

GM GAMEMASTER

pret = 0,00 RON

Nr2. Iulie-August 2006

444422 34 78 444422 34
44 732 131 4722 0 44 732 131
22422 34 78 2 2 2242
444 7 22 44 4 444 7
444422 34 78 444422 34
44 732 131 4722 0 44

Half-Life 2- Episode One

"Next-gen în materie de FPS-uri"

mega-review

PREY

"Pur și simplu nu trebuie ratat!"

- +Muzică & Film
- +HARDWARE
- +Acum cu Diacritice!

SPECIAL : GM se întoarce în timp: MAFIA, Seria GTA + Supliment PCPLAY

O dependență ca oricare alta,

Anumite studii arată că o persoană care încearcă să se lase de fumat și trece la țigările light nu face mare brânză pentru că organismul își reglează automat doza necesară de nicotină (poate este doar o poveste de adormit ciocoflenderi). Ideea este că luna asta am dus o lipsă remarcantă de jocuri; am scris luna trecută despre jocuri pe care puteam la fel de bine să le amânăm până luna asta. În schimb, calitativ revista este mult mai bună, sper să apreciați asta. Revenind la prima frază pe care am scris-o: gamerul tot gamer este și chiar dacă luna asta am avut parte de un joc episodic extraordinar și de alte câteva mai mici, gamerul a început să joace iar titluri mai vechi, în speranța că își va controla cererea zilnică. Cum am scris și pe blog-ul GameMaster, luați o gură de oxigen poluat, un sistem stereo și câteva discuri cu muzică bună, și toate astea undeva în natură, și asta nu la 2 metri de stradă. Se știu ei, nu e important.

Despre revista de luna asta,

Revista a fost amanată din două motive mari și late, primul este ceva mai ușor de acceptat, și anume lipsa de content, luna asta nu a fost una prea bună în materie de apariții noi, dar am făcut în așa fel încât să mulțumim toți cei care au vrut diacritice în revistă. Motivul doi este plecarea designerului principal al revistei PDF, deci micile schimbări sper să nu vă incomodeze.

Prey și HalfLife Episode One în aceeași revistă nu poate fi prea rău. nu?

-katerpillar (redactor șef)



Cuprins:

-Editorial

-Cuprins

PREVIEWS:

-Half-Life2: Episode Two

-Medieval: Total War 2

REVIEWS:

-Half-Life2: Episode One

-PREY - mega review

-Day Of Defeat: Source

-The Movies - Stunts and effects

-Arcade Games - Dodonpachi (**special**)

OLDIES:

GameMaster`S Special Back In Time:

-Mafia

-Grand Theft Auto SAGA, (overview)

-StaCraft

-Lemmings

DOCUMENTAR:

-Peter Molyneaux (special - personalitatea lunii)

HARDWARE:

-TDK BLu-ray la 6x

-ATI Radeon x1300 pe PCI-E

-Chipuri ieftine de la NVIDIA

-Procesoare la 500 Ghz

LIFESTYLE:

-Mobile:

-Nokia E70

-Motorola RAZR V3i

-Samsung d600E

-Filme:

-Xmen 3 - The Last Stand (2006)

-Big momma`s house 2 (2006)

-The Fast And The Furious: Tokyo Drift (2006)

-Click (2006)

-Muzica

-Jedi Mind Tricks

SUPLIMENT PCPLAY:

-Reportaj: Romanii In Spatiu

-Review: Gothic

-Review: Escape from moneky island IV

-ULTIMA PAGINA

GAMEMASTER

HALF-LIFE® 2

EPISODE TWO

Episodul 2 din seria de trei ce vor alcătui trilogia episodică Half Life va continua povestea exact unde o lasă Half Life Episode One, adică undeva suspendată în mințile gamerilor de pretutindeni. Din ce se știe până acum (și totuși producătorii nu vor să ne spună) se pare că acțiunea se va da chiar și prin păduri și zone cu vegetație mult mai abundentă, ceea ce ar fi o abordare cu totul nouă, și o completare a universului Half Life din punct de vedere geografic.

Chiar și așa mi se pare că acțiunea din Episode Two va fi mult mai intensă și mai alertă. Din trailerul de la sfârșitul episodului unu mulți au rămas cu impresia că Alyx va avea o întâlnire cu moartea, dar de murit suntem destul de siguri că nu va muri, altfel de ce ar afirma producătorii că vor să aducă modul co-op la un alt nivel, și asta alături de AI? Se pare că producătorii sunt siguri pe ei și nu au în plan să distrugă universul HL, dovadă stau scenariile respinse de către Valve pentru un eventual film și nu numai.

Tot la capitolul in-game action am putea să menționăm și mini-striderii pe care i-am văzut în trailer, totuși nu are rost să vorbim prea mult despre ce știm, dar putem să boicotăm mai mult ceea ce nu știm și să ajungem la o concluzie, nu?

În fine, totul în Half Life a avut și o parte care te impresionează prin stabilitatea universului, de exemplu la începutul episodului 1 vedeai în citadelă cum producția continua chiar dacă jumătate din citadelă era bubuită iar apoi vedeai forțeleperate ale combine. Dacă asta nu te impresionează macar știi că ai avut impresia că tu și Alyx erați niște gândaci ce mișunau pe citadelă și de ce nu, pe sub nasul forțelor combine.

Probabil marea bubă a universului Half Life a fost distanța mare dintre jocuri, asta mai mult în cazul HL1, HL2. Valve vrea să schimbe acest inconvenient, nicidecum pentru bani; cei care spun asta sunt și cei care sunt împotriva evoluției gamingului pe PC, totul de la Steam la prețuri este perfect echilibrat, Valve se știe că folosește mai multe studiouri simultan care lucrează la trilogie, ceea ce nu este decât o luptă pentru a reduce timpul așteptării chiar și cu câteva secunde.

Vorbind despre Half Life este imposibil să nu te lovești tot timpul de poveste, pentru că povestea jocului este cel mai important element al său, și dacă gameplay-ul este preferat înaintea story-ului lucrurile se vor schimba, povestea este pe primul loc. Half Life vrea clar o conturare aproape de perfecțiune a personajelor.

Dacă la început Valve spunea povestea prin ochii mai multor personaje, intențiile lor sunt acum clare: nu te joci prin Gordon, ci ești Gordon, emoțiile le simți tu, nicidecum Gordon. Deși în HalfLife 1 povestea, chiar una spusă din mai multe puncte de privire, era totuși aceeași, în seria de episoade povestea nu va sta în loc.

