

LA REVEDERE WII U, BINE AI VENIT SWITCH?



Acum câteva luni credeam că aflasem suficient de multe despre Switch, noua consolă a celor de la Nintendo, pentru a lua o decizie. Planul era să vând Wii U-ul din dotare, cu toate accesoriile și jocurile strânse de-a lungul timpului, iar cu banii adunați să cumpăr noul Switch + noul Zelda, unul din titlurile cu care se lansează. The Legend of Zelda: Breath of the Wild va fi disponibil și pe Wii U... jocul a fost promis pentru această consolă și sunt convins că este unul din motivele pentru care mulți au cumpărat-o. Aș fi putut aștepta, e aproape identic pe ambele platforme, iar Switch nu vine, în primele luni, cu nimic altceva care să mă intereseze. Să pot juca Zelda în deplasare pare o opțiune prea bună pentru mine în această perioadă în care mă trezesc de multe ori plictisit prin aeroporturi, în avion sau așteptând pentru mai știu eu ce servicii. Plan? Da nu înainte de a adăuga în portofoliu două titluri: Donkey Kong Country: Tropical Freeze, lansat acum mai bine de 3 ani, și Tokyo Mirage Sessions #FE, apărut de curând în occident.

Inițial doream să creez un articol Lost and Found pentru DKC:TF, în care să vorbesc mai pe larg despre genul platformer, și un review în toată puterea cuvântului pentru TMS#FE (puteau fi mai lungi numele astea?), un JRPG foarte bine primit de public. Jucându-le am realizat însă că, fiecare în felul lui, subliniază foarte bine problemele și plusurile Wii U-ului. Ce funcționează, ce Nintendo nu a știut să promoveze, ce i-ar fi trebuit sau i-a lipsit consolei pentru a deveni un succes și așa mai departe. Puteam face mai mult decât simple



Wii U

recenzii, era caz de special. Un special care să vă convingă (sau din contră) să cumpărați ori un Wii U, mai ales dacă ați sărit peste Wii și GameCube, pe care le emulează perfect (o să extind subiectul puțin mai încolo), sau un Switch, mai ales dacă aveți, sau ați avut un Wii sau U și/sau joaca pe câmpii sună bine pentru voi.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

DKC:TF a suferit, la fel ca și platforma pe care rulează, de o lipsă acută de marketing și vizibilitate. Nintendo a crezut că succesul Wii-ului va fi suficient pentru a împinge o nouă consolă, că lumea se va înghesui să o cumpere, că nu e nevoie de publicitate, de explicații, de nimic. Comunitatea hardcore a reacționat foarte bine și inițial au vândut tot stocul, dar restul de gamer-i + toți acei extra clienți convertiți laudabil în jucători cu ajutorul Wii-ului nu i-au urmat. Sunt convins că majoritatea aflaseră în trecere de Wii U, dar nu înțeleseseră pe deplin ce este. Un periferic tabletă? Un add-on care te lasă să joci jocuri din canapea și să eliberezi televizorul? Nu. E(ra) o nouă consolă, mai puternică, mult mai versatilă. Confuzie propagată și de numele prost ales, până și Wii 2 cred că ar fi făcut o treabă mai bună în a transmite cu adevărat ce e. După lansare nu știu să mai fi existat alte reclame, nu au creat filmulețe clare care să-i explice capabilitățile, au reușit să enerveze până și mai

SWITCH

toți producătorii de conținut Youtube, pentru că cereau ca veniturile obținute în urma let's play-urilor sau prezentărilor ce aveau ca subiect titlurile Wii U să le revină. Nintendo este în continuare unul dintre cei mai buni dezvoltatori de jocuri, dar, când vine vorba de software sau de a înțelege ce au de făcut pentru a-și promova titlurile și ideile, cum funcționează internetul și cât de important este să fi vizibil, conturi, multiplayer, chiar și comunitate și fani... parcă sunt niște copiii sălbatici care urlă când cineva se uită la jucăriile lor.

Presa de specialitate a clasificat rapid DKC:TF ca un platformer clasic care nu aduce prea multe în plus față de predecesor. Au fost câțiva care l-au ridicat în slăvi, dar 40 de euro mi s-a părut atunci prea mult pentru un joc de

gen. Mai ales cu o temă ca Tropical Freeze! (Altă problemă de marketing!?) Zi-mi că o să alunec în timp ce trebuie să execut salturi și opriri precise și deja pot să-ți spun că jocul tău nu o să-mi placă. În timp, „noul” DK a început însă să tot apară în comentariile pe care le citeam de-a lungul și latul internetului, mulți ajungând să-l compare cu orice alt platformer adus în discuții, după care imediat să decidă că tot DKC:TF e rege... Ceea ce mi-a dat de gândit, pentru că acestea sunt exact tipul de aprecieri care mă ajută să descopăr titluri excepționale. Plus, prețul este mult mai bun acum: 20 euro.

După ce am terminat prima insulă, compusă din 6+2 niveluri, am ajuns la aceeași concluzie ca mai toți recenzorii și nu puteam să nu mă întreb de ce Retro Studios a ținut atât de





mult să facă o continuare. Pentru cineva care a testat serios toate celelalte titluri mari ale seriei nivelurile inițiale par... banale, grafica nu excelează și, deși simțeam că gameplay-ul a fost lucrat, dus la perfecțiune chiar (există un ritm anume în care poți juca și cu care te poți juca), asta era cam tot. Fiind însă mai dificil decât, să zicem, un Rayman Legends sau un New Super Mario Bros. U, a reușit să producă suficientă dopamină și, implicit, satisfacție, cât să mă țină acolo. După a doua insulă terminată am început să înțeleg și să revin în primele stagii, pentru a căuta toate piesele de puzzle, toate literele (în fiecare nivel poți forma cuvântul KONG) și toate finish-urile ascunse care deschideau drumul către alte niveluri extra, parcă mai bune și clar mai dure, decât ce întâlnisem până acum. După insula cu numărul 3 și descoperirea modului time attack eram aproape convins, ultimele 3 lumi cimentând concluzia la care au ajuns ceilalți fani: DKC:TF este cel mai bun platformer pe care l-am jucat. Cel mai variat, cu cea mai bună muzică, design

de nivel, dificultate ridicată, mai ales dacă-ți impui să faci tot, dar mereu corect și așa mai departe.

