

## Heroes of Might and Magic V

Remake sau un Rpg al naibii de bun ?

## Rise of Legends

RTS cu aroma de abur

## Hitman - Blood Money

Razboiul clonei

## The Godfather

Tatal nostru carele esti in ceruri

- Logitech Rumblepad 2
- Intel Pentium D 960 si 965 Extreme Edition
- Microsoft vs Sony



O luna grea, invaluita de o atmosfera de poveste, actiune, explozii, si multe altele, inclusiv multe rasete pe fetele celor de la GAME MASTER. O luna care, dupa praful lasat de dара de Oblivion tarat prin deserturile gaming-ului, se astepta a fi relaxanta, cu jocuri mici si usor de inghitit, gamerii sa iasa si ei la aer sa respire... dar draci, nu a fost sa fie, in schimb suntem rasplatiti prin jocuri ce ocupa mai mult timp decat trebuie, Rise of Legends, Heroes of Might and Magic V, noi incercam sa stoarcem sucul din ele si sa va racorim, ca voi... cei

intregi la cap sa savurati vremea de afara. Scriu aceste randuri cu cateva ore inaintea lansarii revistei, si ce sa zic, multe persoane au contribuit la producerea revistei care acum o aveti in fata, pe masura ce trece timpul o sa incercam sa o facem si mai calitativa, sa marim numarul de pagini, sa fie clar si fara nici o retinere cea mai buna revista "moca" pdf (facuta de o comunitate non-profit) din Romania. p.s. O editie speciala a revistei va fi lansata de curand ce va contine review + preview la Half-Life episode 1 respectiv H.L. ep2. ENJOY! -katerpillar



# GAMEMAGAZINE STYLERS

## CUPRINS

### Preview

- Crysis

### Review

- Heroes 5
- Rise of Legends
- Hitman - Blood Money
- SiN Episodes
- The Godfather
- Tony Hawk's American Wasteland
- FIFA 2006
- Spellforce 2

### Hardware

- Logitech Rumblepad 2
- Intel Pentium D 960 si 965 Extreme Edition
- Sony Playstation 3
- Nintendo Wii

### Lifestyle

- Flipsyde
- Fort Minor
- Scary Movie 4
- Lord of War

### Mobile

- Nokia N80
- Nokia 5500 Sport
- Siemens A31
- Fantastic 4
- Call of Duty
- Age of Empires 2

### Oldies

- Dune 2

# Crysis

## De unde, ce si cum ?

Acum vreo doi ani, FPS-ul produs de Crytek pe nume FarCry a luat cu asalt lumea gaming-ului. FarCry a fost lansat inaintea marilor Doom 3 si Half-Life 2, acesta impresionand printr-o grafica superba. UbiSoft s-a gandit ca ar putea sa castige ceva de pe urma acestui FPS, asa ca s-a oferit cu deosebita amabilitate sa scoata FarCry: Instincts, pentru Xbox.

## Si...astia n-au murit ? Ce-au hotarat ?

Crytek a hotarat sa-si continue viata de game developeri, incercand constant sa-si imbunatateasca tehnologia folosita in jocuri. Printre elementele slefuite, Crytek s-a concentrat asupra gameplay-ului, efectelor vizuale si fizice. EA, bineinteles, s-a grabit sa fure drepturile de autor chiar din fata celor de la UbiSoft. Astfel, atat Crytek cat si EA au afirmat ca vor crea "a new kind of gameplay challenge requiring adaptive tactics and customization of weapons and armor in dynamic, hostile environments as mankind struggles to survive in the face of a horrific alien invasion." Ati citit corect. Deci, Crysis baga niste elemente de sci-fi intr-un viitor apropiat, in care Pamantul este invadat de extraterestrii(what else ?).

## Nu prea ma intereseaza da'...zi oricum.

Suntem prin 2019 si Pamantul tocmai a fost lovit de un asteroid. Guvernul Nord Korean vrea neaparat sa izoleze insulele in care a cazut asteroidul. Totusi, pentru a afla mai multe despre acest obiect, Statele Unite au trimis acolo o echipa de soldati/cercetatori pentru a investiga si pentru a raporta inapoi la Pentagon. Cele doua natiuni mai-mai ca intra in conflict. Si, precum soarta este intotdeauna imprezvizibila, asteroidul se deschide pentru a dezvalui o nava spatiala de 2km inaltime. Emitand un camp ciudat, nava a reusit sa inghete mai tot ce e in jurul ei, ceea ce a reusit sa influenteze climatul global(parca ne plangeam de faptul ca Pamantul se incalzeste...) Acest moment marcheaza prima faza a invaziei extraterestre. Nu cu mult timp in urma, s-a format o alianta intre Korea de Nord si Statele Unite(parca trebuiau sa se ia la bataie) pentru a combate aceasta invazie. Incepe distractia...Esti unul din soldatii trimisi spre nava spatiala. Pe masura ce treci prin padurea tropicala, jungle si diverse locuri inghetate, iti croiesti drumul spre inima navei.

Sigur, suna a cliseu, a vechi, a plictiseala da'...macar are imbunatatirile unui FPS modern. Crytek au promis ca se vor stradui sa creeze un storyline cat se poate de lung si imprezvizibil, mentionand faptul ca storyline-ul din FarCry n-a fost chiar atat de bun si ca au vrut sa imbunatateasca acest lucru.

## Aaa...ceva concret ?

Momentan, nu prea stiu cine-stie-ce despre continutul acestui joc...eu zic sa ne asteptam la ce e mai bun.



## Altceva ?

Grafica la zi este absolut superba(cred ca si in poze se vede acest lucru). Din cate am vazut, dynamic lightning(sau HDR), soft shadowing, volumetric clouds, per-pixel shading nu sunt deloc absente. Pe scurt, si mai pe intelesul vostru, e cat se poate de aproape de "the real thing"(daca ai placa, bineinteles). Cica a fost accentuata ideea destructibilitatilor copacilor, frunzelor si diverselor plante din jur. Acest lucru se observa imediat ce incep focurile de arma. In afara de faptul ca o sa arate mar-fa, aceste elemente vor influenta si gameplay-ul.

O mare parte din aceste elemente depind de nou-noutul engine grafic(care nici macar n-are nume inca !). Efectele exploziilor vor fi cat se poate de real iar efectele armelor vor depinde direct proportional de destructivitatea acestora. Asa ca, sa nu va mirati daca trageți cu un lansator de rachete intr-un copac, cade copacul(caci se poate ! Va fi destul de distractiv sa vezi cum un copac iti zdrobeste inamicii...) Traiasca engine-ul avansat !

## Ooo...da. Singurul lucru ce-i mai lipseste e Multiplayer mod.

Sa nu credeti ca nu va fi disponibil modul Multiplayer. Ba dimpotriva: o incredibila capacitate de 32 de jucatori...uău...Tactical Deathmatch, Capture the Flag si Power Struggle. Sounds cool ?

## Yep...da' presupun ca o sa consume o tona de resurse...

Crysis va fi intr-adevar o revolutie in domeniul graficii, luandu-se la tranta cu FEAR, Quake 4 si...Half-Life 2 ?(righht) Totusi, nu cred c-o sa va

mearga mare branza doar cu o cheie de 10 si cateva piulite...Dat fiind ca in vremea in care Crysis va fi disponibil, DirectX 10 si MS Vista vor fi aparut de ceva timp, s-ar putea ca 2 GB RAM si o pereche de GeForce-uri 7950 sa devina o necesitate. Deci, sa fiti siguri ca Crysis o sa fie disponibil pentru Windows Vista.

Concluzia mea este ca n-ar trebui sa trecem cu vederea acest joc mai ales ca el va fi prezentat la E3 2006...Later si game on !

# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

### O luna nebuna de tot...

Dupa lansarea lui Oblivion ma asteptam la o perioada mai relaxata, eh, nu suntem noi gamerii, cele mai chinuite fiinte de pe fata Pamantului? Ba da, dar nici in halul asta sa fim asaltati incontinuu de jocuri, si ce jocuri!... Bune fratilor, bune, si lungi ca sa nu te plictisesti, unul dintre acestea este Heroes Of Might And Magic V, una dintre cele mai arhicunoscute serii de jocuri, si de la distanta cel mai bun TBS facut pana in prezent.

### Nebun de legat fiind paduri cutreieram.

Precum orcul isi ascute toporul taiand in acidul dezoxiribonucleic al human-ului ajuns la maturitate asa calul neobosit te va plimba in lumea frumos conturata (si indeajuns nelimitata sa fie imensa) a Eroilor ai might-ului si al magic-ului si al Sfantului Duh. Acest calut, caci despre el este vorba, este la fel de neschimbat ca in restul jocurilor din serie, tropotul copitelor sale calcand solul arid este acelasi iar stamina lui este destul de slabuta, noroc cu abilitatile de pathfinding (s.a.m.d) ale calaretului neinficat si antreprenor de castele si castelute.

Tot la capitolul navigare ar fi nedrept sa amintim cea mai de seama schimbare adusa, si anume grafica Tri-Di, 3d pentru cunoscatorii de abrevieri, aceasta noua abordare a starnit controverse cum ca, grafica izometrica ar fi fost buna si ea, sau ca... sau ca..., in fine, sunt si eu nevoit sa imi expun parerea, grafica 3d aduce cu ea mari avantaje, acum grafica are un aer de Warcraft3, in sensul ca totul are un aspect amuzant, dar pastreaza in acelasi timp gustul de heroes, ceea ce este un lucru bun, doi `epuri dintr-o lovitura cu 120 de peasants.

### Incarcatura, condimente si garnitura

O simpla privire a ochiului format asupra aspectului general al unei harti din heroes a fost de ajuns ca sa exclam "OAU!", level design este suprem, poate dintre cele mai bune care le puteam dori de la un joc, si uite de unde vine! de la un TBS.

Numarul de elemente pe pixel patrat este incredibil de mare, poate putin prea mare, uneori chiar este greu sa acoperi toate elementele prezente pe o harta, dar este indeajuns de bine gandita incat sa nu te plictiseasca/streseze. Aspectul general este de design de RPG, TBS-ul fiind mai mult de fatada, nu intelegeti gresit, dar se vede ca latura RPG a fost mult imbunatatita si, in general, tendinta jocurilor este inspre elemente de rpg. Un mic minus la partea aceasta de level design, in cadrul unei lupte, cand camera vine in combat mode, totul este



foarte simplist, poate a adauga un efect de tactica (sah mai exact Very Happy), noroc cu efectele de close up in momentul cand unitatile ataca/fac vraji.

### Sunt zombie, deci gandesc.

Ultimul mare aspect despre care trebuie sa vorbesc, este, ati ghicit, unitatile, castelele si tot ce tine de acestea.

In primul rand sursele pentru recrutarea unitatilor sunt mult mai dese, iar, principala sursa de unitati este in continuare castelul, care acum este si el 3d si are ceva mai multa viata, desi nu cred ca orasul a fost cel mai bine gandit, dimensiunile sale sunt prea exagerate si management-ul sau este destul de greoi, daca nu ar fi existat butoanele de navigare rapida nu stiu zau daca nota jocului mai depasea 7le`.

Tot legat de castele este legat si asaltul asupra lor, mult mai frumos si de un feeling mai real, dar level design-ul nu ajuta prea mult, si, in afara de zidurile si poarta castelului restul peisajului este cam pe nicaeri. Tot in ajutarea gameplay-ului si feeling-ului per total vine si povestea, unde nu sunt prea multe de mentionat, un mic cliseu al luptatoarei in cautarea amoretului ei si salvarea lumii, nimic prea iesit din comun, dar pentru heroes...decat nimic mai bine si un story acolo, in caz ca ne plictisim de custom games.

### Eroul, ultimul dar nu in cele din urma.

Totul in Heroes se invarte in jurul fat-ului sau fetei frumoase, sau, de ce nu al omuletului verde/albastru/rosu urat de inghiata lemnul si crapa iarba. Acest erou mai mult sau mai putin interesant vine cu o serie de imbunatatiri de la fabrica de ghinde si erori, printre aceste chestii noi numaram level cap mai mare, care este limitat totusi de la o misiune la alta, de cele mai multe ori acest level cap va fi atins mult prea repede, inventory-ul este mai de doamna ajuta, spell book-ul mai consistent si asa numitele powers, care sunt in general buff-uri pentru armata sa, asta daca nu il pune naiba sa se duca sa ii friga un palos zombie-ului mancator de sarmale, ca tare-i gras.

Sistemul de skill-uri a ramas in mare parte

acelasi, level-up se face pe baza experientei acumulate din lupte/comori/etc si poate fi considerata resursa in joc, dar nu va luati tot timpul dupa gandirea mea bolnava, vorbind de resurse acestea sunt neschimbate, puteau sa mai scoata din ele ca sunt multe, dar Domnul cu mila.

Sa amintesc si aici un mic inconvenient, item-urile cu care iti echipezi eroul tot nu ii schimba look-ul, si nici nu se pastreaza de la o misiune la alta, asta in cadrul campaniei, mi-ar fi placut totusi un sistem mai avansat de trade cu item-uri si formare de set-uri si...eh...vise, ar fi fost si asa prea mult unui joc care este destul de complex si sanatos.

**Elemente de atmosfera si sfera in general.**

Incepem cu cea mai putin importanta, sau mai bine spus importanta dar nu foarte, si anume sunet-ul, ei bine acest sunet este putin cam repetitiv, funny, uneori voice acting-ul este prea putin convingator, uneori nu este deloc, probabil sa pierdut undeva pe drumul dintre studioul de inregistrari si iesirea barului unde isi faceau tehnicienii vecul, colac peste gaina arsa de gripa aviara (ideea de curse la un viitor joc din serie) sunetul nu este per total rau, putin cam monoton si tacut, dar nu este enervant. Terminam cu cea mai importanta caracteristica si cea mai controversata la jocul de fata, numele ei este Grafica, dupa parerea mea aceasta este buna, chiar potrivita pentru joc, nu este consumatoare de prea multe resurse, animatii frumoase, sabii infipte in pamant, scheme complexe, deci, per total frumos.

**Ca sa citez pe cineva "Nu te astepta la nimic de la un joc..."**

Corect, daca nu te astepti la nimic, jocul, chiar si unul stupid de prost (nu este cazul) te va surprinde, ceea ce te ajuta enorm cand trebuie sa analizezi ceva, primul lucru este sa uiti cam tot ce sti despre gen-ul din care face parte si sa iti formezi o impresie din punctul de vedere al unui unui newbie, ei bine, aceasta parere in cazul jocului de fata este ca ... Un newbie nu are ce cauta in jocul asta. Jocul per total merita jucat chiar daca faci parte din clubul anti3D dar esti fan Heroes, Heroes Of Might And Magic V cu siguranta este demn de numele sau si face lumea sa uite de Heroes 4 care a fost si el bun, dar prea revolutionar pentru conservatorii dintre noi.



## [BONUS BOX]

Lupta in HoMM V reprezinta aproximativ 35-45% din timpul total petrecut jucandu-te, aici intervin insa multi factori, o lupta trebuie bine gandita din punct de vedere tactic si asa mai departe, exact ca la sah, aici depinde si foarte mult de persoana care joaca.

O sa incerc in cele ce urmeaza sa descriu o lupta tipica, sa luam ca exemplu una hero vs. nature (in cele hero vs hero singura diferenta este eroul opus care ataca si face vraji la fel ca eroul controlat de tine).