Cum am citit și într-un interviu luat de către EuroGamer intenția Valve de a crea un erou din Freeman se învâрте în jurul lui G-man, care pierde controlul asupra ta.

Tot aici aș vrea să menționez și faptul că Valve va scoate și alte tech demo-uri în cursul acestui an, deci de plictisit tot nu o să ne plictisim.

-katerpilar



Mult așteptații "Hunteri" vor fi o adevărată provocare pentru fani

Medieval: Total War 2

Se pare că SEGA nu a putut să piardă bunătate de serie așa că a ales să continue mega fenomenul Total War cu un nou joc. Medieval Total War 2, un joc ce dorește să reînvie primul Medieval cu grafica zilelor noastre(ce crud sună).

And??

Perioada de timp va fi aceeași cu cea din primul Medieval(1080-1530) și producătorii ne promet un număr imens de soldați pe câmpul de luptă, fiecare soldat fiind un pic mai diferit decât cel de lângă el. Toți soldații vor fi diferiți, unici să spun așa(coifuri, arme diferite, culori diferite, blazoane ale nobililor). Totodată ne sunt promise noi mișcări de luptă foarte realiste și înfricoșătoare.

Campania se va asemana foarte mult cu cea din primul Medieval: prințese(ce se întorc în Medieval Total War 2 după ce în RTW au lipsit), preoți și mercenari apar și în acest joc, iar Papa va juca un rol important pentru țările catolice(și nu numai). Zoom-ul la acest joc se pare ca va fi incredibil și vom putea vedea "live" tot ce se întâmplă pe câmpul de luptă(reality show nu alta!). Noul engine grafic va oferi priveliști frumoase, orașe medievale în toată splendoarea lor(mai ales atunci când ard!).

Perioada din campanie ne va permite să observăm efectiv cum deciziile noastre au o influență reală asupra vieții și vom fi nevoiți să schimbăm muniția de la arc la tun în decursul timpului. Ba mai mult, ni se promite o campanie extinsă în America de Sud și Centrală, ca să ne luptăm cu aztecii.

Avem 6 lanțuri în arborele tehnologic, ceea ce ne va permite să construim totul; de la sate amărâte la cetăți impunătoare. Vom putea alege între a ne construi castele impunătoare și armate feudale pline de cavaleri feroci sau putem să ne construim un imperiu bazat pe orașe pline de viață, pe binecunoscuta mită și pe asasinat(cică o să vedem filmulețele în care asasinii omoară generalii).

Religia este și ea prezentă. Putem fie să ne luăm ca oile după Papa și să plecăm de nebuni în cruciade împotriva statelor ortodoxe, musulmane sau păgâne, sau să îl înfruntăm, cu speranța că vom reuși să-l învingem pe Pontif.

Ne sunt promise 250 de noi unități, de la infanteria țărănească la cavaleri cu armura indestructibilă(versiunea medievală a tancului) și un număr de 21 de facțiuni.(nici de această dată nu avem și noi măcar o Valahie ceva, o uniune tribală, dacă tot nu era nici un stat medieval românesc, dar să nu ne lase așa..cu buza umflată).

Despre finanțe nu pot spune multe, dar cu siguranță rutele comerciale vor juca un rol important pentru noi. Cam atât.. Andreea?



Titlu: Medieval Total War
Gen: RTS
Producător: Creative Assembly
Distribuitor: SEGA
Apare: Sfârșitul lui 2006

HALF-LIFE 2

— EPISODE ONE —

Half Life Episode One of Three, cunoscut și sub numele de producție Aftermath este încă o dată o ridicare a standardului FPS, lansat probabil când nici nu se putea mai bine, acum când jocuri noi nu prea sunt și nici nu am avea o nevoie enormă; ultimele luni ne-au dat destul de jucat, de parcă toți distribuitorii de jocuri s-au retras și se apleacă în fața lui Valve. Și asta pentru 5 ore de joc care ne bulversează și mai mult decât eram, bine că avem sufletul împacat acum, când toți sunt în siguranță, sau oare?

De la FPS la film și de la film, ei bine, la Joc

Episode One este probabil ceea ce mulți au încercat să definească prin cuvinte și nu au reușit. Episode One este mai mult decât un joc, este un film, dacă HL2 se prezenta ca un film, ei bine Episode One este un film al naibii de bun, și mai ales este episodic. Aceste câteva ore de joc pe care le avem la dispoziție trebuie savurate la maxim, iar ele sunt atât de intense încât fac cât toate orele din HL2. Povestea începe exact de unde se termină HL2, și anume imediat după ședința de popice jucată cu gravity gun-ul în încercarea de a-l distruge pe Breen, imediat după aceea HL2 se termină în coadă de urs și ne lasă cu Alyx periculos de aproape de explozie și cu fața lui G-Man și vorbăria lui stersant de ciudată care te zgârie pe creier. Episode One începe printr-o serie de evenimente ce se petrec pe "acoperișul" citadelei, acolo unde Alyx se află împreună cu Tine. Acest prim capitol al jocului este probabil cel care ridică cele mai multe întrebări și o gramada de evenimente paranormale pe care jocul te face să le simți prin gameplay. Pe parcursul încercării de a pleca din City 17, enormul oraș aflat odată în Europa (rip), te întâlnești cu personaje clasice, DOg și Barney, care te vor ajuta într-un fel sau altul.

The Zombine Returns

Sunt un fan al universului Half Life și cred că o să rămân în continuare, nu văd de ce nu. Iau parte la clădirea unui univers post-apocaliptic extraordinar, probabil și cel mai bun (de la unele jocuri 2d, excludem, încoace) și asta în materie de FPS-uri, ca să nu exagerez prea mult. Până acum, în Half Life am văzut multe, am văzut stânci, zone deșertice, clădiri monotone, orașe pline de suferință și control în masă, zone devastate de baterea apocalipsei la ușă și multe altele, dar nimic nu se compară cu ceea ce ne arată Episode One la sfârșit foarte puțin:



copaci, păduri, exteriorul city 17, așa că o să consider Episode 1 o poartă spre aceste tărâmurii, și mai mult consider Episode One to three ca fiind o trecere de la horror la teme mai mult apocaliptice (poate sunt doar eu, nu știu...)

FPM, first person movie.