Rare, greșit, se pare, a decis să pornească motoarele ușor și să-i răsplătească doar pe cei care le rămân aproape și continuă să joace și să investigheze. Am descoperit cu surprindere niveluri care transformă platforming-ul într-un adventure, sau un bullet hell, boși cu rezolvări complexe ce necesită o abordare action, puzzle-uri și pasiune. Grafica a luat foc din loc în loc, cu pasaje în crepuscul în mijlocul pădurii (gen Limbo, dar mai vesel) unde umbrele și jazu îți pot juca feste. Peste steпа africană, plină de zmeie și girafe, cu ritmuri tribale pe fundal, sau munții și morile de apă nemțești, care duc mai departe, ce chestie, către vârfurile tibetane. Cu porțiuni subacvatice (în sfârșit au dus la perfecțiune gameplay-ul și aici și e o plăcere să le joci) pline de melancolie, dar și mecanisme steampunk și camere secrete acaparate de natură. Credeți că ce a reușit UBI în mai noile

Rayman din punct de vedere al sunetului este lăudabil, stați să vedeți cât de departe a dus David Wise totul. Nu numai că poți crea muzică jucând, sărind și lovind mediul înconjurător, de multe ori, trilarile de pe fundal par că te acompaniază și-și schimbă ritmul în funcție de viteza cu care joci. Cei care-și aduc aminte de cum sunau primele 3 Donkey Kong o să intre într-o transă nostalgică pentru că multe din pasajele de geniu dezvoltate atunci (tot de Wise) au fost preluate și îmbunătățite. Apoi, avem tranziții și mixaje incredibile, onomatopee și instrumente ciudate de percuție, o simfonie sălbatecă.

De obicei, literele ce trebuie colecționate în fiecare nivel sunt vizibile pe parcursul aventurilor, dar mai mereu una sau două sunt poziționate inconfortabil. Te vei pune în pericol, sau vei avea foarte puțin timp pentru a le ajunge, ceea ce creează tensiune, dar și satisfacție, când iese. Cu atât mai mult cu cât îți trebuie toate (K.O.N.G.) pentru a fi bonificat



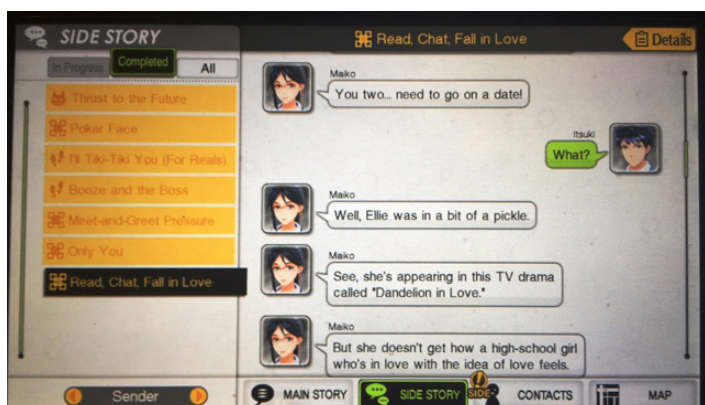
la sfârșitul nivelului și nu doar cele care ți-au scăpat tura trecută. Pe de altă parte piesele de puzzle sunt mereu ascunse și trebuie să îndeplinești anumite condiții sau să descoperi o zonă secretă pentru a le face vizibile. Dacă-ți plac misterele poți încerca să le găsești pe toate singur, ajutat de faptul că cele descoperite se poziționează „cronologic” în imaginea pe care o completează și poți astfel aprecia cam în ce porțiune a nivelului trebuie căutate. Dacă în schimb îți place doar să dai de cap puzzle-urilor și provocărilor pe care producătorii ți le-au aruncat în față, poți închiria de la băcănie un papagal suprasensibil. Parcurgi nivelurile într-un ritm lejer și când începe să facă ca toți dracii știi că ești aproape de una din piesele lipsă... aha, deci trebuie să trag de liana asta... nu! Să sar în prăpastie? ...draci! Să culeg toate bananele înainte să dispară... A... pot să mă cațăr pe bârnă... am înțeles... Diferit de litere, jocul salvează instantaneu avansul pe acest palier și nu contează dacă mori sau dacă nu le dibuiești pe toate. Poți oricând reveni pentru a încerca să găsești restul sau pentru a completa proba care ți-a dat în trecut bătăi de cap.

După ce ajungi să completezi două-trei niveluri o să descoperi repede că ceva tot lipsește în momentul în care le selectezi – e acolo în meniul de start o medalie absentă(?!), pe care o primești numai dacă bați limitele de timp impuse de producători. Odată ce ai selectat Time Attack ca mod de joc regulile se schimbă, nu ai decât o viață și niciun punct intermediar de salvare (checkpoint). După 10-20 de încercări (neășteptat de puțin enervante – jocul reia nivelul instantaneu când mori, iar Kong pare că zboară prin niveluri odată ce ai învățat ce ai de făcut) am reușit să iau bronzul, chiar și argintul, în câteva din nivelurile mai ușor de parcurs. Aurul îmi părea însă de neatinș, nici măcar nu-mi puteam da seama ce trebuia să fac pentru a mai scurta din cursă, așa că m-am declarat învins și am ales să privesc trasele celor care dețin recordurile de timp – rămâi cu gura căscată... producătorii îți cer, de exemplu, un minut și 36 de secunde pentru gold și tu te chinui undeva în zona 1.50, în timp ce derbedeii ăștia reușesc chiar și 1.20. Nici măcar nu poți să spui că au trișat, pentru că jocul înregistrează automat toate trecerile și le și postează, dacă vrei, sau dacă merită, pe internet, pentru tine și posteritate.