Lupta incepe cu aranjarea tactica a trupelor, prea multe de facut aici nu sunt, o eventuala pozitionare a arcașilor sau a altor entitati ranged, cele meele in fata, zburatoarele preferabil pe laterale, si cele tank pe centru, asta in cazul in care nu exista obstacole pe campul de lupta.

Dupa ce lupta incepe in adevaratul sens al cuvintului partea care detine avantajul incepe prima, unitatea care incepe este aleasa in mod normal aleator, dupa selectarea acesteia pe terenul de lupta apare o zona marcata de un grid, practic reprezentand zonele accesibile pentru o eventuala mutare, acest teritoriu este direct influentat de mobilitatea fiecarei unitate, daca o unitate inamica se afla in zona de mobilitate atunci aceasta poate fi atacata.

In momentul selectarii unitatii atacate puteti vedea anumite "estimari" asupra rezultatului, numarul aproximativ al inamicilor care vor fi omorati (producatorii au decis sa ne scape de o bataie de cap), daca inamicul va reactiona atacului cu un alt atac sau alte statistici. Daca nu vreti sa atacati creatura selectata poate, dupa caz, folosii una din power-urile sale, poate sa nu faca nimic (defend) sau o puteti muta intr-o zona mai mutin periculoasa pentru anumite scheme tactice.

In cursul unei lupta va veni si randul eroului sa face ceva, acesta in functie de clasa sa si alte elemente poate sa atace meele orice inamic din zona de batalie, poate sa foloseasca buff-uri, spell-uri, acesta nu va fi atacat de inamici si nici de eroul advers.

Cam asta este o batalie in mare parte, eroul ramane insa unitatea de baza care ajuta enorm la deznodamntul luptei.



### Puncte de Referinta:

- >peste 200 de skill-uri
- >peste 170 de abilitati ale unitatilor de joc
- >Peste 40 de spell-uri pentru eroi
- >6 campanii
- >Peste 30 de misiuni
- >6 factiuni diferite ca si caracteristici.
- >Peste 80 de creaturi cu abilitati diverse
- >Mod multiplayer nou: Duel mode

GRAFICA 9/10

SUNET 8/10

GAMEPLAY 9/10

MULTIPLAYER 8/10

STORY 8/10

PERSONAL OPINION 9/10

NOTA FINALA 9/10

Justificare: Jocul avea ca tinta un 9, dupa parerea mea, nu a avut acest noroc, nota este rezultat al unei gandiri destul de intense, in primele ore de joc esti impresionat dar micile inconveniente iti sar apoi in ochi. Sfatul meu este sa ignorati nota si sa tratati jocul ca un joc de referinta.

# RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

## Ron si Rol

Cand eram mai bebel auzeam eu de anumite carti scrise de un anume Jules Verne, cartile lui nu mi-au placut niciodata, desi trebuie sa recunosc ca imaginatia lui era una bogata, poate prea bogata si prea condimentata dar avea totusi acest stil original, care stil il observ in Rise Of Legends, il observ in tot, in masinariile pe baza de abur, locatii si asa mai departe, poate este doar senzatia mea, nu stiu ce a vrut jocul acesta de la gamer dar stiu ca este un RTS bun dar nu peste limita.

Tot la capitolul acesta intra izbutoarea asemanare a unor creaturi cu cele din filmul Wild Wild West, o comedie de duzina dar cel putin interesanta.

**Orice joc este bun pana te plictisesti de el, iar cu cat de plictisesti mai repede cu atat este jocul mai slab.**

Rise of Legends este un joc de substanta, te tine bine in poveste si actiune chiar daca din screenshot-urile ce le vedeam acum cateva luni ne asteptam la mult mai mult, pe website citeam de multe elemente de "originalitate" iar pana la urma ne-am ajuns cu un joc bun dar nu atat de original cum se sustinea, din contra mult prea putin original si mult prea multe



elemente deja intalnite.

Incepem cu ce ne-a lasat masca pei cei mai multi dintre noi si anume peisajele (aici contribuind si grafica) ei bine aceste peisaje,

cel putin in prima campanie, nu sunt cu nimic impresionante sunt chiar mult prea repetitive in unele puncte, nu critic aspru jocul, peisajele si grafica sunt frumoase dar nu cum se zvonea. In principiu daca ati jucat Age Of Empires 3 prima campanie nu o sa va ofere nimic in afara de ...

## Gameplay

Inainte sa va vorbesc despre gameplay trebuie sa mentionez povestea ce graviteaza in jurul jocului (la care trebuie sa mentionez echipa din spatele jocului Alpha Centauri care au creat universul jocului), povestea in sine nu este o mare capodopera dar interesant este felul in care este spus si usurinta cu care te integrezi in univers, chiar daca la inceput esti oarecum bulversat si nu intelegi mare lucru.

Dupa cum probabil stiti ROL este sequel-ul jocului Rise of Nations, un RTS mai mult economic decat militar dar destul de greu accesibil gamerului de ocazie, Rise of Legends tinde sa nu aiba absolut nicio legatura cu acest joc, noroc ca interfața si gameplay-ul ne ajuta sa ne dam seama de originea jocului, ei bine acest RoL pastreaza complexitatea lui RON si totusi este jucabil si antrenant, gamerului de rand ii este intinsa si





si lui o mana prin documentatiile serioase si tool tip-urile din joc/harta tactica. Aceasta harta tactica nu este mult diferita fata de ce am vazut in alte jocuri ce au o asemenea componenta, diferenta majora este ca pe aceasta harta te plimbi in mare parte cu eroul tau, care erou are powers si evolueaza in level din misiune in misiune, desi la prima vedere aceasta harta este extrem de simplista aceasta ajuta la construirea de districte in orasele deja controlate, la trimiterea de intariri (prin districte militare de exemplu), la cercetarea de noi unitati sau altele.

## Rase si Rasism

Ca orice rts care se respecta, jocul trebuie sa contina niste rase cu ajutorul caruia jucatorul isi intalneste alter-ego-ul (impropriu zis, mai ales in RTS-uri, aceste ego fiind zeul ce controleaza armatele, s.a.m.d), ei acest joc prezinta si el aceste rase, si nu numai ca le prezinta, fiecare rasa este cat se poate de unica si sunt cat se poate de echilibrate intre ele. Avem rasele urmatoare: The Vinci (probabil o referire la Da Vinci care a avut si el multe idei "tehnologice"), The Alin (o rasa "magica" care se bazeaza pe magie in ajutorul mineritului) si The Cuotl. Practic nu exista diferente majore intre puterile raselor, aici depinde de stilul de joc al gamerului.

## Unde nu-i licenta nu-i interes

Poate ca acest joc merita mai mult, dar nu este chiar o capodopera, sunetul si in special voice acting-ul este... nu stiu exact cum sa spun, ei bine, este jalnic, cerintele sunt destul de ridicate chiar daca jocul nu arata cine stie ce, culorile sunt prost alese uneori, unele powers arata de parca sunt niste bomboane in contrast cu solul arid unde se dau bataliile, iar uneori design-ul per ansamblu da impresia ca producatorii au creat universul undeva la iarba verde si la o bere.



The Doge started this war, Giacomo. Against us, against Pirata. Someone needed to stop him.



GRAFICA 8/10

SUNET 7/10

GAMEPLAY 8/10

MULTIPLAYER 7/10

STORYLINE 8/10

IMPRESIE 9/10

NOTA FINALA 7.8

### Puncte de referinta:

- Univers bine realizat si bine conturat
- Gameplay unic si complex
- Sistem de comert cu granite variabile s.a.m.d.
- O multitudine de eroi cu multe abilitat

# HITMAN

## B L O O D M O N E Y

### Apocalipsa

Undeva departe de universuri in care oblivionul bate la usa, respectiv poarta unei civilizatii intregi si mai ales unde eroul salvator de mii de vietii si lumi se afla un chel, motociclist si tatuat pe spate, acesta nu are absolut nicio legatura cu Hitman:Blood Money, dar in cadrul viziunii mele cinematografice este o introducere buna intr-un univers deloc prea complex, contemporan dar si S.f. din unele puncte de privire.

Eroul, tratat ca si componenta a unui univers este in general cel care are dreptate prin actiunile sale, desi cum de la Star Wars pana acum am fost invatati ca fiecare erou are dreptate din punctul sau de vedere, in Hitman controlam un erou care nu are nimic de spus, este tacut, si tinde spre ciudat...

### Razboiul clonelor

Nu stiu daca va place muzica clasica, eu nu ma omor cu asa ceva, dar se pare ca meniul jocului da, Ave Maria ne va izbi direct in piept inca din meniul principal, tot acest meniu, este probabil mai consumator de resurse decat jocul in sine, dar mai multe despre partea vizuala o sa vorbim mai tarziu.

Despre poveste nu o sa spun prea multe pentru ca este un motiv foarte bun sa jucati jocul asa cum este, povestea este mult mai buna si mai bine prezentata decat in jocurile precedente, daca cunosti limba engleza si nu esti surdo-chior nu ar trebui sa ai mari dificultati in a intelege "plot"-ul.

Un mic spoil, fara de care nu as putea scrie acest articol este faptul ca 47-le din Blood-Money pare a fi o clona, un subiect si asa destul de controversat, dar hmm... asasinul perfect acum clonat nu trebuie lasat sa existe, daca sunt mai multi? Daca este o intreaga armata? Aceasta este o treaba pentru super FBI! Mintile diabolice si altii se gandesc ele intre o sedinta de popice™ si o sarmala™ sa ii vina de hack lui PatruShapte prin aceleasi metode... "YOU, are NOT alone".

### "Ridica-te si umbla..." dar incet...

Jocul de fata este prezentat ca fiind un Stealth si mai putin Action, dovezi avem destule, modul in care executi misiunea atrage dupa ea un rang primit la sfarsit si cantitatea de bani care ajunge in contul tau, practic, o fortare de a aborda partea stealth, dar nu se supara nimeni daca maturi toate NPC-urile de pe harta si apoi iti faci treaba,



chestiunea este ca bani tot o sa primești si oricum banii chiar nu sunt o problema in HBM, poate dupa prima jumătate a jocului, dar nici atunci nu o sa le simți lipsa prea mult.

Cu banii facuti si primiti la sfarsitul fiecarei misiuni poti sa faci o serie limitata de actiuni, aceste actiuni se rezuma la gadget-uri pentru arme, si alte upgrade-uri care sunt in general utile doar in modul action, tot cu bani mai poti cumpara anumite INTEL, care sunt doar niste hints care sunt foarte ieftine pentru bugetul lui 47. Intrebare este, de ce nu ii furnizeaza agentia aceste INTEL (uneori vitale) direct asasinului in cauza? Raspunsul nu il veti gasi nicaieri, dar este subiect bun pentru teoria conspiratiei.

### Seven, Forty-Seven

Asasinul tot asasin ramane si va ramane toata viata sa, dar mai evolueaza si el din cand in cand, noul model de 47 stie acum sa arunce cadavre din balcoane si alte locatii cu grad mare de impiedicare-cadere-moarte-accidentala, mai stie si sa ascunda cadavrele in containere sau alte recipiente (vezi Rehab Clinic mission), modalitatile de a crea accidente sunt mult mai multe si foarte diversificate, un plus gameplay-ului si rejucabilitatii.

Tot la capitolul gameplay incudem si un numar foarte ridicat de NPC-uri pe picselele patrat, aceste NPC-uri au traiectorii scriptate, destul de evidente e drept dar este inca o dovada ce engine-ul jocului este foarte bun. Aceste personaje vorbesc intre ele, iar conversatiile lor

sunt declansate in general de tine, si tot din conversatii poti sa descoperi amanunte importante.

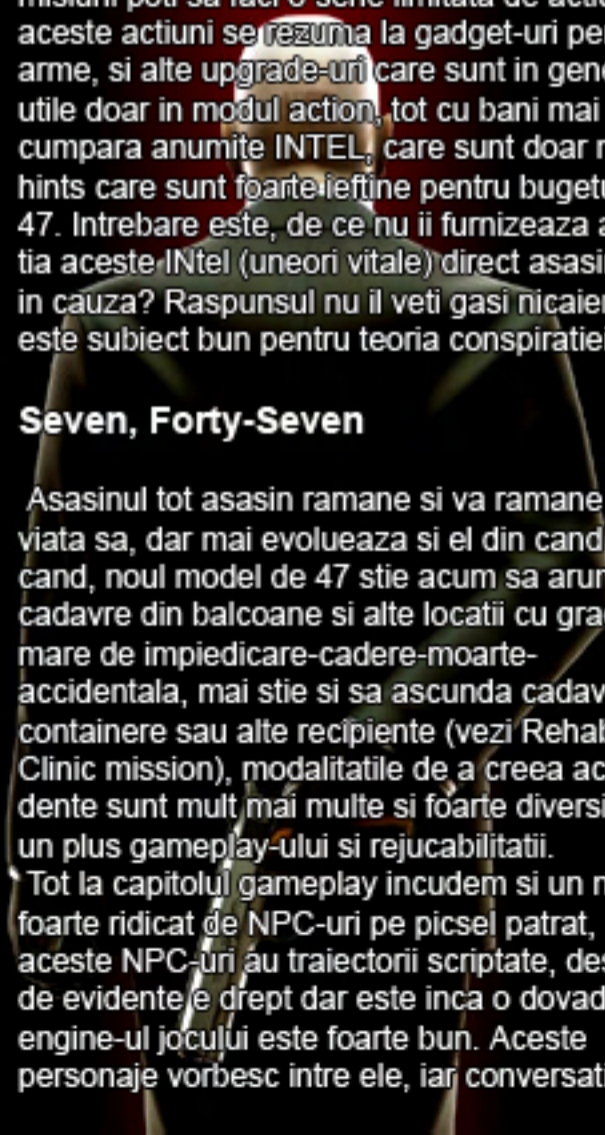
HUD-ul nu iti va prezenta prea multe treburi, fiind destul de simplist, mai mult vei folosi harta din dotare iar butonul [M] va fi frecvent apasat.

Tension-meter-ul trebuie supravegheat destul de atent, acesta iti va indica gradul de "atentie" care o atragi, iar health bar-ul viata ta evident, putin cam exagerat de multa, dar in fine, in traditia HitMan.

### [SPC] Change clothes

Haine noi clona are, se pare ca Hitman Blood Money detine un engine grafic nou, what do you know, eh? Acest engine vine cu o multime de tehnologii care mai de care mai noi si mai consumatoare de resurse (bump mapping, specular mapping, parallax mapping s.a.m.d), jocul la detalii minime ruleaza bine pe calculatoare chiar si mai depasite, dar diferenta dintr low si high este ca de la cer la pamant in acest joc, este o diferenta calitativa enorma cand vine vorba de gradul de detalii.

Sunetul este magnific, muzica clasica care oscileaza din moduri alerte la unele mai lente face toti banii, prea mult nu este de spus aici, sunetele armelor sunt reusite, voice-acting-ul NPC-urilor este cam slabut, iar in cut-scenes nu este chiar



foarte convingator desi vocile sunt bine alese.

### Puncte De Referinta:

- Engine grafic nou
- Interactivitate cu mediul sporita
- 13 misiuni cu locatii diferite
- Hideout pentru antrenament cu armele, etc.
- Echipamentul standard include o moneda pentru distragerea atentiei.
- Poti impinge NPC-uri peste balustrazi/scari etc pentru a creea "accidente"
- NPC-urile ocupa diferite pozitii in urma actiunilor tale, de exemplu o explozie de butelie de gaz va atrage asupra sine oameni ce vor investiga scena si vor scoate cadavrul/cadavrele afara.