Cu toate că Episode One aduce atât de mult la capitolul storyline, la nivel de gameplay nu aduce nimic nou. Avem aceleași arme, unele nici nu o să apucăm să le folosim prea mult, sunt satisfăcuți și cei pasionați de seria Star Wars și suntem lăsați să ne jucăm cu Gravity Gun-ul "modificat". Probabil multora le place stilul și nicidecum eficiența, oricum armele sunt într-adevăr necesare și vor fi folosite la maxim; o să îți regăsești și faimoasa rangă dar nu o vei folosi prea mult. Hazard Suit-ul este oarecum neschimbat, uneori mă întreb dacă Freeman a făcut duș

vreodată sau de ce Alyx este așa de rezistentă când ea nici măcar nu are Hazard Suit, sau câți ani are Gordon. Acestea sunt întrebări care nu o să aibă răspuns prea curând zic eu, cel puțin nu până în 2007.

Prima întrebare pe care mi-am pus-o când am pornit jocul a fost dacă o să cad victimă elementului de horror (în capitolul "Low Life" acesta își face simțită prezența dar și așa nu te va speria prea mult, iar aici intervine Alyx care este tot timpul lângă tine, sau în apropiere, și pur și simplu ști că nu ești singur). Cred totuși că Valve încearcă să diminueze frica din joc și să intensifice povestea mult mai mult. Ca și inteligență artificială, Alyx nu duce lipsă, se descurcă foarte bine, și nici ea, nici squad-ul nu vor rămâne blocați după uși ca în clasicele bug-uri pe care toți le

Grafică: 9/10
Sunet: 9/10
Gameplay: 8/10
Storyline: 10/10
Multiplayer: N/A
(though comes with same modes)
Impresie: 9/10

NOTA FINALA: 9.0



A se observa că Alzx are un chip extrem de expresiv, inclusiv o mica taietura cu origini necunoscute...

Puncte de referință: (as seen on official website)
-Inteligența Artificială extrem de avansată.
-High Dinamic Range lighting
-Personaje in-game foarte bine conturate
-Episodul One este stand alone
-Fizică extrem de funcțională.
WEBLINK:
<http://ep1.half-life2.com/>

Știm, forțele Combine acum suprimate sunt evident prost organizate, rasfirate și desperate, teoretic există 3 părți, tu, combine, și zombine (hehe). Luptele chiar sunt impresionante și haotice, într-o oarecare luptă chiar căutam să apăs pe un buton de slow motion, știam că nu există dar ar fi fost foarte impresionant.

Run Gordon, RUN!

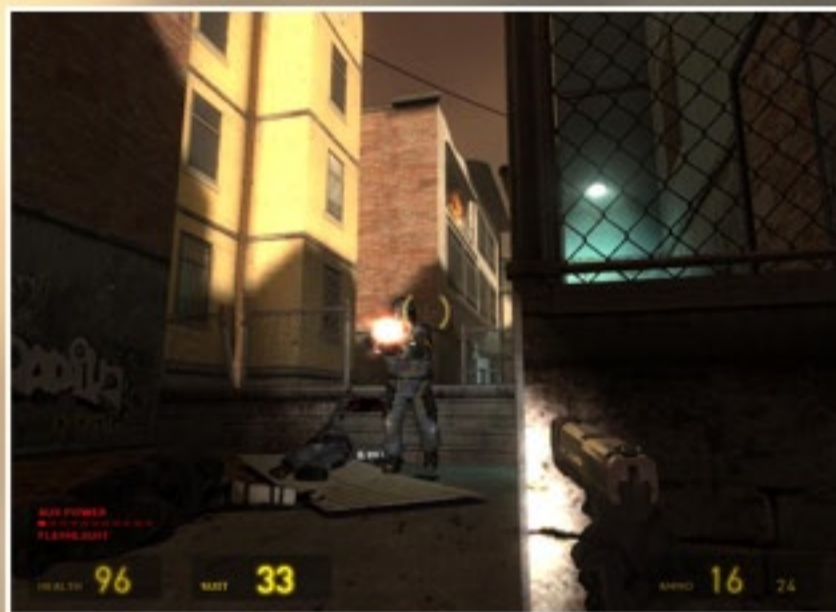
Ideea ce este subliniată și de producători este scăparea lui Gordon din controlul lui G-Man, cel care l-a adus în poziția de a-l distruge pe Breen în primul rând, și se pare că prea multe despre acest dubios caracter nu o să aflăm niciodată.

Deși jocul se termină prematur dar în același timp în stilul HL, întrebările cresc și răspunsurile sunt pe nicăieri, după aproximativ 4-6 ore de festin vizual și auditiv ai acel răgaz pentru a spune "WOA!" ca apoi să îți dai seama că iar ai de așteptat ceva timp, chiar dacă Episode One a fost lansat fără amânări.

Că tot vorbeam de audio-video, grafica este în mare parte aceeași, dar optimizarea este mai bună ca niciodată, HDR-ul este mai mult decât impresionant și bine implementat, mulți au spus că este exagerat, nu văd argumentele, după o gândire mai atentă nu mai pare exagerat, în timpul jocului focalizezi într-un singur punct, în screenshot-uri analizezi tot, și poate de aceea pare anormal, dar nu văd problema. Sunetul pe de altă parte este și el frumos, poziționare 3D

extraordinară la fel ca în Half Life 2, dar muzica în momentele antrenante face toți banii.

Per ansamblu, jocul este superb, nu văd cum ar juca un newbie în HL acest Episode One, probabil că ar fi puțin greu dar tot ar fi o experiență vizuală bună și o baie pentru ochii și așa oboșiți de poligoane în care îți tai retina.