Tot revenind asupra nivelurilor, începi să apreciezi din ce în ce mai mult gameplay-ul, micile extra atenții grafice și sonore, rejucabilitatea, layer-ele de dificultate și complexitate, munca producătorilor și dorința lor de a oferi mai mult. Time Attack-ul îți arată că au obsedat asupra designului de nivel și și-au jucat și testat propria creație cu drag. Ceea ce se poate spune, extrapolând, despre mai toate jocurile produse de Nintendo (Rare este o subsidiară): calitatea titlurilor lor mari, raportată la nivelul posibil de gameplay, zdrobește concurența. Până și într-un joc relativ simplu și ușor, ca Yoshi's Woolly World, în care e oarecum greu să mori, poți descoperi straturi avansate de gameplay, mai ales dacă te apucă mania compleționismului. Apoi, când reușești să treci de anumite praguri, Nintendo nu-ți mulțumește cu simple achievements-uri pe





care le afișează pe ecran. Nu, îți dă acces către întregi noi niveluri, sau chiar extra lumi, în care de obicei nu mai țin cont de reguli sau tema aleasă și își lasă imaginația să creeze nebunii.

Dacă pasiunea voastră este genul platformer atunci Wii U este de departe cea mai bună consolă pe care o puteți cumpăra, titlu pe care și-l va păstra pentru mulți ani pentru că, așa cum am subliniat la începutul articolului este perfect compatibilă atât cu titlurile Wii cât și cu cele GameCube. Din păcate (diferit de Wii) unitatea optică a U-ului nu suportă discurile mici de GameCube, dar, dacă homebrew înseamnă ceva pentru voi sunt convins că o să vă descurcați. Când spun perfect compatibilă mă refer la faptul că Wii U-ul nu emulează, ci are în componență cipurile necesare pentru a rula nativ jocurile consolelor anterioare. Bonus, piața second hand a explodat. Puteți găsi

pe Ebay, pe la 250 de euro, console cu zeci de accesorii și jocuri originale. Pachete complete. Prețuri care o să scadă constant după ce Switch va fi lansat. O consolă care nu va fi compatibilă cu cele anterioare. O dată pentru că nu mai are în componență o unitate optică (un cititor de CD/DVD/Blu-ray-uri), dar și pentru că tehnologia adoptată (procesor și placă video) este mult diferită de ce există în grupul GameCube/Wii/Wii U.

Un alt mare atu pe care U-ul îl are este multiplayer-ul local. E la ani lumină în fața platformelor rivale, incluzând aici PC-ul, când vine vorba de titluri AAA. Cu zeci de jocuri excelente, din genuri diferite, care pot fi jucate în doi, sau chiar trei, sau patru. Multe în cooperativ, câteva în competitiv. Dacă aveți în dotare cel puțin un prieten căruia-i plac nepreferențial jocurile, un frățior mai mic, o soție

care să dorească să vă țină companie, un copil, sau mai știu eu ce lighioană cu capacități gameristice, atunci Wii U e din nou rege. Cu mențiunea că, în timp, cel mai probabil Switch-ul va prelua această coroană. Faptul că by default vine cu un controler care poate fi spart în două pentru a acomoda și îndemna un multiplayer local spune multe despre viitor. În plus, am văzut că Nintendo a început deja să transfere câteva din titlurile bune de pe Wii U, pe Switch.

Ceea ce este extraordinar pentru cei care au sărit peste U și au pus ochii pe Switch, dar un mare pumn în gură pentru cei care au cumpărat deja aceste titluri. Din ce am aflat până acum, nu există și nici nu va exista vreun plan de echivalare, sau măcar o reducere de preț pentru cei care dețin jocurile pe Wii U. Eu, bineînțeles că vreau Mario Kart 8 și pe Switch,

dar să dau din nou 60 de euro... f*&^ you Nintendo! Nu mi se pare un preț corect nici măcar pentru noii veniți. Vorbim aici de un joc apărut acum 3 ani, care va încorpora într-adevăr ambele DLC-uri și un nou (și dorit) mod de joc (Arena), dar chiar și așa... Alți bani vor fi ceruți și pentru titlurile Virtual Console cumpărate online, pentru că, vedeți voi, jocurile achiziționate cu contul Nintendo (diferit de Sony, Microsoft, sau orice alt magazin online pentru PC) devin legate de consolă odată instalate și nu de cont. Dacă Wii-ul sau U-ul îți moare, trebuie să suni la Nintendo și să ceri aprobare pentru a putea redownload-a jocurile pe o altă consolă. Dacă cineva este fan Mega Man, de exemplu, și și-a vândut Wii-ul înainte de a cumpăra Wii U (poți transfera date între cele două console, lucru care nu o să se întâmple între Wii U și Switch), s-ar putea acum să fie în situația de a trebui să cumpere pentru a 3-a oară același joc, dacă vrea să joace Mega Man și pe Switch, și asta pentru că cei de la Nintendo sunt înapoiți din anumite puncte de vedere... sau nu, retrag... cred că avari nenorociți este apelativul mai potrivit. Odată cu Switch-ul am înțeles că lucrurile vor intra în normalitate și în sfârșit achizițiile făcute online vor rămâne lipite de cont... bine, pentru moment, cei care iubesc Mega Man chiar nu trebuie să-și facă griji pentru că la lansare Virtual Console nu va exista.

Să revenim un pic la maimuțele noastre. DKC:TF este un platformer extraordinar din punct de vedere al gameplay-ului, dar asta nu înseamnă că nu putea fi chiar mai bun per to-