GRAFICA 9/10

SUNET 9/10

GAMEPLAY 8/10

MULTIPLAYER N/A

STORYLINE 8/10

NOTA FINALA 8.4

katerpillar



# GHOST RECON 3

A D V A N C E D W A R F I G H T E R

Huh ? Man, what's this ?

Dupa Rainbow Six: Lockdown si SWAT 4: Stetchkov Syndicate, am avut ocazia sa incerc cel mai nou release de la Ubisoft: Ghost Recon: Advanced Warfighter(sau GRAW, daca vreti...puteti sa-i spuneti si Gelu, nu ma deranjeaza). Acest tactical shooter l-am jucat astfel incat sa ma simt mandru de banii pe care i-am dat pe el. In caz ca nu stiati, GRAW a fost de mare succes pe X360, cu un gameplay provocator, continut bogat si o varietate impresionanta de efecte vizuale. Auzind faptul ca a iesit(in sfarsit) varianta pentru PC, mi-am zis sa-l iau, in ciuda cerintelor destul de ridicate.



Suna plictisitor...I'll listen anyway...

GRAW se pare ca nu deranjeaza pe nimeni prin storyline. In schimb, imediat dupa prezentarea misiunii, poti sa sari direct in actiune. Spre exemplu, trupele isi asculta cu atentie obiectivele in timp ce sunt transportate cu elicopterul la destinatie. Obiectivele, bineinteles, au tendinta sa se schimbe datorita unor evenimente neplacute ce au loc pe terenul de lupta. Pe langa asta, mai primesti si transmisii video ce contin informatii esentiale cu privire la misiune. Anyways, hai sa vedem despre ce e vorba:

Jocul te pune in rolul Capitanului Scott Mitchell, a carui responsabilitate principala este sa-si foloseasca trupele de infanterie usoara pentru siguranta oamenilor importanti din Statele Unite, Canada si Mexico. Presedintele Statelor Unite, prim-ministrul Canadei si Presedintele din Mexico urmau sa se intalneasca in Mexico City pentru a semna NAJSA(North American Joint Security Agreement). Din pacate, lucrurile n-au mers prea bine, mutumita unor rebeli mexicani. Asa ca, Presedintele Statelor Unite n-a putut sa ajunga la intalnire datorita faptului ca a ajuns in mainile rebelilor. Deci, lucrul cel mai important este sa salvezi toti VIP-i in timp ce incerci sa scapi de rebeliune.

Rebeliune ?! Sunt convins ca n-au nici pistoale de jucarie !

Acest shooter are, fara indoiala, cei mai tari AI din industria gaming-ului pana la ora actuala. Ca sa fiu cinstit, nu prea-mi convine faptul ca trebuie sa ma pun cu un dusman virtual, stiind ca e cel mai inteligent dintre toti. Chiar ma sacaie cand imi iau un glont in cap. Totusi, UbiSoft s-a gandit si la mine si a creat cea mai tare trupa virtuala de infanterie usoara pe care am condus-o eu. Sunt chiar buni, de multe ori reusind sa se descurce singuri cu mai multi inamici. Partea proasta e ca trupele tale nu prea sunt ascultatoare...fapt care te omoara in cele din urma. In caz ca nu ai pe cineva in spate, adica Wink. Gameplay-ul devine mai provocator deoarece inamicii pot sa traga izbitor de bine de la distanta.



Ouch.

Tot ce-am scris mai sus n-ar trebuie sa te descurajeze sa joci acest joc. Ba dimpotriva, te determina sa vrei sa-l termini cat se poate de bine. Acum, daca campania e destul de grea, chiar nu vreau sa intreb cat au stat producatorii s-o creeze...mai ales reactiile AI-ului, efectele speciale ca sa nu mai mentionez grafica superba, facuta special pentru placile High-end. Si cand zic High-end, ma refer la HIGH-End. Se pare ca producatorii au avut multa rabdare sa faca o astfel de campanie. Exista si quest-uri secundare, in caz ca va intrebati. Ah, va dau un sfat: la inceputul fiecarui misiuni, unde ai posibilitatea sa alegi dintr-o mare varietate de arme, va recomand sa atasati orice upgrade disponibil pentru arma respectiva. O sa va creasca gameplay-ul. Trust me.

Partea marfa este faptul ca poti oricand sa accesezi satelitul. Credeti-ma, sa vezi care e situatia "de sus" in

timp real este un mare avantaj. Cu ajutorul lui, poti sa le indici coechipierilor tai ce inamic trebuie eliminat. De asemenea, cu ajutorul satelitelui poti sa decizi pe unde s-o iei si din ce unghi sa-ti elimini tinta.

Calitatea sunetului este foarte buna, focurile de arma auzindu-se de parca ti-ar intra in cap prin urechi(sau poate ca dau eu volumul prea tare in casi ?)



### M-am plictisit de campanie.

Multiplayer ? Are...are foarte mult, chiar. Poti sa te joci cu inca 31 de jucatori in multiplayer, ce ofera modurile cooperative si asa-zisul domination. Pe ansamblu, modul multiplayer poate fi o experienta placuta dar, ca sa fiu sincer, nu prea m-am omorat cu multiplayer-ul datorita unor bug-uri neplacute. Spre exemplu, cuvinte ca "infinit", "forever" s-ar putea sa-ti indice cantitatea de timp necesara pentru a te loga intr-un server. Si dupa ce(prin minune) te loghezi, aflii cu stupoare ca nu prea sunt multi indivizi care sa joace pe acel server. Anyways, Ubi inca n-a facut un dedicated server pentru GRAW, asa ca ar fi bine sa-ti vezi de campania ta pana sa vrei sa te joci online.

Prezinta si alte bug-uri p'aici, p'acolo(la fel ca toate jocurile, deh). Atentie celor care vor sa-l joace la rezolutii scazute, jocul prezinta un crash bug foarte neplacut. Nu va recomand sa-l jucati pana nu iese un patch pentru el care sa corecteze aceasta problema.

Per ansamblu si fara nici o indoiala, GRAW este un shooter tactic excelent ca grafica, sunet si AI, cu misiuni grele si provocatoare, chiar si pentru cei mai buni jucatori. Prezinta o campanie decenta ca intindere, multiplayer decent...sa zicem. Ubi a avut un mare succes cu acest joc pe X360. Pacat ca am gasit destul de multe bug-uri tehnice in varianta pentru PC.



### Good Jedi:

Excelent gameplay, grafica superba ce necesita placi High-End sau, in ultimul caz, placi Middle-End.

Reactiile AI-ului sunt in functie de miscarile tale, iar abilitatile lui fac jocul mai provocator.

Campanie destul de mare ca intindere, cu quest-uri secundare.

Satelit integrat in FPS.

### Bad Jedi:

Cateva bug-uri ale coechipierilor.

Posibilitatea mare de game crash in cazul jucatorilor ce-l joaca la o rezolutie mica.

Log incet in Multiplayer. Inexistenta unui server dedicat.

Dezamagire totala pentru cei ce l-au jucat pe X360 si au vrut sa-l joace si pe PC.

Cerinte destul de ridicate.

### Cerinte:

PIV 2000

1GB RAM

5GB HDD

Placa video de 128MB VRAM

JediMind



GRAFICA 10/10

SUNET 9/10

GAMEPLAY 9/10

MULTIPLAYER 5/10

STORYLINE 7/10

IMPRESIE 9/10

NOTA FINALA 8.2

# SiN EPISODES EMERGENCY

Prin anul 1998, Ritual Ent. lansa jocul SiN, un joc care avea deviza "always expect the unexpected". Se anunta un joc cu nivele si personaje care se schimba sau reactioneaza in functie de alegerile pe care le iei dealungul jocului. Personaj nu am jucat acel joc, dar din cat m-am informat am dedus ca a fost un joc de medie, nici prea prea nici foarte foarte, un joc bun dar care nu si-a lasat amprenta asupra jocurilor care au aparut dupa el. Prin 2004, odata cu aparitia lui Half-Life 2 Ritual au vazut o noua sansa pentru SiN, si au cumparat licenta pentru engine-ul Source al celor de la Valve si s-au pus pe treaba. Vazandu-se cu multe idei pentru jocul lor, multe care erau esentiale pentru story si au decis sa faca un joc episodic. Au impartit jocul in 9 parti si au pus osu' la treaba.

## Freeport City

Primul episod din seria Sin Episodes, Emergence il introduce pe John Blade(personajul principal) direct in "sanul" actiunii(veti vedea intr-un screenshot la ce ma refer), pe o masa de operatie unde Elexis Sinclair(multimiliardara tcnita, proprietara a companiei SiNTEK care are ca scop refacerea omenirii dupa ideile sale bolnave) si Rodek(seful mafiei din Freeport City) il injecteaza cu o substanta necunoscuta. In salvarea lui vine Jessica, frumoasa partenera roscata, incepatoare in HardCorps(organizatie de elita dedicata protejarii populatiei din Freeport City), care il scoate din cladire si pleaca imediat in cautarea lui Rodek, singurul care ar putea sa stie cu ce a fost injectat. Ajuns la unul din contactele lor catre Rodek, soldatii SiNTEK surprind intalnirea si gameplay-ul propriuzis ia amploare.

## Similar but with a twist!

Engine-ul se vede ca este Source. Nu stiu cum sa explic, dar se simte, poate ca dependenta mea de Half-Life 2 la vremea cand a aparut isi arata efectele, poate ca vreau sa joc mai repede HL2 Episode one sau poate ca este foarte evidenta comparatia cu Half-Life 2. In orice caz grafica, dupa parerea mea cam lasa de dorit in unele privinte. Half-Life 2 arata mult mai bine, chiar daca este mai "batran" cu 1 an jumate. Nu spun ca este urata, doar ca este destul de "dated" avand in vedere ce titluri au aparut in ultimul an: Call of Duty 2, F.E.A.R., Oblivion, Quake 4, Ghost Recon Advanced Warfighter, etc. Personajele sunt modelate bine, dar texturile sunt



cam prea... colorate. Fata Jessica parca e prea portocalie, iar uniforma HardCorps contine un albastru care sare in ochi prea rau(sa va vad la un stealth operation). Totusi orasul pare sa fie viu, in departare mereu se misca ceva, da impresia de dinamism, si chiar pare ca este un oras care functioneaza, chiar daca tot jocul este structurat pe nivele si nu exista o libertate de miscare in afara lor. Level design-ul este functional, chiar daca in unele nivele te poti rataci. Nu sunt decat 3 locatii importante in joc: Portul, Laboratorul U4 si SiNTEK Supremacy Tower, dar este totusi un episod, si intelegem ca sunt putine elemente deocamdata. Texturile imprejurarilor arata bine, chiar daca unele au o rezolutie foarte mica, iar daca chiar stai sa te uiti atent incepe sa se vada si in alte locuri, de obicei in timpul monoloagelor personajelor. Si ca tot am ajuns la monoloage si personaje, tind sa spun ca lip-sync-ul nici nu se apropie de calitatea lui Half-Life 2, iar miscarile nu sunt mai deloc naturale.

Mergand pe deviza ca grafica nu face un joc, am trecut mai departe, si am inceput sa joc. Se simte bine si totusi cunoscut,

Half-Life 2 anyone? Da, jocul chiar are o mare parte din gameplay asemanatoare Half-Life 2-ului, ceea ce nu este un lucru rau. Engine-ul fizic Havok apare si el si aduce ceva probleme de fizica de rezolvat(a se citi obiective bazate pe fizica), dar nu la nivelul celor din Half-Life 2 unde greutatea era un factor important, incercati sa va rezumati la ia obiectul X si cara-l pana in punctul Y. O diversitate mare in gameplay nu exista, in marea parte a timpului trebuind decat sa impuscam tot ce se numeste inamic si sa apasam pe butoane(si sa nu imi spuneti ca folosirea computerelor nu "furata" din DOOM3), mai bagam si un Melee attack, si o grenada si cam asta e. Ce mi s-a parut cat-de-cat special a fost ca in nivelele in care te affii in masina poti sa iesi pe geam si sa tragi cu arma, dar nu e mai nimic special, mai ales ca nu poti sa tragi din masina daca nu apesi butonul sa stai catarat pe geam. Are totusi niste lucruri care mie mi se par destul de originale. Au upgradat healing-stations-urile din Half-Life 2, adaugand recipiente pe care poti sa le schimbi(dar la fel de usor poti gasi station-uri fara recipient), dar in acelasi timp daca nu este nici un station prin apropiere si ai nevoie

urgenta de viata, poti foarte usor sa spargi recipientul, iar gazul din zona va adauga o bucata buna la viata. Eternele butoaie explozibile sunt prezente si ele impreuna cu buteliile inflamabile si cu butoaiile cu gaze toxice (care in jocul de fata nu ne ranesc ci doar ne incetoseaza vederea). Odata cu aceste "upgrade"-uri au venit si noi posibilitati in gameplay. Mutantii (stiu ca sunt spoiler dar trebuie sa zic) sunt raniti in zonele in care sunt sparte healing-tubes si sunt vindecati in zonele in care sunt nori de gaz toxic. Toti inamicii reactioneaza la acesti factori si se pot si rani intre ei.

## "Flank him!" / "Roger that!"

A.I.-ul este unul din elementele care chiar m-a surprins. Pe medium difficulty mi-au creat unele probleme. Sunt genul de "boti" care coopereaza asemeni celor din F.E.A.R. Isi dau comenzi intre ei, suna pentru intariri si mor in moduri placute vederii. Diversitate mare nu e: avem SiNTEK infantry, Jetpack Troopers (care sunt preferatii mei la morti amuzante), SiNTEK heavy trooper (dispune de un minigun si de o armura), niste uhm... creaturi si vreo 2 "bosi" despre care vom afla mai multe in episoadele viitoare.

Arsenalul lui Blade este foarte foarte limitat. Cand am inceput sa joc am primit un pistol, am zis mersi si am inceput sa il folosesc fericit ca am primit prima arma. Este un pistol puternic, si arma pe care am folosit-o cel mai mult in tot jocul din cauza ca un singur glont poate omora aproape orice inamic (aproape) printr-un head-shot bine plasat, langa acesta a mai venit un shotgun cu o putere pe masura si un SMG cu grenade pe secondary (half-life 2 anyone?) si ATAT. Da, atat, 3 arme in tot jocul fiecare avand cate un secondary fire: Pistolul trage cu niste gloante speciale care sunt armor-piercing si lasa o dara albastra draguta in aer, Shotgun-ul trage cu un shell la fel, armor-piercing dar care ricoseaza din pereti, iar SMG-ul, cum am mai spus dispune de aruncator



de grenade ca secondary-fire. am specificat mai sus ca exista si grenade, un singur fel de grenade mai exact, grenade incendiare, care au un damage destul de bun, dar nu ofera prea multe optiuni tactice deoarece focul ramane vreo 20 de secunde si inamicii de obicei stau pe calea pe care trebuie sa o urmeze jucatorul.

Sunetul este placut, in meinul principal avem o melodie care ne intreaba "What's the world come to?", probabil sa ne introduca in atmosfera orasului care se pare este plin de crime, mafie si magnati (sau magnata) nebuni care a inceput sa cumpere bucati

din el. Armele si exploziile suna bine, dar am auzit si mai bune prin alte locuri, in locurile cu actiune intensa avem si ceva muzica antrenanta, iar vocile sunt realizate bine. Nu este nimic extraordinar aici, mediu, mediu, mediu.