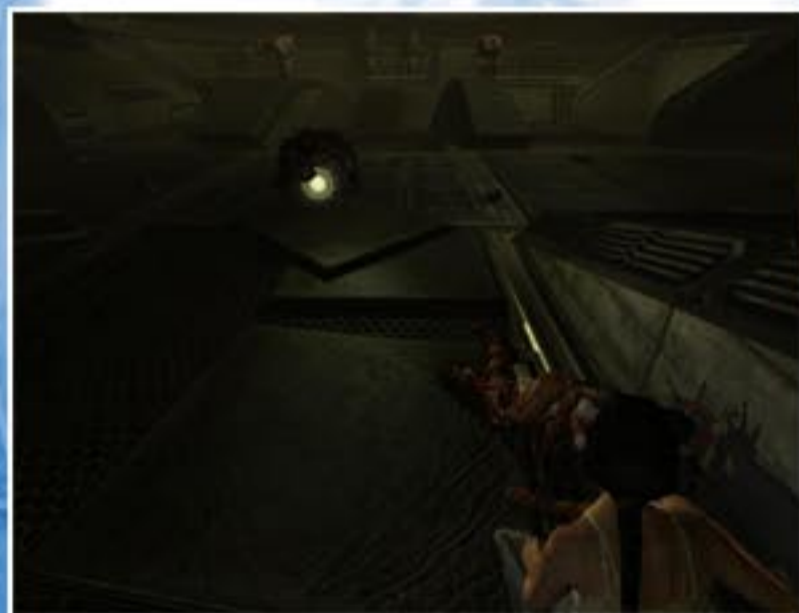
NOTA: 9.0

-Katerpillar

PREY

MEGA REVIEW

INTRODUCTION: INITIALIZING SCREENSHOT GALLERY



Pur și simplu: "Nu trebuie ratat"

Când reușești să crezi ceva din nimic ești bun, dar când un joc care nu a fost lansat ajunge să aibe o valoare apropiată de cea al unui joc cu renume se cheamă ori S.T.A.L.K.E.R. ori Prey. Prey bate într-adevăr jocul mai sus menționat, că perioada de așteptare și producție, și răs-producție și re-refacere și tot așa, astfel acest joc este de seama mea, de pe acum vă spun că sunt impresionat și posedat.

Vă invit fără prea multe amânări la nu unul, ci două articole, sperăm noi cele mai bune scrise din istoria GameMaster, nota mea va fi adunată cu cea a lui The Warlord care va rezulta în nota finală.

Următoarea generație, psihologic.

Când te uiți la un film psihologic de calitate la sfârșitul lui, involuntar, analizezi întrebările ridicate de acesta. Prey face același lucru, la sfârșit începi să te gândești și la micile mesaje ascunse sub tonele de sânge și materie organică.

Acest joc își arată adevărata splendoare în mare parte spre sfârșit, unde toate conceptele mele despre ce este un boss final sunt date peste cap, nu vreau să stric plăcerea cititorului de a juca jocul, vreau doar să îl conving să îl joace.

Povestea, mă întreb cine nu o cunoaște deja, începe cu tine, Tommy, mecanic respectat în rezervația ce-i spune zoo, într-un bar "curățel" unde bunicul tău și prietena ta, cu doctorat de barmaniță, își fac si ei veacul. Nu după mult timp și după o bătaie în stil amerindian cu cheia, extraterestrii se decid să oprească la un McDrive și să "abduct" niște oameni random, printre care tu, prietena și bunicul tău. De aici până ce prădătorul devine prada sunt câteva ore bune de joc, 8-9 au fost pentru mine, dar nici nu îmi trebuiau mai multe. Povestea nu se va opri nicodată în loc, comentariile interceptate la radio (vocea lui Art Bell) sunt mai mult decât interesante, povestea evoluează treptat, dar cele mai multe lucruri îți sunt dezvăluite la final.

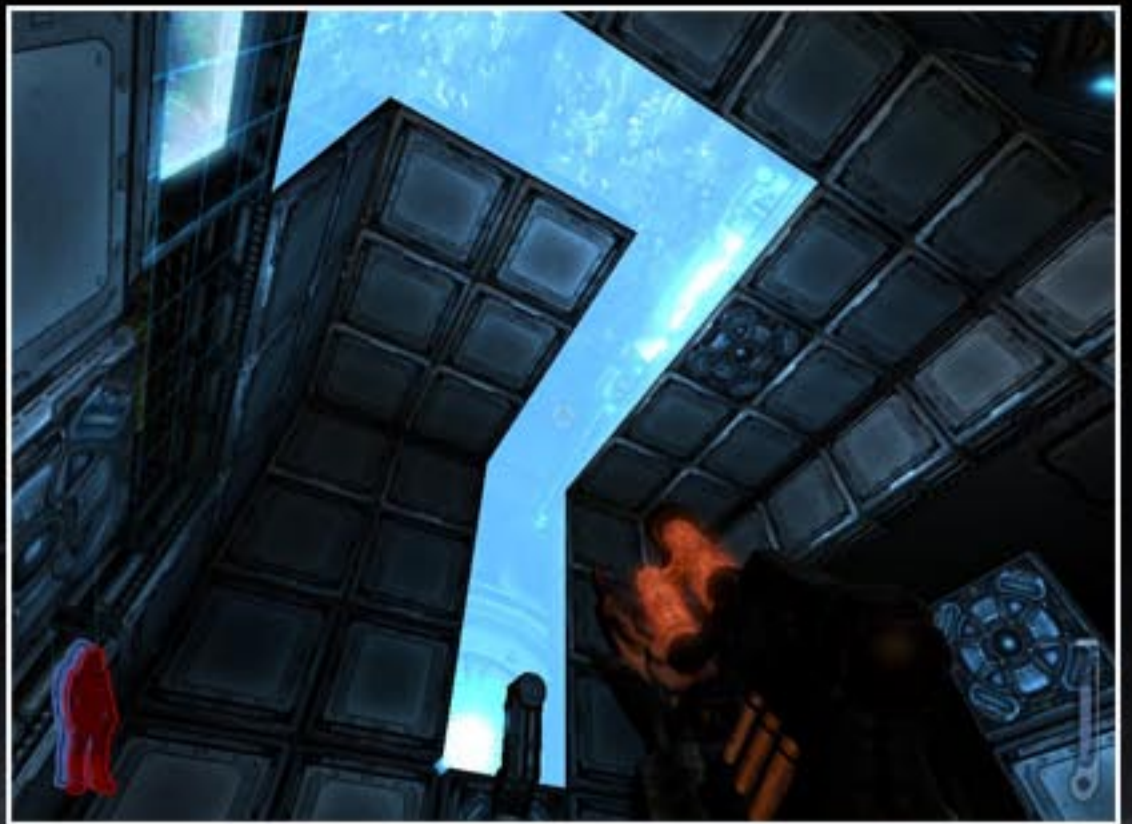
Ce te face pe tine diferit de restul oamenilor răpiți veți spune, ei bine tu ești un bărbat în toată regula, membru al tribului cherokee, imediat după ce vei fi răpit iar bunicul tău ... ei bine, mort, acesta te va duce pe tărâmul sacru al celor din tribul tău, unde te va învăța să îți folosești cu cap puterile de native-american. Prima dintre puterile pe care ți le oferă (și practic singura) este spirit-walk-ul. Acest spirit walk nu este decât faptul că te poți mișca liber cu arcul cu săgeți spirituale în mână, în timp ce trupul tău este lăsat fără vlagă. Personal am ajuns să descriu acest mod ca fiind un adevărat TBS (turn based strategy), datorită indispensabilității sale. Acesta te va ajuta să mergi unde trupul tău nu ar reuși, să treci peste obstacole, să activezi comenzi de la distanță, etc.