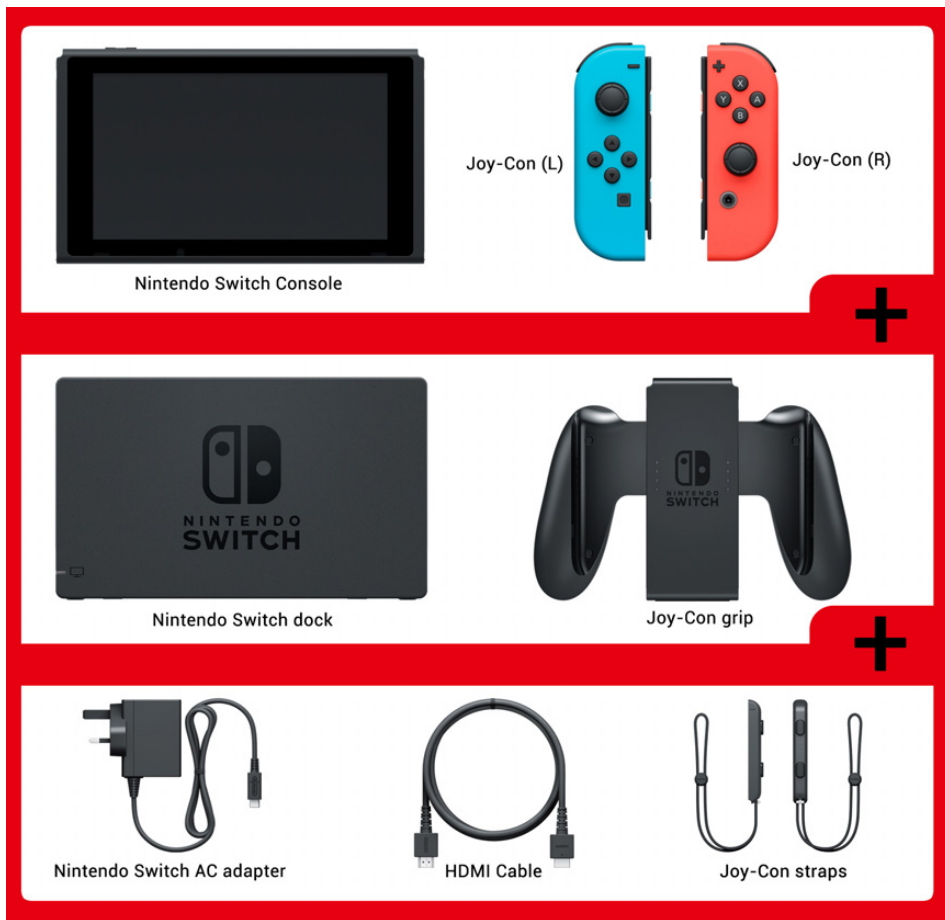


tal. La fel ca și Donkey Kong Country Returns, versiunea lansată pe Wii (primită mult mai bine de presa de specialitate, ce chestie, deși e clar jocul inferior), nu poți schimba maimuțele între ele. Da, odată găsite în nivel, sau aduse cu tine din precedentul, îți dau câteva extra abilități, atâta timp cât le cari în cârcă, dar îmi lipsește varietatea în gameplay a primelor 3 jocurilor unde la o atingere de buton puteai să schimbi liderul și implicit anumite calități, ca lungimea salturilor sau puterea de lovire. Donkey își putea arunca partenerii pe platforme de neatins, aveam puzzle-uri care nu puteau fi accesate sau terminate decât cu una din maimuțe sau în cuplu și așa mai departe. Până și multiplayer-ul cooperativ era mai bine pus la punct, pentru că toate nivelurile erau deja gândite pentru ambele antropoide. Numi vine să cred că primele DK-uri au fost făcu-

te acum mai bine de 20 de ani. Poate Rare nu a avut timpul sau răbdarea necesară pentru a implementa și această opțiune, sau poate (respect) pur și simplu și-au văzut limitele și au decis să taie ceva ce nu pot duce la perfecțiune.

Apoi, Tropical Freeze nu folosește deloc capacitățile gamepad-ului tabletă. În momentul în care joci pe televizor, gamepad-ul se stinge, nu tu extra butoane, extra opțiuni, nimic. Dacă vrei să eliberezi TV-ul, bineînțeles că poți transfera totul pe tabletă și poți continua joaca, atâta timp cât ești în raza consolei (cam 10 metri, dacă nu există niciun fel de obstacol sau perete între cele două dispozitive). Pe de o parte, faptul că ecranul se stinge e un lucru bun, pentru că nu consumă bateria. Ar fi fost o opțiune folositoare în cazul majorității celorlalte jocuri. Pe de altă parte... tot șpilul consolei ține de extra ecranul ăla, în loc să-l folosească





și să-l aducă mereu în prim plan îmi pare că în timp au renunțat de tot la el. Și nu e ca și cum nu ar fi avut de unde să se inspire. În Rayman Legends poți gădila sau împunge inamicii, muta anumite obiecte, etc. Multiplayer-ul este chiar mai interesant, pentru că persoana care are tableta va trebui, din loc în loc, să-i ajute pe ceilalți să treacă mai departe. Trine 2 a adoptat ideea cu rezultate chiar mai bune, ceea ce a făcut ca aceste versiuni ale jocurilor să devină cele mai dorite. În New Super Mario Bros., Nintendo a dus aceste idei mai departe și au creat un mod în care unul din jucători interacționează doar cu mediul înconjurător, fără a trebui să manipuleze vreun erou. Deosebit de atrăgător pentru nongamer-i. Posibilitățile erau și sunt nelimitate când vine vorba de tabletă.

Touch-ul de tip rezistiv este, din anumite puncte de vedere, mult mai capabil decât cele ale telefoanelor mobile moderne, cu stylus-ul din dotare putând selecta și desena cu precizie, la nivel de pixel. Are până și senzor de presiune – știe cât de tare sau de încet apeși – și poate astfel reproduce efecte de pensulă și creion, așa cum o fac tabletele profesionale. Cu toate acestea, în 6 ani de zile am primit o singură aplicație/joc AAA care să se folosească și să sublinieze capacitățile artistice ale consolei. Art Academy: Atelier. Prea puțin, prea târziu.