## It's just an episode...

La final pot spune ca acest prim episod SiN este placut. Pentru cele 5-6 ore petrecute cu el nu regret ca l-am jucat, chiar astept un episod 2 mai bun (asta daca Ritual stiu sa invete din greseli), si sper ca vor mai adauga arme si o diversitate mai mare in toate aspectele jocului.

*TheWarlord*



GRAFICA 7/10

SUNET 7/10

GAMEPLAY 8/10

MULTIPLAYER N/A

STORYLINE 7/10

IMPRESIE 7/10

NOTA FINALA 7,2

# The Godfather®

## THE GAME

Trebuie sa recunosc ca nu am fost de la bun inceput convins ca acest joc va lasa o urma, ceva in mintea mea, dar colegul meu de banca(un mare fan Nasul) imi tot spunea detalii si alte chestii asa ca am ajuns si eu sa ma informez despre aceasta minune a tehnologiei EA.

Ma gandeam ca mare lucru de acest Godfather nu o sa fie din doua motive clare: EA si joc dupa film. Ma gandeam ca in cel mai fericit caz o sa fie o clona destul de reusita de GTA si ca dupa cateva ore de stres voi putea sa las jocul zicand ca asta-e. Dar n-a fost asa. Jocul mi-a placut si cu fiecare clipa pe care o petreceam in plus incercand sa avansez in familie intelegeam ca acesta este un joc chiar foarte bun ce merita o nota babana din partea mea.

### Nasul = trilogie de succes cu multe Oscaruri

Storyline-ul nu mai are nevoie de nici o descriere. Jocul se bazeaza pe romanul lui Mario Puzo, roman care a fost ecranizat ulterior. Povestea este foarte buna, jocul urmarind indeaproape filmul considerat a fi cea mai buna transpunere pe pelicula a complicatei organizatii numita Mafia.

Un lucru impresionant il reprezinta faptul ca vocile sunt realizate de cativa dintre actorii care au jucat in trilogie(Marlon Brando, Robert Duvall sau James Caan).

Jocul este unul ce doreste sa ofere libertate deplina intr-un spatiu cat mai intins din acest punct de veder Nasul asemanandu-se mult cu seria GTA. EA ne ofera un New York imens, cu elementele sale distinctive, in care tu, un biet pusti ce este salvat de la moarte de unul din membrii familiei Corleone trebuie sa ajungi "capul capetelor".

Metodele pe care le puteti folosi pentru a ajunge in pozitia inalta pe care toata viata ati visat-o sunt destul de variate: trebuie sa cereti protectie diferitelor afaceri din oras, sa eliminati sistematic celelalte familii si sa urcati pe scara ierarhica.

Orasul este foarte mare si din aceasta cauza este impartit in 5 cartiere: Brooklyn, Little Italy, Hell's Kitchen, Midtown si New Jersey. De asemenea, familia Corleone are dusmani, reprezentati de alte 4 familii : Tattaglia, familie ce conduce practic Brroklyn-ul, Cuneo ce conduce Hell's Kitchen, Stracci din New Jersey si Barzini din Midtown. Jucatorul va urmari povesta intregii trilogii si astfel va avansa in ierarhie. Jocul ofera diferite ranguri, care, desigur, ofera beneficii diferite: Outsider,

Associate, Soldier, Capo, Underboss, Don, Don of New York City. Rangul cel mai inalt(cele de Don of New York) il veti primi abia dupa ce veti aduce sub stapanirea Corleone toate afacerile din oras.(si sunt multe).

### Cosa Nostra

Jocul se arata ingrijit, cu o grafica frumoasa, cu un engine fizic bine pus la punct. Modul in care masinile sar in aer este spectaculos, animatiile personajului sau ale adversarilor sunt bine definite. Masinile se controleaza destul de bine, poate nu la fel de bine ca in GTA, dar oricum este un control mult mai bun decat cel din Total Overdose. Pentru a-i convinge pe proprietarii diferitelor afaceri ca este spre binele lor sa plateasca taxa de protectie EA ne ofera cateva metode mai mult sau mai putin ortodoxe(alea in cazul in care vorba buna nu are nici un efect). Pe langa numarul mare de pusti, mitraliere, pistoale, sticle incendiare, bate si tevi ce ne sunt servite, putem sa folosim clasicul pumn/picior/ alt membru ce poate aplica durere. Avem asa numitele executions, care, in functie de arma pe care o folosim in momentul respectiv, este diferita. Putem sa ne sugrumam victimele, ceea ce este foarte fain. Urmaririle cu masinile au si ele farmecul lor, indiferent daca sunteti urmariti de politie sau de bandele rivale. Jocul ofera o gama foarte larga de actiuni "pe langa": de exemplu puteti mitui agenti FBI(care sunt folositori atunci cand incepeti un razboi intre grupari), puteti mitui politisti, cumpara arme, case in care puteti sa va ascundeti. Ceva mai sus pomeneam ceva de razboi intre grupari. E, aceste razboaie se intampla atunci cand ii enervati prea tare pe vecinii de mafie. Atunci incepe un razboi total, pe viata si pe moarte. Cel mai usor este sa-l mituiti pe agentul FBI. In relatia tu-politie apare heat-ul, ce va creste de fiecare data cand vei ucide pe cineva sau vei fura o masina.

### La Famiglia

Sunetul este placut, nu ma plang. Soudtrack-ul este unul foarte reusi, ce te introduce in atmosfera jocului cu succes, iar sunetul masinilor, explozilor, gloantelor sau voice acting-ul sunt foarte profesionist realizate. Ceea ce mi-a placut este faptul ca jocul este foarte cinematografic, cutscene-urile sunt foarte bine facute si sporesc senzatia de imersiune in joc. Controlul personajului este bun, nu ma plang, dar se putea mai bine. Sistemul de ochire este unul mai special. Puteti sa folositi sistemul free de ochire sau unul in care tinta se misca automat dupa dusmani. Personajul nu poate sari, dar asta nu este un mare dezastru. Luptele sunt foarte bine realizate, pumnii si picioarele impartite par foarte reale(aproape dor). Sangele curge peste tot, iar focul ne va insoti in cruciada noastra nebuna. Misiunile nu sunt plictisitoare(unde va intre medii si bune), dar faptul ca trebuie sa preluati fiecare afacere mi s-a parut o tampenie. Sunt foarte multe afaceri, iar simpla lor preluare este de multe ori o formalitate. Aproape de final veti fi nevoiti sa distrugeti bazele tuturor familiilor mafioate. Aici avem intr-adevar o baie



de sange. Multi morti, explozii si vile ce sunt distruse. Dupa ce distrugeti bazele familiilor, organizatia Corleone isi impune dominatia efectiva asupra orasului.

### Sunt Don! Pupa-mi mana!

Cu fiecare omor/misiune/etc. primiti respect, ceea ce duce la ascensiunea in ierarhie. Vetii deveni mai respectati pe strada iar asta nu poate fi decat bine. Familia va v-a lua un anumit comision din venitul pe care-l aveti(din taxele de protectie, din afacerile pe care le-ati preluat), comision ce devine din ce in ce mai mic pe masura ce deveniti mai puternic. Vetii primi bani si dupa fiecare misiune indeplinita. Banii ii puteti folosi pentru a cumpara case, in care va ascundeti si care sunt folosite pentru a salva jocul, pentru a plati arme, pentru mite, pentru doctori( in caz in care muriti) sau pentru haine. La inceputul jocului puteti sa va faceti personajul asa cum vreti, prin setarea anumitor parametri legati de fizicul personajului si tot acolo va cumparati hainele. Desigur, la inceput finantele sunt foarte reduse, dar cu timpul va puteti permite toale foarte scumpe si excentrice.

Toalele astea au si ele un scop: cu cat sunt mai scumpe cu atat va creste respectul.

Tutorialul este reprezentat de cateva misiuni de la inceput si din cateva filmulete ce va vor prezenta situatia de ansamblu din joc si elementele cele mai importante ale acestuia.

Cum jocurile din ziua de astazi au obisnuit gamer-ul cu asa zisele recompense, The Godfather nu face exceptie de la a-l rasplati pe gamer pentru orele si nervii pe care i-a facut incercand sa devina al mai mare din mafie. Rasplata este constituita din fragmente din filmele The Godfather.

Multiplayer n-avem, dar nici nu se punea problema unei asemenea functii adaugata unui asemenea joc.

Per total, cum ziceam si la inceputul acestui review, The Godfather este un joc placut, interesant, distractiv si merita o nota babana. De ce? Pentru ca s-a muncit la el, pentru ca un Marlon Brando a tinut cu tot dinadinsul sa inregistreze dialogurile la acest joc, desi era pe patul de moarte, pentru ca ofera cateva ore de gaming intens si de o calitate daca nu foarte buna, macar buna sau multumitoare.

Asa, pornit-am de la clona de GTA si ajuns-am la un joc original.

### Cerinte Minime

Titlu: The Godfather

Gen: Action

Producator: EA

Distribuito: EA

Procesor: Pentium® IV 1.4GHz

Memorie: 256 MB RAM

Accelerare 3D: minimum 64 MB

### Sistemul folosit

Procesor: AMD Barton 2500+ @ 1.83 Ghrz

Memorie: 1 GB Kingmax PC 3200

Accelerare 3D: GeForce FX 5700 128 MB



**GRAFICA 9/10**

**SUNET 9/10**

**GAMEPLAY 8/10**

**MULTIPLAYER N/A**

**STORYLINE 10/10**

**IMPRESIE 8/10**

**NOTA FINALA 8.8**

# TONY HAWKS

# AMERICAN WASTELAND

## A 7-a coborare a Tony Hawk-ului pe Pamint\*.

Conform unor scrieri antice si de de\_nu foarte mult, Tony Hawk primul fiu al lui Adam si al Evei era intr-o zi in pat si visa cum ar fi fost sa traiasca in Eden, imposibil fizic a decis ca poate creeaza un fel de instrment bio-organico-mecanic cu care sa ajunga in acel mic paradis . La varsta inca vrageda de peste 30 de ani (nu ca altii) el ajunsese Pros(t) Skater (lasa-ti mai 8-urile la locul lor ca sunt lame), apoi a ajuns intr-un crypt caruia ia spus Underground, alt capitol din viata lui, iar acum ajuns in Eden dupa 2006 de ani, a observat ca edenul nu era eden, era uSa si era Los Angeles... si era mare.

## Los Angeles, CA, USA

Prima imersiune in joc, de data asta fara nicio legatura cu TonyHawk, fata de Underground in care totul era un mic jackass™, o faci in Hollywood unde o tipa, tare urata, te face salvat chiar dupa ce niste bastinasi iti fura tot ce aveai mai de pret, in afara de scula, adica de placa. Tipic Hollywoodian, aceasta dudeasa te introduce intr-un cerc de cunostinte, care, vezi doamne, o sa te invete sa te dai pe placa, ca la inceput esti varza, de aia faci mai multe scheme cat face Tony in realitate, ma gandeam si eu ca poti sa incepi cand de abia ti un manual, mai dai un olie, un kickflip, un shove-it, da nu cand faci Airwalk, madonna, si tot felul de combo-uri kickflip-manual-melon-fs boardslide, dar are o scuza e arcade. Loc sa te dai cu placa e destul, nu e chiar atat de enorm pe cat sustineau cei din echipa de productie, dar este intr-adevar fara load screen, dar tot senzatia de joc\_structurat\_pe\_nivele o ai, doar ca harta nu mai este un dreptunghi, acum harta are colturi, curbe, etc... poti sa te si pierzi, nu ca in celelalte "Am ajuns la colt, eh, atunci merg in celalalt colt". Deci concluzia este ca jocul are un level design foarte bun.



## Dumnezeule iti multumesc ca skateboardul nu are butoane in realitate!

Eu sunt skater, sau asa imi spun cei care ma stiu, dupa mine sunt varza, dar tot skater sunt si tot o sa apreciez tot ce tine de asa ceva, in primul rand vreau sa spun ca s-a acordat o atentie mai mare texturii papucilor (shoes), logo-urile si formele se disting mai bine, firme mai multe, avem DC-uri acum de exemplu, ceea ce intotdeauna mi-a placut faptul ca sireturile sunt legate, in skating-ul profesional sireturile sunt legate (nu ca eu le port asa, da zic). In rest avem Mowhawk-uri si liberty spikes mai bine facute, haine foarte misto, niste pantaloni in carouri cu bretele pe ambele parti sunt chiar fain facuti. Marea buba a jocului sunt controalele, denumirile (gen O, R) nu sunt transalate pentru gamepad/keyboard, ceea ce este enervant, foarte greu de inteles ce vor misiunile de la tine. Pacat, asta taie enorm din gameplay, force feedback-ul este frumos, un exemplu bun ar fi la manual, cand echilibrul este bun vibratia este slaba, cand se pierde echilibrul vibratia se intensifica, si asa mai departe. Pe tastatura nu e nimic schimbat, cateva butoane au fost scoase, alte actiuni adaugate, in general Numpad-ul face legea.

## BMXSK8

Cine nu stie ca in joc poti alege intre BMX, si Skateboard, defapt daca vrei sa termini jocul 100% tre sa le iei pe amandoua, care sunt foarte diferite intre ele, manual-ul este cel mai diferit (la BMX este facut prin apasare lunga FW sau BW, pe cand la scate e F/B apasat rapid sau nose manual, invers), sa pastrat conceptul vehiculelor non-skate din U2, tasta de bunny hop apasata inseamna pedalare, release inseamna jump.

Trick-urile de bike sunt mai putine decat cele de skate, dar pe parcurs veti invata mai multe, jocul este bazat mai mult pe invatarea trickurilor decat facerea lor in sine, spre deosebire de THUG unde puteai sa termini jocul numai cu trickuri elementare, cate un acid drop si altele. Iar spun ca nu exista diferente majore, placa este ceva mai lata (sau e iluzie), trickurile se vad mai clar, bug-uri gramada, senzatie de joc neterminat, dar trecem peste, aparitia magazinelor a la` Gta San Andreas reprezinta un pas inainte, avem 3 magazine, de haine, freza, si sk8 stuff. Foarte fain structurate, modurile "creat a" (din versiunile anterioare) fiind scoase si implementate direct in joc, de exemplu avem un tag-er la care mergem sa ne facem logo-ul. Punctajul misiunilor a fost de asemenea scos,

review  
acum sub forma de Sponsor challenges, sau pariuri cu diversi skateri, rasplatirea fiind in cash, de care iti cumperi haine, treburi.

## Un oras viu, atata timp cat joci.

Orasul nostru, din joc, are e tenta de dinamism, poti sa lasi BM-ul unde vrei si sa te duci sa il iei mai tarziu, skate-ul nu, ca in versiunile anterioare acesta este aruncat din cer direct in mana ta. Sa revin la idee, asadar acest oras este unul complex, unii o sa iti mai traga cate un pumn sanatos in moaca daca esti prea urat, masinile franzeaza brusc in fata ta, tag-erul isi schimba pozitia (tre sa il cauti frate), acum trebuie sa si dormi, pa banca, ca asa se face "pe" oras, asta ca sa nu mai astepti alternanta zi/noapte sau ca sa iei mai repede provocarile de la scopnsori, la inceput celelealte parti ale orasului sunt blocate, in genul Need For speed, under construction sau ceva de genul.