Ei bine, și ce faci dacă mori? Dacă mori nu-i mare bai, te duci la răzbunat de spirite cherokee, sub forma unor "păsări" zburătoare, roșii pentru viață și albastre pentru spirit. Problema e că, deși am terminat jocul nu îmi pot da seama cum este posibil să mori sau să pierzi jocul, eventual să nu reușești questurile.

Pionier pe "nava" inamică.

Nava ce EI o numesc "Sfera" conține aceste două mari și late elemente cu care jocul se laudă.

Prima, care a stat la baza jocului din 90` până astăzi este sistemul de portaluri, aceste portaluri nu țin cont de nicio lege fizică pe care o cunoaștem noi astăzi, și sunt folosite la deplasarea între distanțe enorme, chiar și universuri într-un timp inexistent, aceste portaluri duc la apariția de moduri de gameplay extrem de inovatoare și multe, multe puzzle-uri mai mult sau mai puțin complicate, nivelul lor fiind mediu pentru un FPS. A doua mare inovație pe tărâmul fepesist este wall-walk-ul. Această tehnologie gravitațională deținută de



extraterestrii îl va ajuta pe Tommy în quest-ul sau spre găsirea iubitei nicidecum salvarea universului. Principiul de funcționare este simplu și trebuie să recunosc că mă așteptam la altceva când citeam prima dată despre așa ceva. Este ceva mai greu la început dar apoi este necesar și cu foarte ... mult feeling. În multi-prey este extrem de interesant. Printre celelalte abilități ale lui Tommy mai numărăm și faptul că poate traduce scrisul extraterestru și înțelege ce zic ființele extraterestre.

Câteva cuvinte aș vrea să mai adaug înainte să trec mai departe, în legătură cu simbolistica, ei bine jocul spre deosebire de FPS-urile de duzină nu are elemente din toate culturile posibile aruncate pe pereți în speranța unei încărcături simbolistice. Prey are tot, de la cuburi, sfere, poligoane și multe altele. De asemenea jocul are și unele tendințe sexuale, nu foarte delicate să zicem așa...și dau ca exemplu pe "The Mother". Nu zic nimic. Ajungeți voi acolo. Mai sunt și hainele pe care le au "The Others" și alte elemente cherokee.



Elemente must-have

Când spui FPS, la ce te gândești? La arme și muniții, desigur. Prey conține dotarea standard în materie de armament, nimic ieșit din comun, deși printre cele mai detaliate arme pe care le-am văzut vreodată au darul de a face acțiunea să devină repetitivă.



Cam ca tot ce este pe "Sferă", armele sunt o combinație organico-mecanico-digitală ca și "grenăzile" tale de altfel, deși nu le poți numi grenăzi.

Ce mai are varianta finală a jocului față de demo? Ei bine, mult râvnitul vehicul, numit Exoskeleton (slab design, aspectul său dă ca nuca în perete) este foarte interesant de controlat la început, se poate mișca pe toate axele și în toate direcțiile. Cea mai interesantă senzație o ai între două sfere enorme care au gravitație la rândul lor. Nu am cuvinte. Este un gameplay de nota 10, notez că nu numai tu și exoskeletonul sunt afectați de gravitație, ci și majoritatea obiectelor din jur, rachetelor trase din "RPG"-ul extraterestru, meteoriti care intră prin scutul exterior al sferei și așa mai departe.

În afară de exoskeleton, care îl vei pilota din când în când, în joc mai avem un vehicul la sfârșit care nu este tocmai un vehicul. Este o capsulă oarecum antigravitațională cu care vei rezolva un simplu puzzle. De asemenea modul în care distrugi boss-ul final este în tradiția FPS-urilor clasice și de calitate.

Bonus de experiență

Prey nu este tocmai un concept original în care producătorii au închis ochii și au privit doar pe masa lor, respectiv desktopul lor. Nu. Jocul are



PREY

MEGA-REVIEW



elemente (binevenite) dintr-o serie de jocuri, amintesc în fugă sfârșitul jocului Half-Life când distrugi acele "scuturi". Și în Prey avem ceva asemănător...Gata ! No more spoil ! Promit.

Despre Prey nu poți spune chiar tot nicodată și prefer să las jucătorul să îl joace și atât. AI INȚELES, jucătorule?

Intră și tu acum în Multi Multi-Prey!

MultiPlayer-ul este probabil ceea ce Prey vrea să revoluționeze, avem spiritwalk, avem wallwalk, avem portaluri care de abia așteaptă să fie folosite în măceluri proporționale. Sunete disperate de arme descărcându-se, niște pași calcă pe un material metalic, un foc de secondary fire, un sunet de ascensiune, un foc de armă și un țipăt puternic.

În Multiprey odată ce ți-ai întâlnit adversarul pe ringul de dans, cineva trebuie să moară. Să fugi nu este recomandat. Dacă te ascunzi în colțuri, ești mort. Dacă stai pe loc lipit de tavan, ești mort. Dacă nu te miști tot timpul, și mai ales dacă nu te gândești unde mergi, iarăși, ești mort. În Prey dacă ajungi într-o fundătură ieși repede, armele nu iartă, folosește portalurile și mai ales, nu îți lăsa corpul neapărat când ești în spirit-walk.

Hărțile sunt puține dar diversitate maximă, ca și în SinglePlayer de altfel, level design foarte bun, elementele unice Prey aranjate și gândite bine, power-up-uri în locații cheie, portaluri ce trebuiesc supravegheate, nu stați cu spatele la ele nicodată ! În orice caz, așteptăm ca Human Head să scoată un eventual add-on la partea de MultiPrey, niște hărți și eventual alte moduri în afară de DeathMatch și Team Deathmatch, un capture the flag între două sfere gravitaționale ar fi extraordinar. Dar fiți fără griji, de plictisit tot nu vă plictisiți.