Tokyo Mirage Sessions #FE

Aș vrea să pot spune că Wii și U sunt, la fel ca în și în cazul genului platformer, o bună alegere pentru iubitorii de JRPG-uri, dar nu pot, nu cu doar 5-6 titluri extraordinare (sau doar bune, în funcție de gustul fiecăruia) în palmares. Pot spune însă că Wii și U sunt de departe consolele cu cele mai multe titluri exclusive deosebite, care nu se alipesc normelor și trendurilor. Diferite, altceva. Tokyo Mirage Sessions este o gură de aer proaspăt nu numai între RPG-uri (chiar și JRPG-uri) ci între jocuri în general. Inițial a fost prezentat ca Shin Megami Tensei X Fire Emblem, producătorii dorind să creeze un crossover între cele două serii, care să intersecteze sistemul de luptă complex pe ture din SMT și personajele mai cu moț din seria FE. În timp, proiectul (dezvoltat de Atlus cu banii Nintendo) a început să prindă contur și noi și noi idei au fost introduse. Deși tot pe ture, nu mai semăna deloc cu SMT și a primit un nou nume. Cu un story plasat în zilele noastre în Tokio, în jurul unor tineri angajați de o companie care promovează talentul. Actori, muzi-



cieni, scriitori, fotografi, atacați de o forță invizibilă care ori în „răpește” ori îi lasă fără har. Câțiva dintre artiști se dovedesc a fi mai puternici decât restul și urmăresc „răufăcătorii” într-o dimensiune paralelă (Idolasferă) unde reușesc să purifice două spirite (Chrom și Caeda din FE), care le devin aliați... sau suflete pereche... tinerii deprinzând astfel cum să mânuiască săbii, topoare și vrăji fermecătoare.

Deși pentru o perioadă nu o să realizăm, bătălia se va duce în două planuri, în lumea reală, unde trebuie să ne ajutăm colegii să rămână pozitivi și concentrați și în aceste lumi paralele pe care le explorăm pentru a-i găsi și salva pe cei „pierduți”. Prietenia și antrenamentul devin, mai ales dacă termini quest-urile secundare date de colegi, arme la fel de puternice cele adevărate folosite în Idolasfere. Mulți dintre acești amici o să decidă să te urmeze și ceea ce pare la început un sistem simplu de luptă pe ture se complică corespunzător pentru că fiecare dintre ei primesc de la aliații Emblematici capacități de luptă aferente. E printre singurele RPG-uri (jocuri chiar) în care ura e pusă deoparte și prietenia e adusă în prim plan. Tokio este luminos și primitiv, modern, plin de culoare, o plăcere să te plimbi prin el. Eroii, până și cei din FE, sunt calzi, inteligenți, frumoși – fetele chiar voit exagerat. E clar un joc Nintendo. Mă repet un pic: dacă doriți altceva, nu numai moarte, răzbunare și vieți îngrozitoare, titlurile lansate pe Wii/U și cel mai probabil și ce urmează să apară pe Switch, sunt exact ce vă trebuie. De fapt, cred că Nintendo are oarecum și o problemă ciudată de marketing în acest moment, când mulți dintre tineri consideră că sunt peste drăgălășenia acestor jocuri și preferă să nu le încerce din principiu, unde-i provocarea? Ar trebui să prezinte mai pe larg și mai des dificultatea și complexitatea titlurilor lor, pentru că multe, deși foarte calde „desenate”, numai ușoare nu sunt.

TMS#FE e plin de artă, de la intermezzo-urile animate care duc povestea mai departe, mai frumoase decât 95% din anime-urile pe care le-am văzut și până la designul ciudat al inamicilor sau costumele eroilor. Sunt, cred, peste 300 de arme diferite în acest joc și toate arată excepțional. De fapt până și procesul de creare al acestor arme și felul în care sunt prezentate e special și artistic. Arborele, ascuns, de upgrade - în putere, în nivel, în abilități etc. - folosește întreg ansamblul de resurse pe care jocul ți le pune la dispoziție. Ca în orice JRPG bun, tot ce faci contează și-ți poate îmbunătăți randamentul, totul este interconectat, de la obiecte și experiență și până, în acest caz, la dansurile în sincron pe care le înveți împreună cu colegii și discuțiile prietenoase pe care porți. Rar am văzut un joc în care cunoștințele își trimit atâtea mesaje iar controlerul-tabletă, care ține loc de smartphone aici, face o treabă excelentă în a sorta toate aceste informații. Acum răspunzi pe Idolbook cuiva, acum primești un SMS de la muncă, verifici ce upgrade-uri mai poți face la „fierărie”, accesezi harta și o muți de colo-colo, în timpul luptei primești extra informații despre inamici și așa mai departe. E exact inversul lui DKC:TF, din acest punct de vedere. De fapt, producătorii au implementat atât de bine și atât de multe în acest ecran secundar încât TMS#FE a devenit printre puținele jocuri care nu pot fi jucate în mod „off-tv”. Tabletă ți dă un control total asupra acțiunilor pe care le întreprinzi, sau pe care le poți întreprinde, ești suprainformat, ca niciodată într-un JRPG.

Nintendo nu a înțeles plângerile fanilor legate de tabletă, care de multe ori spuneau că nu pot fi atenți la două ecrane deodată, sau că al doilea ecran rupe imersiunea. Ceea ce era adevărat, dar doar unde implementarea nu a fost făcută cu cap. Normal că aici funcționează, pentru că și în realitate am ajuns să ne oprim (sau nu) pentru a ne uita la



propriile telefoane de 100 de ori pe zi. În plus, sistemul de luptă pe ture nu grăbește pe nimeni în a lua o decizie rapidă privind cruciș la date. La fel de bine a funcționat și în Lego City Undercover (apare și pe PC și Switch în curând, nu-l ratați, e un mic GTA-LEGO), unde tableta ține loc de laptop, GPS, chiar și microfon unidirecțional, care-ți permite să ascuți ce spun oamenii în casele sau birourile lor – cu rezultate deosebit de haioase. La fel de bine a funcționat și în ZombiU, unde, în momentul în care voiai să scoți ceva din rucsac îl puneai jos și erai invitat să privești pe tabletă la ce ai în inventar. Moment în care jocul nu lua pauză, pe TV puteai să vezi împrejurimile sau dacă vreun zombi încearcă să te caute de păduchi, în timp ce pe tabletă priveai înăuntru rucsacului și aranjai, plimbând degetul de colo-colo (deci mult mai rapid și intuitiv decât cu un controler normal), obiectele. Am așteptat timp de 6 ani un Metroid în care să folosească tableta pentru a scana împrejurimile. Filtrele pe care casca lui Samus le are îmi păreau că o să se potrivească perfect aici... poate va veni pe Switch mă gândeam recent, dar... Switch-ul nu mai poate fi folosit în același mod...



Switch?