## Ia-ti calcu` si fa-l consola!

Grafica este de consola, ceva mai imbunatatita, texturi ceva mai reusite, in acelasi stil usor pastelat, umbre frumoase, efecte mai bune, un blur mai reusit la focus si nu numai. Meniu iar mai frumos, dezordonat ce-i drept dar mai bun ca cel din THUG, compas-ul cu care te orientezi in oras e foarte util, si odata obisnuit e mai bun decat o harta, multe locuri secrete, apa arata si ea mai bine, multe gap-uri si alte goodies pentru fanii seriei.

Ce-i drept jocul nu este foarte stabil, sacadeaza pe sisteme bune din cate am auzit dar eu nu am probleme cu el, dar se intampla sa se blocheze stiu eu... 1-2 secunde odata la 5 minute, dar nu este genul de sacadare care enerveaza un impatimit al seriei, dealiile minime nu sunt rele, si nu sunt departe de cele maxime. Sunetul este extraordinar, muzica superba, Taking Back Sunday, Thrice, Saves The Day, Alkaline Trio, My chemical Romance si multi multi altii, avem si niste melodii mai hip-hop ca sa fie toti multumiti. Deci, nota este data din punctul de vedere al unui iubitor al seriei, si un skater, dar o sa fie si o nota din punt de vedere strict al gamer-ului universal.



GRAFICA 8/10

SUNET 10/10

GAMEPLAY 9/10

MULTIPLAYER N/A

STORYLINE 7/10

IMPRESIE 8/10

NOTA FINALA 8,4

# FIFA World Cup 2006

GameMaster a implinit un an. De aceea am inca un motiv de bucurie astazi. Desi sunt doar de prin noiembrie membru gamemaster.ro si redactor de prin decembrie nu pot sa nu ma bucur pentru GameMaster si-i urez mult succes in continuare; sa devina cea mai tare revista de gaming din Romania si sa avem multe, multe jocuri bune sau nu prea, inovatii in hard si soft, mobile cu camere cu 10 megapixeli, interviuri cu persoane importante si multe altele. Daca GM a ajuns pana aici, de acum incolo drumul va fi mai usor. Ce a fost greu a trecut. Nu trebuie decat sa depunem efort si vom vedea cum GM va deveni si mai mare.

## Si noi la WC doar la calculator

Daca as fi rautacios as spune despre FIFA World Cup 2006 ca fiind un FIFA 2006 cu 127 de echipe nationale si cu cateva baloane colorate, cu niste innuri si cu asta basta, dar cum nu sunt rautacios o sa fiu mai detaliat in review-ul meu.

Jocul se doreste a fi jocul oficial al Turneului Mondial din Germania, 2006. Cum ziceam mai devreme, avem 127 de echipe nationale: de la Brazilia la Pakistan. Grafica este aceeaasi ca cea din FIFA 2006 sau daca s-au facut modificari acestea nu sunt demne de a fi luate in considerare. Camera default este destul de buna, in sensul ca-ti ofera o vizibilitate decenta pe teren.

Modurile de joc sunt doar doua: acel Friendly si posibilitatea de a juca Campionatul Mondial din Germania. La a doua optiune putem alege intre Tuneul Final asa cum este el in realitate(cu echipele ce s-au calificat pe bune) sau putem sa luam carma echipei noastre favorite(Romania anyone?) si sa ne luptam prin preliminarii, sa ajungem apoi in Germania, sa maturam prin grupe, sa castigam in optimi, sferturi, semifinale si in final sa reusim sa ne punem capitanul sa ridice cel mai important trofeu din fotbal deasupra capului. Aproape ca simti multimea vuind in jurul tau, baloanele zburand spre vazduh si toate cele. Asta si-a propus sa ofere EA gamer-ului care



este si microbist pe deasupra si in mare cam asta a si oferit.

In preliminarii o sa fim ajutati de un FIFA Magazine care ne va da informatii pretioase referitoare la diverse clasamente(al golgheterilor, al golaverajului, clasamentul pe tari, etc.). Acest magazine are rolul de a mari realismul jocului, de a-l face mai "palpabil" pentru gamer-ul de rand. Nu pot sa zic ca atmosfera din timpul jocului este una urata

dar feeling-ul a ramas in mare cam acelasi. Aceleasi mingi lovite mereu cu latu', aceleasi mingi ce topaie anormal pe teren, aceleasi reactii ale jucatorilor, aceleasi melodrama atunci cand unu' ia un carton galben, aceleasi, aceleasi, mereu aceleasi. Omul se plictiseste pana la urma de atata repetitivitate si ii vine sa iasa dracului din joc, sa lasa Campionatul Mondial in mainile cui o avea rabdare si sa incinga un meci de PES V de toata frumusetea. Publicul este in sfarsit 3D. Arata mai bine acum si imersiunea in joc este astfel sporita. Pot afirma ca din punct de vedere al spectacolului, al show-ului sa ma exprim asa, FIFA WC este peste PES V.

Loviturile de la coltul terenului mi-au placut(o intoarcere a sistemului din 2002) si loviturile de la 11 metri, desi camera e amplasata cam ca dracu'. Penaltiurile sunt faine din cauza faptului ca ai o mobilitate foarte misto si poti sa-l ametesti pe executantul/portarul cu care practic te duezi. E placut sa vezi astfel de lovituri asa cum sunt ele in realitate: un amestec de 90% emotii si 10% talent. Miscarile jucatorilor sunt de multe ori extrem de nerealiste. Intoarceri foarte "sucite", dribling-uri care numai dribling-uri nu sunt, suturi care par scoase din filme SF. In WC 2006 sunt reintrodusi jucatorii (cu) stea(in frunte). Acestia sunt adevarati asi in ale fotbalului. Producatorii tot incearca sa ne convinga ca acesti stelati sunt unici, adica vin insotiti de o suita de miscari si abilitati pe care doar ei le poseda. Interesant. Cum ziceam mai devreme, spectacolul este specialitatea EA. Stadionele sunt foarte bine realizate, jucatorii de aproape arata bine, comentariul este parca ceva mai bun decat cel din FIFA 2006. Sunetul este superior celui din PES V si din FIFA 2006. Multimea suna ceva mai bine, faptul ca s-au adaugat innuri sporeste nivelul de patriotizm(care la noi ar trebui bagat in modul!) iar soundtrack-ul este unul foarte bun(cum numai EA stie sa faca). Depeche Mode sau Mattafix nu sunt nume de lepadat si sunt prezenti in sound-ul din FIFA WC 2006.

In rest FIFA WC 06 nu vine cu inovatii prea mari. Avem o serie de obiective pe care trebuie sa le indeplinim. De exemplu sa invingem la 4-5 goluri diferenta, sa inscriem in ultimele 5 minute sau in primele 5, sa inscriem un hatric, 4 goluri cu 4 jucatori diferiti, sa batem Brazilia sau alte echipe(de fapt sunt toate) si multe altele. Punctele pe care le primim le putem folosi pentru a debloca nivelul perfect de dificultate, zidurile invizibile din Champions League, mingi, adidas, costume clasice si jucatori clasici. Partea cu jucatorii mi s-a parut destul de interesanta. Sunt exact aceleasi jucatori care in FIFA 2006 compuneau echipa clasice. Bine, bine, frumos sa-l deblochezi pe Hagi, dar sa joci cu el in preliminarii? Asta mi se pare o lipsa totala de interes din partea producatorilor. Nu puteau sa-mi permita sa joc cu el doar in meciuri amicale? Hagi ca Hagi, ca poate o revenire spectaculoasa la nationala...dar sunt unii jucatori ce acum nici sa mearga nu mai pot. Aici se da cu batul in balta. Apoi avem acele momente memorabile din istoria Campionatelor Mondiale.



Acele Global Challenges in care trebuie sa castigam anumite meciuri din anumite momente cruciale din istoria CM. Am fost incantat atunci cand am observat prezenta meciului Romania Suedia din Sferturile de finala din 1994, dar cand am dat la penalti-uri am ramas perplex. Adica joci bunatate de meci istoric din '94 cu jucatorii din 2006? Asta mi se pare un fel de erezie la adresa fotbalului. Adica eu stau si apar cu Lobont in locul lui Prunea? Asa ceva strica cu totul frumusetea intentiei EA. Din nou se da cu batul in balta.

Un lucru care mi-a placut a fost faptul ca inaintea fiecarui meci pe ecranul de incarcare al jocului iti apare o chestie de genul "Stiati ca..." despre tara cu care joci sau impotriva careia joci. Unele lucruri sunt chiar interesante. Sa zic ca EA s-a gandit sa mai stimuleze creierul gamer-ilor si sa ofere astfel de chestii care se aseamana cu citatele celebre din Rome Total War. FIFA WC 2006 este un joc fun, un joc ce si-a propus sa ofere jucatorului un pic din atmosfera incendiara a mondialelor, din placerea jocului si toate alea. Distractia insa este adeseori inlocuita cu o maxima frustrare atunci cand vezi ca jocul completeaza impotriva ta. Un joc placut, dar "placut" in limba mea inseamna "mediocru".

### Cerinte Minime

- Titlu: FIFA World Cup 2006
- Gen: Soccer Sim
- Producator: EA Canada
- Distribuitor: EA
- Procesor: Pentium® IV 1.3GHz
- Memorie: 256 MB RAM
- Accelerare 3D: minimum 32 MB

### Sistemul folosit

- Procesor: AMD Barton 2500+ @ 1.83 Ghrz
- Memorie: 1 GB Kingmax PC 3200
- Accelerare 3D: GeForce FX 5700 128 MB

GRAFICA 9/10

SUNET 9/10

GAMEPLAY 6/10

MULTIPLAYER 7/10

IMPRESIE 8/10

NOTA FINALA 7.8

# SpellForce 2

## Shadow Wars

**Ah...nu vezi ca m-ai deranjat ? Am un Khajit de nivelul 67 !**

Cam 90% din industria gamingului a fost complet captivata de TES IV: Oblivion in perioada asta, inca de cand a devenit disponibil in magazine. Nu este deloc o "intamplare". Oblivion chiar este cel mai bun RPG disponibil la momentul actual. De ce ? Pentru ca "free-roam" este foarte cautat de multi gameri din lumea intreaga. Oblivion le ofera acest lucru. Eventual, gamerii or sa se plictiseasca si de Oblivion.

**Asa, si ?**

Eu spre exemplu, chiar daca nu am jucat Oblivion atat de mult incat sa zic ca sunt dependent, m-am cam plictisit sa tot umblu prin temnite aleatoare, sa inchid portile Oblivion-ului, sa ma bat cu Gobline si ce mai era de facut prin TES IV. Asa ca, am intins mana pe intuneric, pipaind biroul si cautand un joc proaspat cumparat in ziua respectiva. N-am vazut bine ce era pe el, am cautat cam 15 minute butonul de la CD/DVD-ROM, am bagat CD/DVD-ul si...surpriza ! SpellForce 2: Shadow Wars(auzit cineva de SpellForce 1 ?)

Mi-a ocupat frumos 5 GB din partitie, s-a asezat la locul lui, undeva in Program Files...ce ramane de facut ? Sa fiu cat se poate de pregatit sa joc un RTS calumea(cei putin asa zic cei de la Aspyr, cei care l-au publicat). SpellForce 2 incepe cu o introducere epica in care ti se face o scurta prezentare a taramurilor si a caracterelor cu care te vei intalni.

**Hai ca poate am timp sa te-ascult...**

Timp de multi ani, o mare "umbra" a inconjurat taramurile Dark Elfilor si acum se apropie de unul dintre cele mai mari stronghold-uri de ale lor. Craig Un'Shallach, foarte cunoscutul general al Dark Elfilor, moare intr-o lupta aspra cu fortele intunericului, dar nu inainte de a-si trimite fiica, Nightsong, sa caute si sa avertizeze rasa umana de amenintarea fortelor intunericului. Ea da de un razboinic Shaikan(adica tu, deh). Uhm...Shaikani sunt o rasa binecuvantata cu sangele dragonilor, ce le confera o viata lunga si posibilitatea de a-si invia semenii. Invidiati si temuti, Shaikani sunt singura speranta pentru aliantele stravechi.



Ca sa va faceti o prima impresie asupra jocului, SpellForce 2 este un hibrid de WarCraft III cu Dungeon Siege...kinda weird. Ok, baietii de la Phenomic Game Development poate ca nu sunt cine-stie-cine dar de data asta le-au iesit un RTS bun. Elementele unui RPG sunt si ele prezente, inventarul si posibilitatea de leveling fiind foarte utile. O mare parte din character developing seamana foarte bine cu ceea ce simtim noi prin WoW cand vine vorba de character.

**Nu inteleg de ce e SpellForce "2"...**

Din cate tin minte, parca am jucat si SpellForce 1. Din cate stiu, avea un inceput destul de bun, ingreunandu-se pe parcurs si devenind foarte greu de terminat spre final. De-aia nici n-am reusit sa-l termin, damn it ! In orice caz, ca idee si ca gameplay, SpellForce 2 mi se pare mult mai avansat decat predecesorul sau.

Uhm...intorcandu-ma la gameplay-ul de mai devreme, lucrurile s-au simplificat foarte mult de la SpellForce 1. Spellcasting si revival sunt foarte accesibile, folosind iconitele ce se gasesc undeva in sus-ul ecranului. Craftsmen-ii pot primi ordine dinainte de a fi creati. Astfel, baza ta poate fi construita foarte repede, in timp ce tu cercetezi imprejurimile.

Din pacate, SpellForce 2 are niste probleme foarte nasoale cu AI-ul...poate ca unii le ignora dar pe mine m-a enervat foarte tare faptul cand toti soldatii mei s-au apucat disperati sa cerceteze toate imprejurimile cand eu le-am ordonat sa stea pe loc. Sa speram ca asta s-a corectat cu patch-ul 1.01. Mai e si o problema ce implica grafica. Aceasta devine destul de nasoala din cand in cand. Un restart misiun rezolva problema(sau Load Game).

**Ouch...mai sunt bug-uri ?**

Hai sa zicem ca jocul nu este din punct de vedere grafic perfect(capetele caracterelor fiind destul de romboedrice din anumite unghiuri) dar soundtrack-ul, trebuie sa recunoastem, e excelent. Fiecare piesa a fost aleasa cu grija in functie de mediul in care te aflii. Totusi, exista cateva mici bug-uri. Unele piese se-aud foarte incet, undeva, pierdute in background, pana si in casti auzindu-se destul de slab. Ca sa echilibreze aceasta problema, baietii de la Phenomic s-au gandit sa dea vocile la maxim, astfel incat sa ai constanta impresie ca ai gresit cu ceva. Asta afecteaza foarte mult

overall-ul acestui joc.

## Alte mici chestii ? Concluzie ? Nota ?

In caz ca ai terminat campania, nu-ti ramane decat sa te bucuri de numeroasele harti, fie in skirmish, fie in multiplayer.

In concluzie, SpellForce 2 este un joc destul de echilibrat, combinand destul de multe elemente de RTS cu unele de RPG, formand un tip de joc unic. Eu zic ca merita si nu prea aveti de ce sa ziceti ca va pierdeti timpul. Daca nu erau cateva bug-uri si problema cu sunetul, cred ca era ceva mai bun, per total. Uhm...ce mai am de zis ? Ah, da...nota si...? Game on !



### Good Jedi:

- Campanie uriasa. Jocul nu prea se repeta. Nu prea ai cum sa te plictisesti.
- Efecte vizuale foarte bune.
- O combinatie intre mecanicile unui RTS si ale unui RPG.
- Muzica frumoasa, "adaptata" in functie de mediu.

