heatsink-urilor și etapa de testare a calității prin care trebuie să treacă fiecare produs care ieșe de pe bandă. Fiecare placă video este montată într-o mașină de test unde sunt rulate mai multe tipuri de programe pentru a asigura buna funcționare a plăcii video. După ce plăcile video trec de această etapă, sunt împachetate în ambalajul retail, apoi în cutii care conțin câte 20 de plăci, apoi în grupuri de cutii gata să fie livrate pe paleți către containerele cu ajutorul cărora vor ajunge în magazinele din toată lumea. Pentru 9 din 10 plăci video Zotac GeForce GTX 1060 Mini, aventura în

fabrica din Dongguan se oprește aici. Fiecare al 10-lea produs va trece însă printr-o serie de teste suplimentare...

În imaginile de mai jos puteți vedea ultimii pași prin care trece modelul Zotac GeForce GTX 1050 Ti OC Edition înainte de a fi livrat către distribuitor. În momentul în care surprindeam aceste imagini, GTX 1050 Ti era lansată de mai puțin de 24 de ore...

## Quality Control

La capătul liniei de asamblare găsim prima cameră de testare suplimentară, o cameră izolată fonic complet (presiunea acustică maximă care poate fi măsurată în cameră este 13 dB) în care





plăcile video și mini PC-urile asamblate în această fabrică sunt verificate riguros la nivelul emisiei de zgomot, tip de sunete pe care le pot produce în sarcină s.a.m.d.

După acest procedeu, urmează o cameră în care plăcile video sunt testate efectiv în practică, într-o sumedenie de jocuri și benchmark-uri, de la 3D Mark și până la jocuri pe HTC Vive. Aici am surprins și două plăci video Founders Edition de culoare neagră, cu un singur conector de alimentare PCI-E 6 pin. Ni s-au spus că ar fi GTX 1070-uri, dar faptul că sistemul de răcire este negru și plăcile aveau șiplă montată pe ele mă face să cred că erau produse nelansate încă. Cine știe...

Urmează apoi cea mai „încinsă” zonă a fabricii, denumită Thermal Validation Group. Aici plăcile video sunt trecute prin cele mai dure teste de temperatură, umiditate și chiar praf, fiind testate în diverse cupoare unde temperatura poate fluctua rapid între -15 și 75 °C, cupoare unde umiditatea poate ajunge până la 85% sau incinte unde este simulația utilizarea zilnică în medii pline de praf. Aici plăcile video sunt verificate atât cu ajutorul camerelor termice cât și cu ajutorul unor

senzori montați în fiecare zonă importantă a PCB-ului, pentru a asigura o bună funcționare pentru o perioadă cât mai îndelungată.

Ultimul laborator de testare se află într-o clădire separată, denumită EMC Lab. Aici se testează emisiile de unde electromagnetice, compatibilitatea cu toate standardele internaționale din acest domeniu sau comportamentul în cazul

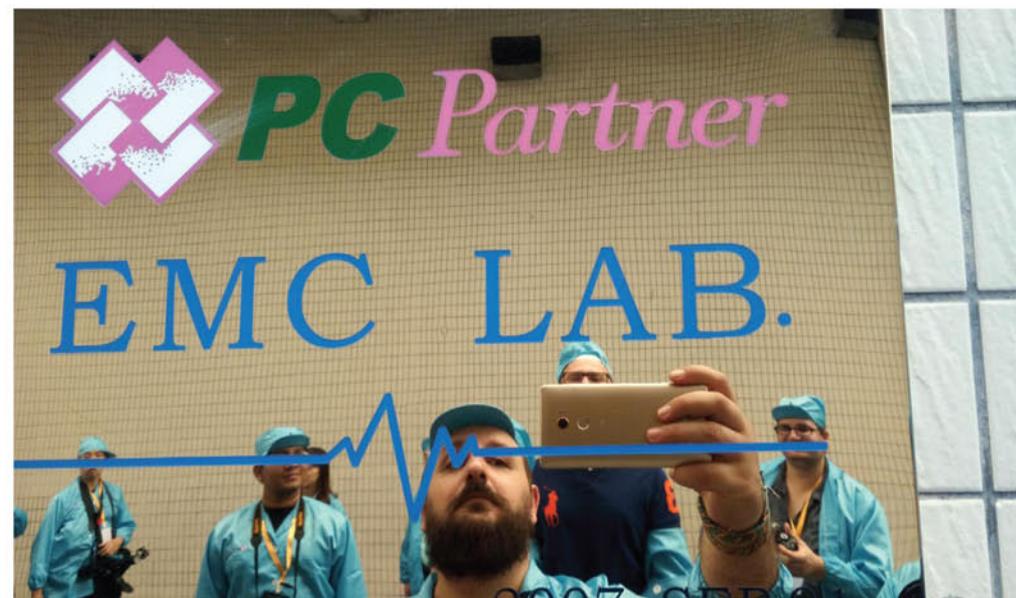


unor descărcări de electricitate statică. În ultima imagine puteți observa un inginer care „electrocutează” practic un sistem, pentru a testa modul în care componentele sunt izolate, mecanismele de protecție ale sursei s.a.m.d. În fundal puteți vedea mai multe sisteme care sunt testate