La prima vedere noua consolă pare un Wii U de două ori mai puternic, care-ți permite, acum că toată partea hardware se află în tabletă, să iei jocurile cu tine oriunde când nu vrei sau nu poți să te joci pe televizor. Switch-ul este însă, din anumite puncte de vedere, mai puțin decât un U. În momentul în care îl conectezi la TV nu mai poate fi folosit ca tabletă. Nintendo s-a calicic și nu a pus în acea bază în care îl introduci decât un splitter, care-ți dă extra ieșiri USB, un HDMI și un port pentru încărcător, atât, restul e doar plastic. Nu poți conecta Switch-ul remote la TV. Aveau deja tehnologia necesară pentru a crea ce trebuie, pentru că Wii U-ul face exact asta, dar în sens invers, tableta având un imput lag incredibil de mic, care dă metri majorității TV-urilor actuale, dar, au decis împotriva, și au pierdut astfel paritatea cu Wii U, dar și un diferențiator față de celelalte console. Am mai subliniat cred de vreo două ori: din punct de vedere al inovației, atât PS4 cât și X1 nu sunt decât PC-uri care-ți oferă puțin mai mult confort. Dacă avem

deja un PC capabil nu există, în afara jocurilor exclusive (PS4 a reușit, după doi ani juma' de la lansare, să devină în sfârșit interesant din acest punct de vedere), niciun motiv pentru a le cumpăra. Cabluri HDMI lungi avem, de ceva timp Steam oferă suport pentru toate tipurile de controlere, există compatibilitate cu aproape toate jocurile din trecut, 95% din titlurile apărute pe Xbox și PlayStation au fost sau sunt deja lansate și aici, prețurile jocurilor sunt mai bune... Cu un PC semicapabil în dotare, are mult mai mult sens să cumperi un produs Nintendo, pentru a juca ceva deosebit, în deplasare, sau pentru multiplayer-ul local și să uiți de celelalte console. Și-așa deja se lansează mai multe titluri bune decât putem fizic termina.

Dar să revenim la hulițul nostru. Pentru că știau că lumea va observa și va face comparații, au îndepărtat, în cazul noului Zelda, funcționalitatea tabletei Wii U-ului. Poți bineînțeles muta totul pe controler și juca așa, dar displayul am înțeles că va fi stins când jucăm pe TV. Cu scuza ieftină că tableta distrage și rupe imersiunea. Rupe pe dracu... au uitat ce au făcut în cazul The Legend of Zelda: The

Wind Waker HD, versiune care a devenit atât de ușor de jucat pe U, pentru că-ți permite să vezi harta și să gestionezi instantaneu inventarul stufos. Aș putea spune că din contră a adăugat imersiune, pentru că în niciun moment nu mai deschizi meniuri peste meniuri în mijlocul aventurilor pentru a selecta și muta obiecte sau pentru a te uita pe hartă. Toată interfața jocului a devenit mai clară și mai puțin încărcată.

Switch-ul a pierdut și ecranul rezistiv și implicit stylus-ul, (capacitivele, adică ce avem în majoritatea telefoanelor mobile, nu reacționează decât dacă le apăsăm cu deștu' – sau mă rog, o altă parte a corpului) ceea ce va face browsing-ul și scrisul mai puțin plăcut, mai ales dacă ai degete butucănoase. Iar Wii U are cel mai bun browser dintre toate consolele care au apărut până acum, nu pentru că e foarte deștept sau rapid, ci tocmai datorită tabletei, care-ți permite să cauți ceva și să-l arunci pe ecranul mare spre vizionare în același timp putând continua frunzărițul pe alte pagini. Pare puțin, dar au existat multe momente în care fetele foloseau PC-ul, iar Wii U-I ne-a salvat din a socializa... Dracul nu este însă chiar atât de negru, pentru că ecranul Switch-ului are dimensiuni generoase și deci, ce va trebui să selectăm va fi implicit mai mare decât pe telefon, dar mai ales pentru că la lansare consola nu va veni cu un browser... Stai, ce?! Îmi vinzi o tabletă și nu-mi oferi nicio modalitate de a arunca un ochi pe o pagină de internet? Scuza a fost, de data asta, că Switch-ul e o consolă de jocuri și s-au concentrat inițial numai pe asta... Pentru un consumator care nu are o tabletă (și nu cred că sunt singurul), dar găsește ideea din ce în ce mai interesantă, banii dați pe consolă ar fi fost mai ușor de justificat dacă ar fi venit cu un browser și un player de filme... da' ce știu eu... (sunt convins totuși că va câștiga aceste aptitudini până la sfârșitul anului).

Oare când o să învețe companiile astea mari că dacă spun adevărul gamer-ii tind să-i ierte mult mai repede decât dacă ne servesc rahat și ne mint că e turcesc. Puteau să o spună p-aia dreaptă, că s-au grăbit să lanseze o nouă consolă pentru că Wii U nu mai mișcă de loc și nu au avut timp să termine browser-ul, sau, că pentru moment nu știu cum să astupe gaura în





securitate care a permis deschiderea porților către homebrew (și piraterie) pe Wii U. La fel cum puteau spune și că au ales ca Switch-ul să nu facă stream pe TV pentru că în acest mod bateria ar fi murit chiar mai repede de 2.5 ore (în cele mai intensive aplicații), iar imaginea transmisă către TV ar fi avut o rezoluție (și poate și efecte) mai redusă în acest mod - Switch-ul scade frecvența procesorului grafic la doar 307 MHz (dacă rapoartele pe care le avem în acest moment sunt adevărate) din 768 cât are când este plasat în dock.