### Bad Jedi:

- Probleme cu AI-ul.
- Cateva bug-uri vizuale ce necesita restartarea misiunii.
- Voci teribile.

GRAFICA 8/10

SUNET 9/10

GAMEPLAY 8/10

MULTIPLAYER 8/10

STORYLINE 9/10

IMPRESIE 9/10

NOTA FINALA 8.5



Gamingul a început de la pong. Simplul fapt că acum scriu un articol într-o revistă de jocuri arată ca din 1972 până acum jocurile au evoluat incredibil de mult. Azi, în 2006, ne aflăm în fața unei noi revoluții. De la două dreptunghiuri și un cerc s-a ajuns la un mediu în care putem exprima orice idee oricât de nebunească. De la o bilă gigantică ce aduna copaci, mașini și vaci la zombies care devastează mall-uri, putem să facem jocuri despre orice.

Jocurile video implica două lucruri: un joc și un sistem video pe care să fie jucat. Știința secolului XX a evoluat într-un pas fulgator, lucru vizibil și în home entertainment. Un Magnavox Odyssey arată ca un obiect din epoca de piatră lângă elegantul PSone, deși între ele s-a scurs mai puțin de un sfert de secol. Viteza cu care jocurile video au intrat în casele oamenilor a fost fulgerătoare, la fel ca decaderea lor din 1983, an pe care îl vom ține minte ca "marele crash al jocurilor video". Motivele crash-ului variază de la campaniile agresive duse de producătorii de PC-uri la potopul de titluri jalnice.

Cei care au scos industria din această perioadă neagră au fost japonezii, mai anume companii ca Nintendo și Sega. Francize ca Mario, Sonic sau Final Fantasy vor prinde rădăcini în acea perioadă și vor continua până în zilele noastre. Și în zilele noastre piața consolelor este dominată tot de producători japonezi. Din cei trei mari concurenți în actualul război al consolelor doi vin din țara soarelui răsare.

Sony a luat ființă în 1945, într-o clădire bombardată din Tokyo unde domnul Masaru Ibuka repara radiouri. Până în 1994 compania făcuse doar radiouri, walkman-uri sau camere video. Faptul că în 2001 una din trei case americane avea un PSone vorbește de la sine. Succesorul consolei denumit sugestiv PlayStation 2 a vândut 100 de milioane de unități în cinci ani, și încă mai vinde. Vehiculând asemenea cifre monstruoase în propozițiile anterioare pot spune că PS3-ul atrage atenție masivă din toate direcțiile și unii îl declară deja câștigătorul în războiul actual al consolelor. Desigur, oricât de mult ar vrea fanii Sony așa ceva, războiul e de abia la început.

E3 de anul acesta a fost locul unde Sony și-a dat cartile pe față, prezentând noua consola, controller-ul și stabilind data de lansare. Tot internetul vuieste că lansarea va avea loc în Noiembrie pe tot globul simultan și că va trebui să scoatem 599\$ pentru versiunea cu hard-drive de 60GB respectiv 499\$ pentru cea de 20.

599\$, repetați asta de câteva ori în gând. După cum spuneau și cei de la Microsoft cu banii aia poți să-ți iei un Xbox 360 și un Wii (Microsoft ne spune să cumpărăm Nintendo, ceva nu e în regulă aici). Totuși din punct de vedere al realizării hardware PS3-ul este o operă de artă. Versiunea de 60GB are un disc optic Blu-ray, patru porturi USB, și locuri pentru pentru memory stick, flash și SD. Marea veste este că s-a renunțat la codificarea pe regiuni pentru jocuri, și cum un disc Blu-Ray poate înregistra până la 54 GB jocurile vor putea fi lansate global cu toate localizările pe un

sigur disc. Codificarea pe regiuni s-a păstrat însă în cazul filmelor, singura diferență fiind că acum region 1 încorporează America de Nord, de Sud și toată Asia mai puțin China, nu că ne-ar afecta pe noi asta. PS3-ul va rula toate jocurile de PS2 și PSone, având suport pentru toate formatele de disc vechi. Pentru accesul la internet (ca să beneficiem de noul serviciu online ce va fi lansat odată cu consola) versiunea de 60GB vine cu un port de Ethernet și conectivitate Wi-Fi încorporată.

PS3-ul va fi pus în mișcare de noul 3.2GHz Cell procesor, care a fost produs printr-un efort comun între IBM, Sony, și Toshiba. Procesorul grafic este furnizat de nimeni alții decât cei de la Nvidia (care făcuseră procesoarele grafice pentru primul Xbox), care au pus în consola celor de la Sony un PlayStation 3 RSX "Reality Synthesizer", echivalentul a două GeForce 6800 Ultra. Controller-ul în formă de bumerang care făcuse atâtea valuri anul trecut a dispărut. Astfel nu mă voi simți ca Batman de fiecare dată când mă voi juca pe PS3, lucru pe care nu o să-l regret decât dacă o să facă cineva un joc bun cu Batman și eu nu o să am un controller în formă de bumerang cu care să arunc în televizor (deși cred că această fantezie nebunească ar fi mers mai bine cu consola celor de la Nintendo). Noul controller al PS3-ului e de fapt o nouă versiune wireless de DualShock2. Butoanele L2 și R2 au fost mărite și făcute mai sensibile, iar analog stick-urile au câpătat 10 bit motion-detection față de cele vechi care aveau 8 bit, lucru ce le va face mai sensibile și precise. Și pentru că tot am mai adus vorba de cei de la Nintendo

de două ori în acest articol ar trebui să menționez că controller-ul PS3-ului va avea motion sensitivity. Introducerea acestei facilități a însemnat renunțarea la vibrația force-feedback, care s-ar fi bătut cap în cap cu senzorii de mișcare. Cei răutăcioși pot să spună PS-Twii consolei sau să țipe că cei de la Nintendo sunt furati, dar tehnologia există de ceva vreme și faptul că Sony au încorporat-o în consola lor deschide o ușă largă către noi posibilități în design-ul jocurilor de PS3, după cum a demonstrat și Dylan Jobe în demo-ul de la Warhawk, controlând mișcările avionului de luptă prin mișcarea în spațiu a controller-ului. Deja mă simt ca într-o emisiune TopGear prezentând o mașină care momentan e prea scumpă pentru mine, așa că o să las specificațiile tehnice la o parte și o să vorbesc despre jocuri.

Când încă se anunța noua generație de console țin minte că-mi ziceam "încă n-am terminat cu generația asta". Până la data scrierii acestui articol nu am văzut încă nimic cu adevărat "next-gen". Unii zic că următoarea generație nu va începe până nu apar și consolele celor de la Nintendo și Sony (ocazie cu care Microsoft va scoate din pălărie bătrâna șmecherie cu Halo). Până recent zăzboiul consolelor s-a purtat doar prin declarații acide și trailere cu grafică menită să ne topească ochii și să ne lase cu mari găuri în lobii frontali. Odată cu E3 am mai primit destul material încât să ne mai tot minunăm de revoluția grafică.

PS3-ul va putea simula mișcările hainelor sau lichidelor precum și interacțiuni între mii de obiecte rigide. Demo-urile la Metal Gear Solid 4 erau renderizate în timp real, după cum ne-au și arătat cei de la Kojima Productions. Mustața lui Snake avea mai multe poligoane decât un întreg soldat din MGS3. Grafica este dusă la un nivel nemaivăzut și probabil că peste câteva generații va fi complet foto-realistă. Chiar și procesorul grafic al PS3-ului se numește "Reality Synthesizer". Întrebarea care trebuie pusă aici nu este "De unde o să fac rost de 800\$?" (deși este destul de pertinentă) ci "Încotro merge această revoluție grafică?".

În 1987 Snake era un sprite. Acum este renderizat de un sistem de 800\$. Producătorul lui MGS4, Hideo Kojima, a spus că vrea ca în acest ultim titlu al seriei să pună accentul pe sentimentele ce domină câmpul de luptă. Dacă în 1987 Snake era doar un personaj dintr-un joc video pe care era destul de greu să-l iei în serios, în 2007 o să fie mai real ca niciodată. De fapt trailerul prezentat la E3 în care eroul își pune pistolul în gură la final a fost unul dintre cele mai șocante momente ale expoziției. Aceste sentimente intense pe care jocurile pot să le inducă devin un element din ce în ce mai important al gameplay-ului. Devine din ce în ce mai greu să zici că „e doar un joc” pe măsură ce grafica devine mai foto-realistă.

Înainte ca grafica să capete o asemenea forță ce se întâmplă într-un joc era mai degrabă un proces abstract care necesita destulă imaginație pentru a fi perceput. Adăugam destulă imaginație și sprite-urile din Final Fantasy VI deveneau personaje adevărate, cu povești emoționante. FFVII s-a dezis de acest lucru combinând full motion videos cu personaje în toată regula și un gameplay în care Cloud era mândrul posesor al unor brațe în gen Popeye the Sailor. FFVII a dus jocurile în mainstream (și de atunci toate reclamele și trailererele seriei FF au avut doar imagini din fmv-uri nu gameplay) dar marele său păcat a fost că a deschis drumul către o supremație a graficii asupra gameplay-ului. Jocurile au devenit cu adevărat o industrie profitabilă. Revoluția aceasta însă s-ar putea să schimbe lucrurile chiar prin puterea graficii și a sentimentelor pe care poate să le inducă. Un gameplay captivant devine absolut necesar pentru a nu strica „vraja” aruncată de imaginile de pe ecran.

Uitându-mă pe lista de jocuri pt PS3 recunosc numeroase francize care au început încă de pe vremea PSone și mă gândesc cum au evoluat și cum o să evolueze pe această nouă platformă. Metal Gear Solid 4 este cu

siguranță unul dintre cele mai așteptate titluri. Resident Evil 5 și Devil May Cry 4 au fost marii absenți ai E3-ului. Nici Killzone 2 nu a fost prezent însă nu mi-a plăcut atât de mult primul și nu i-am simțit lipsa. Sonic va ajunge și el pe PS3, la fel ca seria Virtua Fighter. Tekken 6 își face și el debutul în „next-gen” tot pe PS3, ocazie cu care o să pot să pierd la această serie pe 3 console diferite (thank you Sony!). Final Fantasy XIII se prezintă ca la fiecare reuniune de familie, cu o tipă care seamănă mai mult sau mai puțin cu Yuna, filme încărcate cu acțiune și un amestec de SF și fantasy caracteristic. Uitându-mă din nou pe listă vad că știu prea puține despre toate aceste jocuri și că încă aștept ceva next-gen în materie de gameplay. O să fiu unul dintre milioanele de fani care o să dea 800 de dolari pe un PS3, probabil nu la lansare dar nici nu mult mai târziu.

Întrebarea pe care mi-o pun acum este dacă o să vedem ceva revoluționar în materie de gameplay în curând sau va mai trebui să așteptăm ceva. Cu MGS4 venind de abia în 2007, RE5, DMC4 și FF XIII încă fără date de lansare nu vad mare motiv să-mi iau un PS3 de Crăciun. Desigur accept cadouri.

*TheWarlord*







Nintendo Wii  
Wii are the Revolution.

Gamingul a inceput de la pong, 2 dreptunghiuri si un patrat care se miscau pe un ecran. Vazand ca acest mod de "pierdere" a timpului chiar ar putea duce undeva oamenii s-au extins. Au aparut jocurile simple pe computerele care pana mai odinioara nu faceau altceva decat sa inregistreze date pe banda magnetica. Au aparut arcade-urile si PC-urile (totusi scumpe pentru vremurile acelea), dar totul a palit in fata consolelor (pe vremea aceea), una in mod special : NES (Nintendo Entertainment System in America) sau Famicom (Family Computer in Japonia). NES aducea o revolutie: Jocuri interesante, multiplayer in dublu, titluri bune (care ulterior au devenit legendare): Final Fantasy, Contra, MARIO, Zelda, jocuri care au facut istorie si care au revolutionat genurile din care faceau parte. Nintendo a continuat cu SNES dar pana in 1995 Nintendo of America a retras productia si vanzarea de astfel de console (cu toate ca in Japonia productia a mers pana in 2003!!) si au inceput sa se gandeasca la urmatoarea : Nintendo 64 (am sarit peste Virtual Boy, care a fost un esec total, din motive evidente). Nintendo 64 folosea inca "dischetele" dar dispunea de grafica 3D, iar controlerul dispunea de un Analog Stick. Nici aceasta consola nu a avut succesul dorit deoarece jocurile pe "discheta" aveau costuri de productie mai mari decat cele pe CD (playstation). Totusi, pe aceasta consola au fost lansate 2 dintre cele mai semnificative jocuri pentru toate consolele: Mario 3D, modelul dupa care sunt facute cam toate jocurile 3rd person de pe console si 007 Goldeneye, care este modelul Shooterelor pentru console. In 2001 aparea Nintendo GameCube, o consola care arata "ca de jucarie", dar care are mare potential (vezi Resident Evil 4), a ajuns pe locul 2 in preferintele japonezilor, fiind in chiar in spatele lui PS2.

Gaming lore.

Nu pot sa fac un articol despre Nintendo sau Wii fara a aminti de o singura persoana fara de care Nintendo nu ar fi ajuns niciodata atat de sus: Shigeru Miyamoto, geniul creativ din spatele celor mai faimoase francize semnate Nintendo (sau de ce nu cea mai faimoasa franciza de jocuri EVER : Super Mario Bros.). Shigeru, nascut in 1952 in satul kyoto din Japonia, a crescut cu spiritul de aventura si cu dragoste pentru natura (majoritatea personajelor si locatiilor din jocurile lui se petrec in paduri, locuri cu iarba verde, mai vezi personaje care arata ca niste ciuperci, you got the point). A crescut cu dorinta de a

a uimi lumea prin ceva, orice, doar sa fie bun in acel ceva. In 1977, dupa terminarea studiilor la Colegiul de Arte si Meserii Industriale Kanazawa Municipality (nu S.A.M. Colegiu, e ceva profesional) a hotarat sa nu se angajeze in orice banalitate de profesie. Tatal sau, i-a oferit un loc de munca la compania de jucarii a unui prieten de-al sau Hiroshi Yamauchi, compania Nintendo. S-a remarcat imediat prin ideile bune pe care le aducea pentru jucarii, sarind direct in postul de "First staff artist". In 1980 Yamauchi ii da "misiunea" de a veni cu o idee pentru un joc video (Shigeru avea ceva experienta in "gaming" din colegiu) si dupa ceva timp se nastea primul joc Shigeru Miyamoto, Donkey Kong. Dupa succesul Donkey Kong, s-a indreptat catre jocuri ca Mario si Zelda, care au revolutionat gaming-ul, si care inca au efecte asupra jocurilor din zilele noastre. Miyamoto inca mai aduce inovatii in gaming si in zilele noastre, la atat de mult timp dupa succesele care l-au consacrat si care i-au castigat numeroase premii, admiratia fanilor si care i-au adus numele de "Spilbergul jocurilor". Cu riscul de a ma repeta, este omul fara de care Nintendo nu ar fi ajuns atat de sus, gamingul nu ar fi fost la fel fara el.