Partea organică a jocului

Dacă până acum ne-am bazat în mare pe partea spirituală a jocului (feeling, gameplay, etc) trebuie să vorbim și despre sunet și grafică. Incepem cu terenul cel mai solid și anume, grafica. Engine-ul de Doom3 mult modificat este mult mai mult decât se așteptau cei de la 3DRealms în 1990. Acesta își face treaba extraordinar. De multe ori rămai doar să admiri culorile ușor prea eye-candy-ish. Personajele în tradiția Doom3 sunt parcă date cu ulei dar totuși nu chiar atât de exagerat.



Sunetul este, să zicem, disproporționat. Au avut bani pentru vocea lui Art Bell dar vocea lui Tommy în prima jumătate a jocului nu te convinge deloc. Spre sfârșit Tommy devine din ce în ce mai sigur pe el și vocea lui are un ton de supărare și dorința de răzbunare, în momentul în care ei sunt prada, iar tu ești prădătorul. Muzica este frumoasă, în momentele antrenante binevenită, la credits avem o melodie frumoasă, și ceva muzică bună în bar la începutul jocului.

Emoție

Am încercat să păstrez un stil serios pe parcursul articolului, ca acum la sfârșit să spun tot într-o singură frază. Prey este în unele momente incredibilul care îl visam când eram copil, o lume imposibilă, dar realizabilă în universul Prey, în visuri te pierzi, subconștientul leagă elementele fără logică între ele. Prey îți dă senzația asta când ești treaz, Prey te face să visezi, Prey nu este dezagustător și morbid pe cât este arta, Prey este un joc bun, Prey este un joc. Prey este Prey. PREY.



Grafica: 9/10

Sunet: 8/10

GamePlay: 10/10

Multiplayer: 9/10

Storyline: 9/10

Impresie: 9/10

NOTA 1 : 9.0

REVIEW BY: KATERPILAR

PREY - Mega Review [partea 2]

The hunter becomes the Prey

Acum un an scriam un... să îi zicem articol, de care îmi este rușine. Am arătat lipsă de profesionalism și încerc să îmi iert "păcatele" prin articolul pe care îl aveți în față. Vă doresc citire plăcută.

Preystoric...

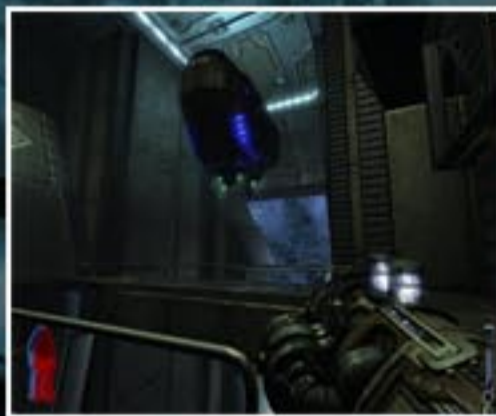
...sau istoria lui Prey. În anul 1995 cei de la 3D Realms, după succesul lui Duke Nukem 3D s-au apucat de 2 proiecte: Duke Nukem Forever (continuarea succesului care nu a văzut lumina monitoarelor nici acum și nici nu va apărea ceva timp de acum încolo) și Prey, un titlu nou pentru o idee nouă. Prey constă într-o poveste bazată pe cultura ameri-indiană și se dorea ca jocul să fie revoluționar întru toate, de la grafică până la gameplay care era bazat pe sistemul de portale și environment destructibil, care pe vremea aceea nu se mai văzuse. Toate bune și frumoase, jocul a evoluat destul de bine, și-a făcut apariția și pe la două E3-uri(1997-1998), dar un an mai târziu(1999) proiectul a fost pus pe lista de "on hold". Câțiva ani nu s-a mai auzit nimic de Prey, dar oamenii nu l-au uitat. Au fost ceva zvonuri că ar fi în producție dar nimic nu a fost confirmat până în 2005 la începutul verii când Prey a fost anunțat din nou, de data aceasta fiind produs de Human Head Studios(cei care sunt responsabili pentru Rune) și doar "privit" din spate de 3D Realms. Screenshot-urile au început să curgă, iar data de lansare era deja bătută în cuie pentru 10 Iulie 2006(modificată apoi pe 12). Eh, s-a făcut și 12 Iulie și Prey a ajuns în final pe calculatoarele gamerilor. Incredibil, după 11 ani de producție un joc chiar apare și nu dezamăgește deloc, chiar dacă pe ici, pe colo s-a mai strecurat câte un neajuns.

Preystory

Voi începe cu povestea, despre care personal nu știam prea multe înainte de a juca single-player-ul. Tu, Tommy (sau Domasi, numele său indian) ești un indian-american care a ieșit mai mult în lume (a fost înrolat în armata americană) și vrei ca iubita secretă, Jen să meargă cu tine în afara rezervației pe care trăiește. Jen este barman într-un bar de rockeri de pe rezervație cu ceva tupeu, iar Tommy o iubește și ea habar nu are (stim asta din monologul exterior de la început a lui Tommy: "Real tough guy, can't even tell her you love her"). Bunicul, Enisi, un bătrân destul de tipic ameri-indian cu fața plină de riduri, cu părul alb legat în cozi și cu haine "populare" indiene, îl anunță pe Tommy (Domasi, cum i se adresează) că trebuie să



îi revină credința în cultura lor pentru a putea supraviețui. Trec câteva minute, Tommy se bate cu 2 rockeri beți în bar pentru a o apăra pe Jen, aparatele electrocasnice o iau razna și o lumină verde apare din tavan și începe să "sugă" tot ce este prin bar, toate acestea pe o muzică antrenantă și destul de bine aleasă ("Don't Fear The Reaper" de la Blue Oyster Cult). De aici Tommy este răpit și transportat pe o navă spațială aflată pe orbita Pământului care arată ca o planetă mai mică și mai găurită cunoscută sub numele de "Sfera". Urmează faimoasa evadare a eroului (cu ajutorul unor "frați" care vor fi explicați mai departe în poveste) și uciderea nesfârșită de tot felul de extraterestrii care îi ies în cale pentru a o elibera pe Jen. Tommy nu



este un personaj care are mare pășare de planeta, sau de rasa umană, el o vrea pe iubita lui și vrea să plece înapoi pe pământ cu ea. Nimic mai mult. Că omoară hoarde nesfârșite de alienși în procesul de salvare și faptul că o enervează pe ființa care conduce "Sfera", "The Mother" este bonusul pe

pe care Tommy îl primește "moca" cum zicem noi. Cam atât cu spoilerul-ul poveștii, sper că am zis destul de mult încât să vă placă și destul de puțin încât să vă stârnesc interesul să aflați mai multe despre ea. Cum? Jucând jocul că de-aia s-au chinuit oamenii ăia 11 ani de zile, pentru ca cineva să îl cumpere, să îl joace și să se simtă bine în acest timp. Vă asigur că povestea nu dezamăgește decât prin lipsa de profunzime, scopul fiind bine întemeiat, iar răsturnări de situație nu sunt prea multe, dar în schimb sunt adăugari la ideea principală destule.