2.5 pare foarte puțin (zice ea) dar consola vine cu un port USB 3.0 (nu-mi vine să cred) în care o să putem introduce orice cablu de tip USB-C și va putea fi astfel încărcată de oriunde – încărcător USB-priză, PC, brichetă mașină, chiar și de la mai „noile” și foarte interesante baterii externe cu care ne putem încărca telefoanele. În plus, vorbim aici de cel mai rău sce-

nariu, ca Zelda, un titlu care va utiliza constant ambele procesoarele + vibrațiile, sunt convins dacă o să jucăm o noulă vizuală, ca Ace Attorney, bateria va rezista mai bine de 5 ore. 307, pare și ea o cifră mică, dar trebuie să ținem cont de faptul că Switch-ul țintește un 1080p cu 30 sau 60 de frame-uri, când este conectată la TV, și 720p când o scoatem din doc și devine o tabletă. Cum diferența între numărul de pixeli între cele două rezoluții (peste 2 milioane, versus un pic peste 900 de mii) este foarte aproape procentual de vitezele în MHz ale plăcii grafice, nu cred că trebuie să ne facem probleme – cu atât mai mult cu cât procesorul își păstrează frecvența în ambele moduri de joc. Dacă un titlu rulează bine pe TV în 1080p, atunci cu siguranță va rula bine și pe tabletă. Unde, jocul va arăta la fel de bine chiar și cu un AA mai puțin accentuat, sau cu alte efecte atenuate. Trine 2, de exemplu, a fost dintotdeauna un joc frumos chiar și pe TV-urile mari,

dar, odată mutat pe ecranul Wii U-ului arată ca o bijuterie. Toate detaliile din fundal devin incredibile datorită complexității aparente dată de miniaturizare.

Prin comparație, ecranul U-ului are o rezoluție de 854x480 pixeli, deci o densitate de doar 158 de pixeli per inch, în timp ce Switch-ul (ambele display-uri au o diagonală de 6.2 inch) sare la un 237 PPI. Mai bine decât majoritatea laptopurilor moderne. Jocurile vor arăta extraordinar în acest mod, mai ales cele făcute de Nintendo, care nu țintesc către un realism vizual.

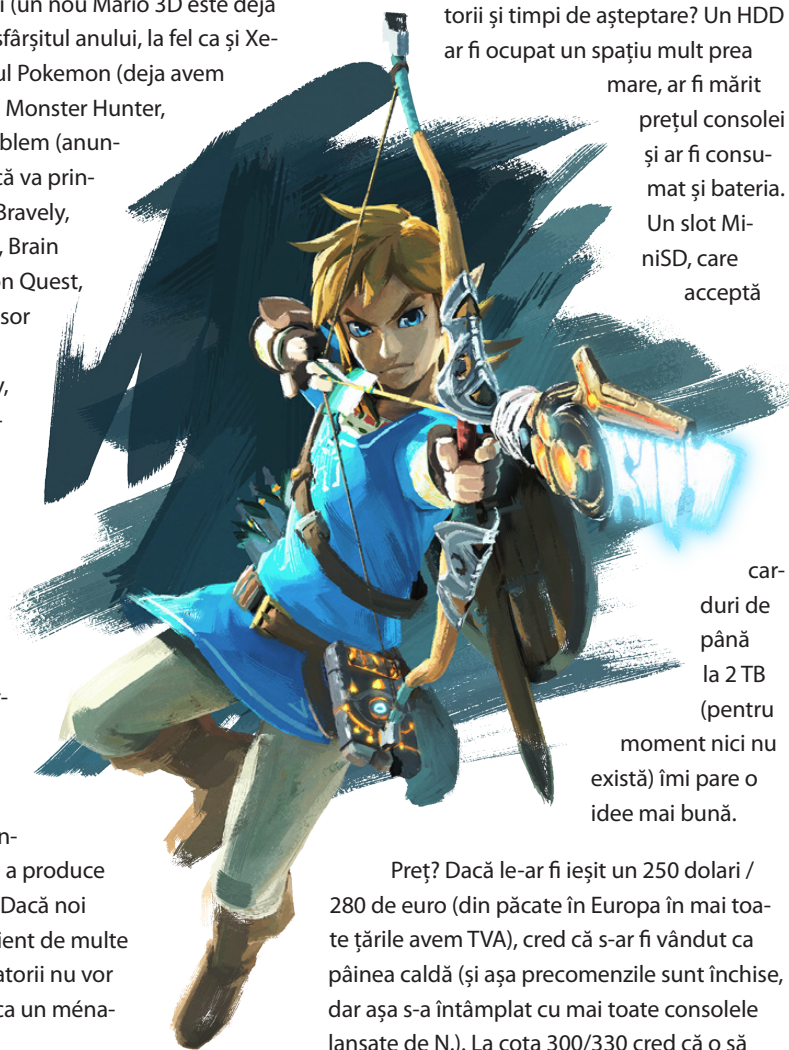
E Switch-ul suficient de puternic pentru a atrage alți producători? Eu spun că da. Atâta timp cât poate rula Skyrim, nu văd de ce nu ar putea rula, cu mai puține detalii, sau poate rezoluții mai mici, orice alt titlu modern. Și cine nu vrea să joace Skyrim în deplasare? Vor putea fi convinși acești producători să creeze pentru noua platformă? Deja sunt mai bine de 50 de jocuri interesante cu dată de lansare în acest an pentru S. Mai multe decât a primit Wii U în aproape 6 (exagerez, cu atât mai mult cu cât o bună parte din aceste 50 vin de pe alte platforme, dar ați prins ideea). Problema Wii U-ului nu a fost doar numele ci și faptul că ciclul de lansare a-l consolelor „de casă” Nintendo a rămas constant, la fiecare 6 ani, în timp ce Sony și Microsoft prelungiseră artificial viața platformelor lor la mai bine de 8. Consumatorii d-abia așteptau un nou PlayStation sau Xbox, dar nu țineau neapărat să cumpere un alt Wii. Acum că au mai trecut 5 ani lumea e pregătită să cumpere o nouă consolă. În plus, de data asta Nintendo și-a făcut temele, au

avut reclame, cu mesaje clare, până și în cadrul Super Bowl-ului. Hype-ul e real, să sperăm că și stocurile.