Revolutia abia incepe.

chiar daca Nintendo nu au fost intotdeauna in top, au avut multe idei bune, care au fost transformate in succese. Pentru a se diferentia de rivali (Microsoft si Sony), Nintendo au decis sa nu intre in Next-Gen wars, si sa stea deoparte, dar nu sa priveasca, ci dimpotriva sa scoata ceva atat de nou, atat de bun, atat de ciudat si de diferit fata de orice a existat pana acum incat sa poata fi numit Revolutionar. Consola numita pana nu demult Revolution, mai nou Wii spune din start: NU ESTE NEXT-GEN! Este mai degraba FUTURE-GEN, care se axeaza mai putin pe grafica uluitoare si tehnologii avansate de procesare care ar face din consola o magaoaie inestetica (Trimitere la PS3) si ramane la tehnologiile care sunt deja pe piata (specificatiile hardware sunt apropiate de un Xbox 1) pentru un nou fel de gaming.

Nintendo s-a gandit ca pentru a avea cat mai mult succes cu aceasta consola, trebuie sa ii modifice controller-ul in ceva mai simplu care poate fi folosit si de gameri obisnuiti si de non-gameri, care nu s-au mai jucat niciodata. Zis si facut: au realizat un controler in forma de telecomanda TV (care contine pana si un buton de power :P). Pentru precizie au decis sa nu mai foloseasca clasicele analoage, deoarece poate fi ceva mai greoi pentru non-gameri si auhotarat sa adauge suport pentru motion sence. Bun, dar parca ii lipseste ceva, nu poti sa joci shootere doar cu o singura mana.

Nici o problema, i-au adaugat un expansion port la care sa se poata conecta diverse dispozitive care sa ajute la gameplay. Singurul astfel de dispozitiv dezvaluit deocamdata este nunchuck-ul (pt cei care nu stiu se traduce lunceag), care consta intr-un analog stick si 2 butoane, echipat si el cu motion sence. Controlerul dispune de un D-Pad (sagetele), butoanele A si B pe fata respectiv pe spatele controlerului, butoane select start si home (probabil pentru web-browsing), butoanele 1 si 2 (clasicele A B, daca este tinut orizontal) si, probabil cea mai mare inovatie, un speaker, din care vor iesi sunete in functie de actiunea care exista: in jocurile care implica sabii va scoate sunetele pe care le-ai auzi daca ai avea sabia in mana, in shootere sunetul de incarcare a armelor (shotgun anyone?), sunetul unei lansete sau de ce nu sunetul motorului masinii. In afara de toate acestea Controller-ul dispune si de furtia de rumble (vibratii pe romaneste), la care Sony a renuntat in favoarea motion sense-ului (dar Wii le are pe amandoua). Pe langa acestea, la standul Nintendo, pe langa versiunea alba (Wii-ish) de controler de GameCube, a fost vazut si un Pistol care era un suport de plastic la care erau conectate cele 2 componente ale controlerului: telecomanda si nunchuck-ul. Sunt curios cum te poti deplasa cu un astfel de pistol in mana fara a distruge gameplay-ul (analogul ajunge la degetul mare de la una din maini, ceea ce pare cam incomod).

Ideea suna bine, dar ii mai trebuie ceva pentru a putea sa mareasca vanzarile fata de celelalte console. Un serviciu online? Si celelalte au sau vor avea. Un serviciu online prin care sa poti sa cumperi diverse produse (jocuri, muzica, filme)? Tot nu este de ajuns. Un serviciu online care sa contina toata istoria jocurilor de pe NES, SNES, N64, Sega Genesis si Turbo Grafx si pe langa toate astea si un serviciu care updateaza consola in timp ce aceasta este oprita sau in standby? Asta da un serviciu cool si de ce nu, inovator. Specificatiile hardware constau in: Un procesor IBM pe numele sau de cod Broadway, un procesor grafic ATI Hollywood care suporta rezolutie de 480p, deci nu dispune de rezolutii High Definition, o conexiune WiFi, 512 MB memorie flash (cam putin zic eu), DVD-ROM (compatibil Single si Dual-Layer si backward-compatible cu discurile de GameCube) si 2 Sloturi pentru

carduri de memorii SD. Chiar daca nu suna impresionant, eu am incredere in nintendo dupa ce am vazut conferinta de la E3 (gamespot streaming :D ). Consola va dispune de suport pentru 4 controlere Wii Wireless, 4 controlere GameCube, 2 sloturi de memorii pentru GameCube si 2 porturi USB 2.0 ceea ce inseamna ca vom putea atasa la consola pana la 8 jucatori in acelasi timp(nu se stie exact daca vor fi jocuri care sa suporte asa ceva) si componente 3rd party pe interfata USB( un maus giroscopic ar fi cool ).

#### Reolutie in gaming

Jocurile care vor aparea pe aceasta consola vor fi complet diferite decat jocurile pentru celelalte console. In primul rand, controlerul revolutionar face shooterele mult mai usor de jucat pe console, prin Point and shoot direct pe ecranul televizorului, gameplay-ul va fi intuitiv, iar simplele miscari pe care le face persoana care tine in mana controlerul isi vor avea rezultate in joc. Ce am vazut pana acum a fost Red Steel al celor de la UbiSoft Franta, in care nu trebuie folosit decat un buton si analog stick-ul pentru deplasare, restul de functii ca USE sau view-point-ul fiind controlate direct de controlerele motion sensitive. Jocurile cu masini pot fi jucate ca si cum ai avea volanul in mana folosind controlerul orizontal. Trasul cu arcul sau pescuitul? Nimic mai simplu: prin Simpla miscare a incarcarii unui arc si apasarea unui buton te simti ca si cum ai fi in mijlocul actiunii(in teorie). Ce mi-a placut totusi cel mai mult in prezentare a fost pachetul de jocuri sportive de la Nintendo: Golf(that will rule), Baseball si inca unul din preferatele mele : Tennis. Consola Wii nu este pentru cei care prefera sa stea jos sa se bucure de joc intr-un mod static. Wii te face sa te

ridici in picioare sa te tii bine de controler si sa il fluturi prin toata camera(fiind wireless ai mobilitate deplina). Daca nici astea nu este diferenta, inovatie si ingeniozitate, atunci nu stiu ce e. Wii va fi "oaia neagra", consola care se abate de la regula, un nou standard, sau poate fi in aceeasi masura un mare esec. Tot ce ii trebuie sa nu fie un esec este sa apara cat mai repede, sa nu aiba bug-uri/glitch-uri din fabrica, sa fie la un pret mic(speculat pe undeva pe la 200\$.. de 3 ori mai mic fata de un PS3), iar jocurile care vor aparea pentru aceasta platforma sa fie Top-notch. Dintre titlurile anuntate pentru consola de fata sunt Call of Duty 3, Tony Hawk's Downhill Jam, un nou Final Fantasy, Red Steel, un nou Resident Evil, Wii Sports, Project H.A.M.M.E.R. Mario Galaxy, Legend of Zelda Twilight Princess, Metroid Prime 3(ultimele 5 fiind in-house, si probabil cele mai bune jocuri pentru Wii la lansare. nimeni nu stie sa foloseasca mai bine tehnologia decat cei care au creat-o).

#### Coming 2008

Anul acesta inainte de sarbatorile de iarna, spun producatorii, vom sari, impusca si juca baseball la noi in sufragerie, pe noua consola Wii. Eu unu, ca tot romanul nu cred ca o voi cumpara la lansare, voi astepta ceva vreme pana se vor linisti apele cu lansarea si pana va aparea al doilea val de jocuri, pentru a ma decide daca sa o cumpar sau nu. Dar pana atunci va scadea si pretul lui Xbox360 in lume, va aparea si in romania Xbox-ul. PS3-ul va fi si el lansat probabil. Alegerea evidenta este

totusi Wii, deoarece se anunta a fi extrem de ieftina pe langa PS3(care mai nou este calculat la rata de 1 Wii + 1 Xbox360.. cel putin la pret). Om trai si om vedea, Wii'll say thanks for reading and Wii hope to see you again with a Wii in the living room.

TheWarlord





### Logitech Rumblepad 2



Acest produs este unul mai vechi (nu foarte) de care ma bucur in acest moment si m-am gandit ca nu i-ar strica un review.

Este extraordinar la capitolul feeling, insertiile de cauciuc pe triggere si in laterale, D-pad-ul extrem de ... mortal, iar butoanele de un clasic de bomboane M'n`M , si sa nu uitam uimitoarele motorase (2) de vibration feedback care, fara nici o exagerare, fac sa simti vibratia in tot corpul, in simulatoare auto cel putin, trebuie sa iei o pauza, iar cand pui mana pe mouse ai impresia ca lumea sta in loc.

Nu este wireless dar cablul sau este destul de lung si nu impune probleme, butoanele programabile sunt in numar de 10 iar D-padul este 8 direcional. Triggerele sunt extrem de precise si rezistente la apasare, da nu sunt progresive la apasare.... atat .

### Intel Pentium D 960 si 965 Extreme Edition

Intel a inceput sa vanda neoficial in Japonia performantele procesoare Pentium D 960, respectiv Pentium D 965 Extreme Edition. Este interesant faptul ca gigantul nu a anuntat inca inceperea vanzarii niciunuia dintre cele doua procesoare in cauza.

Primul procesor de pe lista ce poarta denumirea de Pentium D 960 lucreaza la o frecventa de 3.6GHz si detine cate 2MB de memorie cache pentru fiecare nucleu, adica un total de 4MB cache. Dupa cum spune si denumirea, cel de-al doilea procesor, Pentium D 965 Extreme Edition, este ceva mai performant decat cel din urma. Procesorul opereaza la o frecventa de 3.73GHz, foloseste un bus de 1066MHz spre deosebire de Pentium D 960 care al carui bus este de 800MHz, si un lucru care ii da un mare plus de performanta este tehnologia Hyper-Threading, tehnologie ce ii permite microprocesorului rularea simultana a pana la 4 procese (astfel performantele ajung la echivalentul unui procesor cu 4 nuclee). Ca si celelalte procesoare din seria 900, cele doua modele sunt produse in tehnologia de 65nm.

Pretul practicat in magazinele din Japonia pentru Pentium D 960 este de circa 620\$, un pic mai mic decat cel prezent in roadmap-ul de la Intel, ce specifica un pret de 637\$.



### Microsoft vs Sony

Vicepresedintele Microsoft fiind la un interviu la E3 a recomandat cumparatorilor ca sa cumpere un Xbox 360 (399\$) si un Nintendo Wii (199\$) decat sa cumpere viitoarea consola Sony PlayStation3 care va costa in varianta de top 599\$ ( hard de 60 de gb, blue-ray, hdmi, cititor de carduri ).

Raspunsul nu a intarziat sa apara de la Sony care spune ca produsul lor nu este scump ci puternic, iar comparatia intre xbox360 si playstation3 este ca si cum ai cumpara mancarea dintr-un pub cu cea dintr-un restaurant fin.

# MUSIC

## Flipsyde



Uite ce face o aparitie la Jay Leno Show dintr-o trupa. Un mega succes international. Baietii de la Flipsyde sunt, sa recunoastem, talentati si stilul pe care-l folosesc este interesant, are un sound mai special. Desigur, mai special nu inseamna mai bun, dar in cazul Flipsyde a insemnat excelent. Un amestec incredibil de Hip Hop cu Rock, un amestec de cultura ce suna foarte cool. Practic toate stilurile moderne sunt combinate in melodiile acestor baieti.

Albumul lor de debut, denumit foarte subiectiv "We The People" a avut un succes incredibil. Melodia "Someday" (preferata mea BTW) a fost aleasa de NBC ca theme song pentru Olimpiada de lama de la Torino din 2006.

Sunt un mare fan al melodiilor/formatiilor/albumelor care ofera un mesaj profund, iar Flipsyde a oferit asta in "We The People". Baietii par bantuiti de dorinta de a uni lumea prin muzica, un ideal nu tocmai original in lumea asta a artei, dar parca ei fac ceva diferit. Melodiile au mesaje foarte puternice, ce se leaga de problemele unor oameni ce se lupta pentru supravietuire in fiecare zi, mesaje cu un impact social important, lucru ce dubleaza efectul oferit de sound. Pe site-ul oficial ([www.flipsyde.com](http://www.flipsyde.com)) membrul formatiei Jinho "Piper" Ferreira explica cate putin din filozofia trupei: "suntem noi oamenii, oamenii acestei lumi; o noua declaratie de independenta fara granite politice. Muzica noastra promoveaza unitatea si pacea in randul oamenilor". Colegul sau de trupa Dave Lopez adauga: "Muzica noastra este un amestec de dragoste". Dovada a succesului de care se bucura Flipsyde stau turneele pe care le-au tinut in compania unor trupe sau interpreti celebri: Fort Minor, The Black Eyed Peas, Snoop Dogg sau Pussycat Dolls.



## Fort Minor



Fort Minor este, de fapt, un proiect hip-hop creat de MC-ul de la Linkin Park, Mike Shinoda. Albumul acestui grup se intituleaza The Rising Tied.

Scopul lui Mike este sa se distreze cu prietenii sai si sa produca hip-hop adevarat si de calitate. Mai multe ne spune chiar Mike himself:

"It's called Fort Minor, instead of my name because there are a bunch of other people involved in the project. But I only wanted to work with family and friends; people that I feel are really close to me and we see eye-to-eye." - Mike Shinoda, BallerStatus.

The Rising Tied a debutat pe locul 27 in topul australienilor de la HMV si pe locu 7 la ARIA (tot din Australia), luand astfel un status de aur in Australia. Desi Believe Me s-a descurcat destul in Euro 20, Where'd You Go a stat in topul U.S. pe locul 1 timp de 2 saptamani consecutive. Remember The Name e folosita in NBA Playoffs din 2006. Cool, huh?

In afara de The Rising Tied, mai exista si un mixtape intitulat Fort Minor: We Major facut de DJ Green Lantern.

In colaborare au fost multi artisti reprezentativi, printre care: Black Thought (de la The Roots), Common, Kenna, Lupe Fiasco, John Legend, Styles of Beyond, Jay-Z (apare in Mixtape), Holly Brook, Ghostface Killah, Cypress Hill, Jonah Matranga.

Autor: Flipsyde  
Album: We The People  
Gen: Rap  
Casa de discuri: Interscope  
Lansat: 2005

Melodii:

1. Someday
2. Spun
3. US History
4. Flipsyde
5. Revolutionary Beat
6. Time
7. No More
8. Train
9. Get Ready
10. Angel
11. Skippin' Stones
12. Trumpets

Autor: Fort Minor.  
Album: The Rising Tied  
Gen: Alternative/Hip-Hop.  
Casa de discuri: Machine Shop Recordings.  
Lansat: 22 Noiembrie 2005.

Tracks:

1. Introduction
2. Remember The Name
3. Right Now
4. Petrified
5. Feel Like Home
6. Where'd You Go
7. In Stereo
8. Back Home
9. Cigarettes
10. Believe Me
11. Get Me Gone
12. High Road
13. Kenji
14. Red To Black
15. The Battle
16. Slip Out The Back

# MOVIES

## Scary Movie 4



Seria Scary Movie a trecut si prin bune si prin rele si a ajuns sa ne fluture prin fata ochilor al patrulea filmulet. Scary Movie, seria nebuna ce a reusit(sau nu) sa ne faca sa radem la greu revine cu numarul 4(patru). Acest film se doreste a fi un nou imbold dat unei serii ce o data cu SM 3 se cam prabusise in mediocritate si glume ieftine. Avand acelasi sarcasm fin(care era odata) filmul doreste sa ne faca sa ne mai radem si sa pentru asta, SM 4 ia in ras cam tot ce a fost criticat la Hollywood: Saw, The Grudge, Million Dolar Baby, War of the Worlds, The Village sau Brokeback Mountain. Filmul ii aduce iar in prim plan pe Charlie Sheen, Ana Faris sau Leslie Nielsen. Parodia este foarte reusita iar filmul are cateva faze geniale care o sa va faca cu siguranta sa radeti. Recomand acest film pentru o dupa amiaza de sambata, atunci cand va simtiti obositi si vreti sa radeti. O gluma buna daca este spus cum trebuie, cand trebuie si unde trebuie face minuni.