Prey FX

Grafic este bazat pe engine-ul de "horror-action FPS"(Doom3, quake 4, Prey, toate au o temă întunecată la partea coloristică) sau DOOM3 cum se numește el oficial și te lasă cu gura căscată când vezi ce au putut oamenii ăștia să facă cu acest engine. Avem de a face cu un joc "next-gen" (lansat simultan și pe Xbox 360, portat de Venom games), unde totul strălucește, totul este curat (ca look), totul se mișcă și pare "viu". Tehnologia extraterestră pare să aibă scop, îmbinarea organicului cu metalul (care în ultima vreme este destul de mult folosită) arată cel mai bine din câte am văzut (este folosită decât la crearea spațiilor), "Sfera" fiindu-ne prezentată ca o ființă organică mai repede decât o navă de invazie extraterestră, iar faptul acesta nu este departe de adevăr. Efectele sunt dementiale, fiecare armă lăsând urme vizibile și strălucitoare pe inamici(sau pereti, witchever comes first), iar că tot veni vorba de arme, nu avem de a face doar cu armele convenționale obișnuite, ci cu niște arme la fel de organic-mecanic, ele fiind tot timpul în mișcare. Și funcționarea lor, chiar dacă clasică, arată complet diferit în acest joc. Când





activezi scope-ul la rifle nu se uită printr-o lunetă, cum se aștepta orice om, ci o "gajgo-die" iese din armă și se atașează pe ochi, iar viziunea respectivă are "heat-sence" pentru o țintire mai precisă (am spus ca jocul are o temă întunecată?). Tot la look-ul armelor vreau să specific "rocket launcher"-ul transformat într-un Bug Launcher(trage cu gândaci explozivi) și o armă foarte interesantă cu funcții "aspiratorice".

Sound of the Prey

Sunet. Sunet este din plin. Totul face zgomote în Prey. Orice mișcare a fiecărei bucăți de joc trebuie să facă un sunet. Vocile personajelor nu m-au impresionat. Știu, sunteți voi unii care spuneți că Tommy este genial, și că Jen nu putea fi mai convingătoare, dar din punctul meu de vedere nu este așa. Tommy pare că este în vacanță, pe o nava extraterestră și face comentarii asupra oricărui lucru oricât de evident. Exclamațiile de genul "This is fucked up" și "Oh my god he's a giant" sunt după părerea mea oribile; n-au pic de feeling și te fac să crezi că actorul doar citește niște replici stupide. Nu spun că nu sunt părți care mi-au plăcut. Tommy tinde să devină mai expresiv spre final (de undeva de la jumătate), iar finalul mi s-a părut foarte bun la partea sonoră (chiar și melodia de la credits). Tot la voci intră vocile destul de stupide ale alienilor (pe care la început nu îi înțelegi, dar în urma unui anume eveniment vei putea) care mai mult au stricat din imersiune. Cred că preferam niște voci netraduse. Venind vorba de muzica de la credits, la soundtrack treaba stă bine, avem melodii compuse de Jeremy Soule (vezi soundtrack Oblivion), dar și melodii rock ale anilor 80 (Judas Priest anyone?), unele melodii sunt amplasate "strategic" de-a lungul campaniei single player, altele sunt disponibile decât în primul nivel într-un jukebox interactiv în care se poate schimba melodia și volumul "player-ului" prin touch screen(tehnologia asta). Tot la sunet cred că intră și niște transmisiuni pe care "Sfera" le primește de pe Pământ, mai exact o transmisie de la radio, emisiunea lui Art Bell care ia legătura cu oamenii afectați de invazia extraterestră (are linii deschise pentru a intra în direct). Un fel de contact cu Pământul și cât de ridicol ar suna ca oamenii să zică că au venit extratereștrii la radio și felul în care sunt tratați (chiar dacă sună absurd, în cazul de față ar fi fost adevărat). Sunetul armelor este în mare parte bun (primul rifle nu pare să fie cine-știe-ce ca sunet...dar nici cine-știe-ce putere nu are, e proporționat binisor), explozii bune, nu sunt bug-uri de sunet (sau eu cel puțin nu am întâlnit), tot ce are coliziune are și un sunet aferent, dar nu întotdeauna plăcut auzului, iar poziționarea 3d este realizată bine, fără probleme.