## La raft

După ce am asistat la magia prin care plăcile video atât de îndrăgite de gameri sunt fabricate, ne-am întors din nou în aglomeratul Hong Kong și ne-am gândit că nu ar strica să verificăm și ultimul pas din procesul complex care este producția și comercializarea unei plăci video. Așa că ne-am întrebat către Sham Shui Po Computer Market, una dintre cele mai mari zone dedicate comercializării produselor IT și jocurilor din Hong Kong. Am identificat cu ușurință produsele Zotac prin multitudinea de coridoare și magazine care îmi aduc aminte de... nimic, pentru că nu cred că am avut niciodată în România un magazin retail de asemenea dimensiuni și nici nu cred că vom avea vreodată.

Cert este că acolo, pe un raft de sticlă, am





putut admira produsul la a cărui naștere asistasem în urmă cu 2 zile, mai precis Zotac GTX 1060 Mini, alături de alte produse ale brand-ului din Hong Kong (plăci video Zotac, mini PC-uri ZBOX și MAGNUS) precum și alături de alte produse fabricate în facilitățile PC Partner din Dongguan, cum ar fi Inno3D GTX 1050 Ti Compact. Ca fapt divers, nu m-am putut abține și am făcut și comparația de preț... Zotac GeForce GTX 1060 Mini 6GB DDR5 poate fi achiziționată din România pentru 1380 RON, în timp ce în magazinul vizitat de noi costă 2099 HKD, adică ~1109 RON. Spre surprinderea mea, dacă adăugăm TVA-ul obținem 1330 RON, adică nu foarte departe de prețul pe care l-am văzut în Hong Kong!

## La final

După o săptămână în călduroșul Hong Kong și aglomerata Chină, m-am îndreptat către aeroport zâmbind. Am avut ocazia să asist la nașterea a două modele de plăci grafice, mai precis Zotac GeForce GTX 1060 Mini și Zotac GeForce GTX 1050 Ti OC Edition. Si cine știe, poate unele

dintre exemplarele pe care le-ați putut admira în fotografiile realizate de noi în fabrică își vor găsi locul chiar în PC-ul vostru.

Mai mult decât atât, am avut ocazia să vizitez o fabrică a cărei capacitate de producție crește de la an la an, PC Partner investind în fiecare an în modernizarea și extinderea liniilor de producție. Si mi-am dat seama cât de important este acest lucru. De ce spun asta? Pentru că îmi aduc aminte câte brand-uri existau pe piață în 2006, inclusiv în România. Îmi aduc aminte că până atunci nu prea vedeam modele overclockate din fabrică. Îmi aduc aminte că aveam și noi cândva o industrie retail...

Ei bine, în zilele noastre numărul brand-urilor s-a redus semnificativ, cel puțin pe piața locală. Iar brand-uri care au curajul să lanseze produse răcite cu apă din fabrică, implementări high-end și modele care pun accentul și pe altceva decât preț avem și mai puține. Totuși, deși nu aş putea spune că am văzut prea multe sample-uri Zotac în ultimii 4 ani, nu pot să nu observ faptul că în ultimii ani aceștia s-au remarcat prin implementări ca AMP Extreme, iar în magazinele din România găsim fără probleme



plăci video Zotac și mai nou Inno3D.

Si dacă mă întrebăți pe mine, ăsta este un lucru bun, pentru că fără brand-uri ca Zotac, EVGA sau Gainward, „mai marii” GIGABYTE, MSI și Asus ar controla complet piața, ceea ce poate fi oricum, dar cu siguranță nu benefic pentru consumator. Prin urmare, nu pot decât să sper că-v-a plăcut să luati parte alături de noi la nașterea unei plăci video, de această dată chiar într-o fabrică din China și să le urez celor de la Zotac un călduros „La Mulți Ani”! **Monstru**



NEXT ISSUE



BATTLEFIELD 1



LEX  
Comics



**MARVEL**  
marvel.com

© 2016 MARVEL

Albume de bandă desenată de la  
**Marvel!** Disponibile acum  
în limba română prin  
[www.lexshop.ro](http://www.lexshop.ro)



**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