## Lord of War



Se pare ca in perioada aceasta se poarta filmele bazate pe fapte reale, dar care au in spate o poveste care sa impresioneze. Un astfel de film este si Lord of War, povestea unui traficant de arme. Acest film mi-a placut din mai multe motive. In primul rand faptul ca in film se aminteste un picut de coruptia imensa din Estul de dupa caderea comunismului m-a facut sa zambesc, iar apoi felul autobiografic in care a fost facut filmul mi-a placut si mai mult.

Lord of War este povestea lui Yuri

Orlov(Nicholas Cage), un ucrainean ce peste noapte ajunge traficant de arme avandu-l ca asociat pe fratele sau. Orlov ajunge sa calatoreasca in tot globul pentru a aproviziona cu arme cele mai "fierbinti" zone de pe mapamond. Yuri inasa se indragosteste de un fotomodel si viata sa se schimba. Dupa ce afacerea sa intra intr-o stagnare, salvarea vine abia dupa caderea comunismului. Yuri, ajutat de unchiul sau, un general foarte respectat din Ucraina, ajunge sa vanda pana si divizii intregi de tancuri sau chiar si elicoptere. Dar iar se intampla ceva; un politist doreste sa-l prinda. Asa ca incepe un fel de joc de-a soarecele si pisica. Un final de mare efect adauga un plus acestui film, pe care-l recomand cu caldura.



HOLLYWOOD  
PRODUCTS

# MOBILE

## Nokia N80

Face ce face Nokia dar tot se incapataneaza sa ne arate de ce este lider de piata in ale celularelor. Acum ne baga pe gat un mobil de-a dreptul "penal" de tare. Daca m-ati intreba daca este ceva ce nu a bagat Nokia in acest mobil as sta mult sa ma gandesc. V-ati inchipui ca un mobil cu tehnologie UMTS, cu WiFi, cu Bluetooth 2.0 si ornat cu o camera de "doar" 3,2 Megapixeli trebuie sa arate foarte rau, sa fie o bomba ce cantareste 400 de grame, dar nu este asa. Nici pe departe. N80 arata foarte bine, cu un design sexi, este foarte mic (doar 95 x 50 x 26 mm si 134 de grame). Dupa ce o perioada Nokia a renuntat la a mai adauga IR mobilelor S60, la N80 acesta reapare. Tehnologia speciala cu care N80 este inzestrat este UMA, tehnologie ce-i permite mobilului sa se conecteze cu aparate multimedia (home cinema, dvd-uri, televizoare cu plasma, etc.). De asemenea N80 are si o rezolutie a ecranului mare - 352x416 pixeli si are in dispozitiv 262.000 de culori. Astfel imaginile se vad mai clar ca niciodata. Cool!

Desigur N80 are si celelalte elemente deja prezente in multe alte terminale mobile: PTT, UpnP, Radio FM, sau EDGE. Cu ajutorul unui slot MiniSD ce permite carduri cu dimensiuni de pana la 2GB, puteti asculta muzica la casti sau prin boxe stereo ale mobilului, Nokia N80 suportand formatele audio MP3 si AAC.

Revenind la camera. Aceasta filmeaza in format MPEG4, poze cu rezolutie pana la 2048x1536, are flash si are si modulul macro. De asemenea puteti face poze si in format landscape. Ce mai, frumuseti de telefon!



## Nokia 5500 Sport

Nu spuneti acum ca sunt fan Nokia sau cine stie ce, doar ca s-a intamplat luna asta sa fiu surprins de un mobil mai special, mai ciudat si ce se arata foarte interesant. Acest mobil se doreste a fi un smartphone pentru cei cu fire sportiva. Mobilul are cam tot ce-si poate dori un om de la un mobil: slot microSD, ecran cu 256.000 culori, bluetooth, infrarosu, camera de 2 MP, stereo FM, mp3 player, EDGE dar nu si UMTS. Ceea ce are in plus acest mobil sunt anumite optiuni pe care le folosesc cei cu atitudine de sportivi: cronometru, calculator de pasi, calculator pentru calculul consumului de calorii, lanterna iar carcasa mobilului este rezistenta la apa si la praf. Design-ul este dragut, un aspect sportiv, dar nu prea grozav. Per total, o aparitie mai noua pe piata actuala.



## Siemens A31



Un mobil sic, perfect pentru femei, fara prea multe chestii complicate (na sa ma faceti acum pe langa simpatizant Nokia si misogyn!). Acest mobil de doar 85 de grame are in echipamentul din dotare asa: un ecran CSTN cu 65K culori, o memorie interna de 1,5 MB, GPRS, MMS si o baterie Li-Ion 820 mAh ce ar trebui sa tina pana la 270 de ore. Astea fiind zise, sper ca v-am mai deschis apetitul pentru aceste mobile ce in cativa ani au ajuns de la simple telefoane fixe ce puteau fi purtate cu tine, la camere foto-video, mp3playere, video-playere si chiar telecomanda universala. Preved ca in curand mobilul o sa ajunga gadget-ul universal (daca nu a ajuns deja). Ganditi-va doar ca cei ce au mobile 3G in reseaua Vodafone au putut vedea dubla mansa Rapid-Steaua din Sferturile Cupei UEFA direct pe telefoanele mobile. Talk about evolution!

# Mobile Java Games

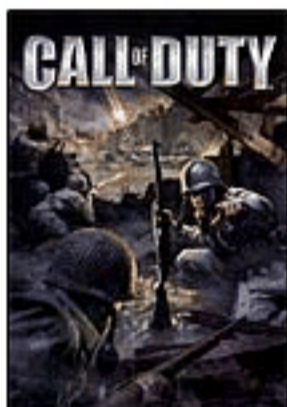
## Fantastic 4



Prea mult de spus nu este, este o adaptare oarecum reusita a filmului cu acelasi nume, personajele sunt cele din film aici si ele jucabile. Meniul si structurarea sa este printre cele mai reusite care mi-au fost date sa vad, pacat ca la grafica sa lucrat prea putin, optimizarea este aproape deloc iar actiunea are un aspect sacadat, unele jocuri arata mult mai bine si ruleaza natural.

Meniu: 8/10  
Grafica in-game: 6/10  
Feeling: 6/10  
Control: 7/10  
NOTA:6,75

## Call Of Duty



Inca din titlu cred ca aveti deja o parere, eu ma asteptam chiar la un FPS de la acest titlu, se pare ca prducatorii au avut alta parere, ne-au dat una bucata squad (3 persoane a cate 3 specializari, sniper commando etc), si una bucata vedere tactica, jocul nu arata dar e foarte bun, avem si comenzi tactice, formatii, etc. Un titlu bun de tactica. Un minus la design-ul soldatilor care par niste gandaci grasi.

Meniu: 7/10  
grafica in-game: 7/10  
Feeling:6/10  
Control:8/10  
NOTA: 7,00

## Age of Empires II



Putine sunt RTS-urile pentru mobile si toate sunt foarte diferite intre ele, jocul pe care toti gamerii il stim este acum si el portat pe mobil. CU ce vine el speical? Cu un control si o abordare asupra genului foarte intuitiva si rationala, dimensiunile hartilor sunt destul de mari iar cu mica indemanare puteti creea batalii destul de reusite, per total daca telefonul poate jocul se va misca grozav.

Meniu: 7/10  
grafica in-game: 8/10  
Feeling:8/10  
Control:9/10  
Nota: 8,00

# DUNE•2

## BUILDING OF A DYNASTY

Am ales sa inaugurez aceasta sectiune cu un joc fantastic, care a pus bazele RTS-ului asa cum il percepem noi astazi.

### Prolog

Inainte de a incepe review-ul propriu zis vreau sa-mi scriu impresiile mele legate de o asemenea sectiune. Ce inseamna pentru mine "oldies"? Acest cuvânt ma face mereu sa zambesc, deoarece imi aminteste de jocuri pe care le-am jucat cu zambetul pe buze; nu ca ar fi fost usoare, ci pentru ca peste timp, dupa ce am reusit sa le termin si sa trec de stress-ul si epuizarea provocata de joc, realizam ca acel joc era special, era mai altfel decat celelalte si iesea in evidenta prin ceva anume: storyline, gameplay, grafica(mai putin), originalitate, imersivitatea in atmosfera, etc. Asta inseamna pentru mine "oldies": jocuri care au schimbat fata gamingului, care au adus imbunatatiri fantastice si care, fara de ele, viata noastra, a gamerilor, ar fi infinit mai grea. Acele fenomene care au facut ca tot ceea ce a urmat dupa ele sa-le poarta numele("doom-like-games pentru FPS-uri"), jocuri care au fost mentinute vii de catre fani ani de-a randul, jocuri care inca se mai gasesc in topurile de vanzari, jocuri cu care sunt comparate mereu jocurile contemporane si care au reprezentat un punct de cotitura in istoria gaming-ului.

### Dune II: The Building of a Dynasty

Am intrat in contact cu acest joc, daca nu ma insel, prin 96', dar atunci cunostintele mele in legatura cu lumea jocurilor erau precare. Dupa cateva luni de incercari zadarnice de a intelege ce naiba vrea jocul, l-am parasit pentru mult mai simplul Doom 2. In 2001 am revenit la Dune II si datorita cunostiintelor acumulate de prin salile de calculatoare am inteles in sfarsit care era smecheria acestui joc. Si am inceput sa-l joc. Si sa joc, si sa joc. Il jucam de dimineata pana seara. Maica-mea crezuse ca ma apucase vreo boala, ceva, ca prea stateam captivat in fata monitorului.

Acum, melancolic, am hotarat sa mai incerc o data acest joc si mi-am repus la loc de cinste pe birou 586-le. Dupa cateva ore de jucat am inteles ceva: ca ceea ce avea acest joc din belsug vom vedea din ce in ce mai rar pe viitor, adica: storyline, gameplay si o ingeniozitatea fantastica.



Pentru cei mai sceptici cu privire la acest joc lansat in 1992(cei tineri) va voi spune atat: daca nu ar fi fost asta, ati fi putut spune buh-buy seriei Warcraft. Acum ca i-am bagat in sperieti pe cei mici sa incepem cu inceputul. Jocul, cum spuneam ceva mai sus, a fost lansat in 1992 pe PC si a reprezentat o revolutie in ceea ce priveste jocurile strategice. Cateva dintre marile inovatii le-au reprezentat: harta pe care o foloseai pentru a-ti alege misiunea, necesitatea resurselor si unitati specializate pentru recoltarea acestora, arborele tehnologic, diversitate in ceea ce priveste factiunile(unitati speciale pentru fiecare Casa).

Jocul se inspira din cel mai bine vandut roman SF din toate timpurile, Dune, roman scris de Frank Herbert. Putem afirma insa ca jocul nu respecta evenimentele din carte, ci pur si simplu se inspira vag din acesta. De exemplu in joc avem o a III-a Casa care se lupta pentru putere, Ordos, dar aceasta nu apare deloc in nici unul dintre romanele din saga Dune.

Povestea vine cam asa: imparatul Universului Cunoscut vrea neaparat o productie importanta si stabila de melanj, iar unicul loc in care acesta se gaseste este Dune, sau Arrakis. Astfel cele 3 Case Mari ajung sa se razboiasca pe acest taram desertic pentru a intra in gratiile imparatului. Fiecare Casa are o filozofie diferita, planetele lor de bastina reflectand intocmai felul in care acestea gandesc si actioneaza. Atunci cand veti reusi sa cuceriti intreaga harta strategica celelalte Case Mari se vor alia impotriva voastra si cu ajutorul armatei imperiale, formata din soldati de elita-sardaukari- vor incerca sa va distruga. Finalul jocului difera in functie de Casa pe care ati ales-o.

Jucatorul(adica voi) trebuie sa aleaga o Casa dintre cele trei prezente in joc: Atreides, Harkonnen si Ordos si sa incerce, in calitate de comandant, sa castige razboiul. In principiu jocul functioneaza asemenea multor dintre jocurile de astazi. Jucatorul trebuie sa construiasca rafinarii, centrale pentru captarea apei din vant, ziduri de protectie, silozuri pentru melanj, aeroporturi, centre pentru pregatirea infanteriei, pentru crearea unor masinarii complexe, cum ar fi tancurile. Trebuie sa recoltati melanjul pentru a primi credite, care sunt necesare pentru a va finanta costisitorul razboi. Doar ca acest recoltat nu este tocmai usor. Uriasii viermi de nisip urmaresc sa distruga fiecare masinarie sau unitate de infanterie pe care o intalnesc pe nisip, iar melanjul se afla numai acolo unde este nisipul.(Damn!)

Veti fi ajutati de un mentat care o sa va explice cum sta treaba cu felurile unitati, cladiri si alte aspecte ale jocului si de asemenea va explica si ce trebuie sa faceti in misiunea urmatoare.(\*hint- daca apasati pe tasta enter dupa ce mentatul termina de vorbit il puteti face sa vorbeasca, in ritmul apasarilor voastre pe tasta; kewl). Constructiile ce va vor ajuta sa va dezvoltati baza militara, fie ca este o rafinarie, un siloz, un scanner de mare putere sau un aeroport, toate trebuie construite pe pietris, iar pentru a evita degradarea constructiilor trebuie sa construiti fundatii, pentru a le apara trebuie sa faceti ziduri de protectie si sa instalati turete. Toate acestea fac din Dune II un joc placut, distractiv si cateodata destul de complicat. Pur si simplu nu se deosebeste de nici un alt joc ce la succedat decat prin grafica, fapt ce se explica foarte clar.

Daca treceti de soldatii de 6 pixeli si alte asemenea dificultati veti avea de castigat un joc minunat si cateva

With my guidance, you may be able to assist us in conquering this dusty, little planet.



ore de distractie foarte buna. Tactica este cea care conteaza, iar modul in care va organizati armata conteaza enorm in lupta cu celelalte Case Mari.

Ca mostenire acest joc a pus bazele unor jocuri ca Red Alert, Starcraft, Warcraft si multe altele care in continuare folosesc cam aceleasi principii ca si Dune II. Este si normal ca acest joc sa genereze o serie de continuari, iar acestea sunt(sau au fost): Dune 2000 si Emperor Battle for Dune, ultimul fiind mult mai pe gustul meu.

Acesta a fost Dune II: The Building of a Dynasty, un joc ce a schimbat fata gaming-ului si care inca mai traieste in inima celor melancolici.

### Cerinte Minime

Titlu: Dune II: The Building of a Dynasty  
Gen: RTS  
Producator: Westwood Studios  
Distribuitor: Virgin Interactive  
Data aparitiei: 1992  
Cerinte: DOS

### Sistemul folosit

Procesor: Authentic AMD@133 Mhz  
Memorie: 8 MB RAM  
Accelerare 3D: SIS VGA(640\*480)

GRAFICA 10/10

SUNET 8/10

GAMEPLAY 10/10

STORYLINE 9/10

IMPRESIE 10/10

INOVATII 10/10

NOTA FINALA 9.5



**GMMRO**

**WWW.GAMMASTER.RO**