Nintendo jură că Switch-ul nu va canibaliza platforma (New) 2/3DS, care încă vinde bine – din 2011 până acum au împins aproape 80 de milioane de unități, prin comparație cu Wii U care s-a oprit la 13.5. Sunt convins însă că dacă S.-ul va face o figură bună vor muta toate francizele mari de pe DS aici și cel mai probabil nu va mai exista un 4DS. Poate un Switch light, care să nu se conecteze la TV, să fie pur o consolă portabilă, la doar 200 de dolari/euro. De fapt, în momentul în care Switch-ul va primi (un nou Mario 3D este deja anunțat pentru sfârșitul anului, la fel ca și Xenoblade) propriul Pokemon (deja avem zvonuri), un nou Monster Hunter, Metroid, Fire Emblem (anunțat, dar nu cred că va prinde de 2017), Kirby, Bravelly, Animal Crossing, Brain Academy, Dragon Quest, Bayonetta, Profesor Layton, Donkey, Mario 2D și Party, și așa mai departe, e clar că va printa bani mai ceva ca o presă. Dacă Nintendo decide să-și focuseze toată atenția pe o singură platformă nici nu mai are nevoie de ceilalți producători, au suficientă putere pentru a produce titluri pe bandă. Dacă noi cumpărăm suficient de multe console dezvoltatorii nu vor pleca oricum, e ca un ménage à trois.

Stil, ergonomie? Nintendo a creat dintotdeauna hardware de calitate, robust, dar, cu un aspect... copilăros. Chiar și controlerul Wii U-lui pare o jucărie. Switch-ul pe de altă parte vine cu un design mult mai matur, arată la fel de bine ca orice altă tabletă și este incredibil de subțire pentru ce încorporează. Dacă nu-i atașăm remote-urile este aproape la fel de mare/mic ca un iPhone 6/7 Plus sau un Galaxy. Când e pus lângă un PS3 sau un Xbox 360, pe care le bate ca performanțe, te apucă râsul. Cele două Joy-Con-uri,

cum încearcă Nintendo să ne convingă că se numesc noile controler-e, sunt foarte mici, dar spre surprinderea mea majoritatea celor care le-au încercat, atât separat cât și atașat, au fost plăcut impresionați de cât de ergonomice sunt. Consola vine cu un slot MiniSD ce va putea fi folosit pentru a mări capacitatea internă de stocare de doar 32GB, ce pare inițial infimă, dar e suficientă, când realizăm că jocurile nu vor trebui instalate ci vor rula direct de pe „casete” – care arată ca un SD și se introduc într-un slot separat. Ba mai mult, din ce am înțeles Zelda nu are nici un fel de ecrane de load... oare au redevenit jocurile de pe consolă ce erau odată? Fără instalări obligatorii și timpi de așteptare? Un HDD ar fi ocupat un spațiu mult prea mare, ar fi mărit prețul consolei și ar fi consumat și bateria. Un slot MiniSD, care acceptă

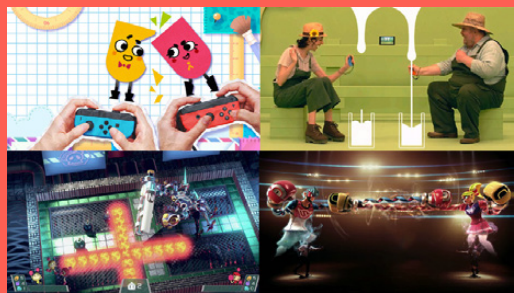


car-duri de până la 2 TB (pentru moment nici nu există) îmi pare o idee mai bună.

Preț? Dacă le-ar fi ieșit un 250 dolari / 280 de euro (din păcate în Europa în mai toate țările avem TVA), cred că s-ar fi vândut ca pâinea caldă (și așa precomenzile sunt închise, dar așa s-a întâmplat cu mai toate consolele lansate de N.). La cota 300/330 cred că o să vândă bine, dar inițial doar fanilor și celor interesați de portabilitate. Costuri ascunse? Forțate, la început, doar unul - un joc, pentru că Switch-ul nu vine cu niciun titlu în cutie, cred că nici măcar cu demo-uri. De la începutul anului viitor o să trebuiască să adăugăm aici și un abonament pentru joaca online și alte bunătați (care cel mai probabil nu se vor compara cu ce oferă concurența...), dar și prețul va fi la jumătate (30 dolari/euro pe an în loc 60). Costuri opționale: un MiniSD, dacă îți place să ai totul la un loc în format digital (nu recomand – ce-i în mână nu-i minciună); dacă Joy-

TITLURI INTERESANTE CE POT FI JUCATE IMEDIAT DUPĂ LANSARE

- **1-2-Switch** – pentru party-urile forțate, toată lumea o să vrea (not) să-ți vadă noua consolă.
- **Just Dance 2017** – după care o să se îmbete de ciudă și o să te invite la dans.
- **Snipperclips** – după ce se liniștesc poți să-i inviți la un puzzle în multiplayer.
- **Super Bomberman R** – snipping tool e prea lent? OK, Bombe!
- **Arms** – tot mai au energie? Boxul ăsta futurist sigur o să-i dea gata...
- **Zelda** – au plecat? În sfârșit poți să te întorci la lucruri mai serioase.
- **Shovel Knight** – dacă ți-a scăpat până acum, doar unul din cele mai bune indie-uri.
- **World of Goo** – oare o să putem folosi touch-ul sau o să ne forțeze să apăsam butoane?



Con-urile nu ți se potrivesc, un controler Pro (70 euro – foarte scump); un cablu lung HDMI, în caz că nu vrei să plasezi dock-ul lângă TV (eu am de gând să-l poziționez în spatele ecranului PC-ului, acolo unde stă acum tableta Wii U-lui); un acumulator portabil, dacă descoperi că deplasările durează mai mult de 2.5 ore și nu ai unde să încarci; și poate două extra Joy-Con-uri (la fel de scumpe), dacă vrei să joci ceva în 3 sau 4.

Nivelul2? Cred că o să păstrez pentru moment Wii U-ul și o să joc noul titlu Zelda pe el. Dacă Mircea (Kimo) reușește să facă rost de un Switch și mi-l trimite o să fie bucurie mare și o să revin pe viitor cu alte detalii și recenzii la jocuri interesante. De nu, aștept o reducere de preț (care poate să nu vină niciodată) și alte câteva titluri bune. Platforma PC e mai forțoașă ca niciodată; dacă revista ar apărea lunar și toți redactorii s-ar ocupa cu precădere numai de ea, tot cred că ar fi suficiente de spus. **ncv**