Preychanics

Totți știm că acest joc se bazează pe tehnologia portalelor. Dar cum exact se manifestă aceste portale? Păi avem una bucată cameră mare. Camera are mai multe portale. Când te apropii de portale poți vedea ce se află în interiorul lui (în cazul acesta în aceeași cameră, dar din alt unghi). Pe lângă portal te poți plimba ca și cum ar fi un sprite, iar din spate nici măcar nu este vizibil, dar când intri în el prin față te afli într-un complet alt loc. Este un pic confuz, dar după ce te obișnuiești cu ele zici că toate jocurile au avut așa ceva. Ce mi s-a părut interesant gândit și realizat a fost faptul că prin două portale care sunt îndreptate unul spre celălalt te poți vedea și chiar împușca (suicide). Un alt element nou adus de Prey este gravitația dinamică. Gravitația dinamică (sau încălcarea gravitației normale) poate fi de trei feluri în Prey: prima este cea mai des folosită, și totodată cea mai "good looking", dar și cea mai amețitoare și confuzantă. Pe parcursul nivelelor sunt niște platforme luminate care se pot duce în toate direcțiile peretelui, iar când personajele pășesc se aude un sunet magnetic. Pur și simplu este demențial să vezi cum împuști un inamic și în loc să cadă "la pământ" se duce în sus, stânga, dreapta, sau rămâne lipit de vreun perete. Al doilea tip de gravity shifting este schimbarea "manuală" prin împușcarea diferitelor platforme speciale (verzi), ceva mai puțin amețitor, deoarece cam știi la ce să te aștepti. Ultima și cea mai calmă este schimbarea gravitației printr-un portal: intri într-un portal și te teleportează mergând pe un perete în altă cameră. Nimic mai simplu. La mecanica jocului ar intra și Spirit Walk, un fel de fantomă a lui Tommy care poate trece prin force-field-uri și poate vedea lucruri "spirituale", ba chiar poate interacționa cu ele, dispune de un arc și este invizibil până când trage cu el în inamici. Fizica este prezentă și ea, chiar dacă nu are un rol extrem de important, este realizată la un nivel minim, coliziuni ale obiectelor și căderi, iar personajele dispun de Ragdoll-uri. Pe parcursul jocului sunt și câteva nivele în care Tommy trebuie să folosească un vehicul pentru a avansa, și anume "exoskeleton"-ul; un vehicul care se materializează în jurul lui Tommy, iar acesta îl controlează cu ajutorul unei bile (este vehicul zburător). Tot la mecanică intră și faptul că în jocul ăsta a fost scos termenul de "moarte" și a fost introdus un mini-game prin care să treacă timpul de "pedeapsă" și să continui exact din locul din care ai murit, nimic revoluționar, dar totuși drăguț, e mai bine decât să stai cu loading screen-ul în față și pe lângă asta te mai antrenezi cu arcul de Cherokee. Nici nu știu unde să bag partea aceasta, dar se pare că ar intra tot la mecanica jocului faptul că există camere dinamice care își



schimbă constant forma, scriptat desigur, sau coridoare în care te vezi la capătul lor în real-time. Nici nu mi-am imaginat că este posibil să văd așa ceva într-un joc, dar se pare că Prey uimește și de data aceasta.

Hunters and Prey

Armele din Prey, după cum ziceam sunt în continuă mișcare, vii dar nu sar mult de la ideile clasice. Tommy este un mecanic de mașini deci nu poate lipsi din trusa lui de ustensile ucigașe cheia franceză, o unealtă deucidere în masă a regnului extraterestru, foarte bună în situații limită. Snipo-Machine-Rifle-ul, o armă elegantă care își reface muniția prin regenerare dar și prin pick-up-uri, Grendacul (sau gândacul grenadă, activat prin ruperea membrelor posterioare și aruncarea sa către țintă), Aspiratorul, o armă interesantă care poate folosi o sumedenie de tipuri de muniție: Lightning (similar cu cel din Unreal Tournament), un fel de plasmă roșie, Ice (pentru sculpturi în gheață cât mai vii) și un Laser (frate) care poate rupe în 2 chiar și cei mai de seamă inamici; chain gun-ul cu trompa din care aruncă grenade, un shotgun cu acid și bug launcher-ul. Inamicii sunt realizați bine, credibili, nu sunt mulți dar sunt destui: creaturi fără mâini care ar

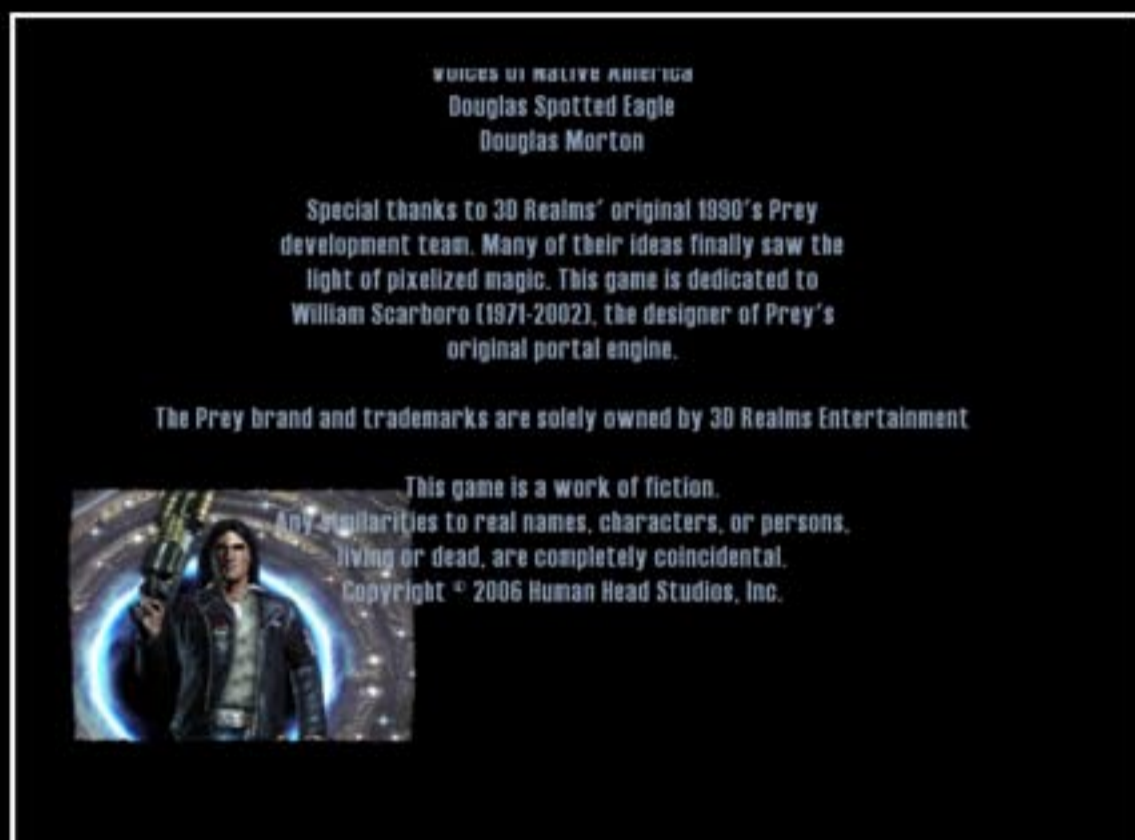
care ar trebui să imite șoarecii (poate), Gruntii, prezenți pe tot parcursul jocului, niște bestii care seamănă cu câinii noștri, decât că sunt la scală mai mare și sunt mult mai violenți, niște zburători care trag cu rachete și un păianjen care iese din niște "deschizături" din pereți, iar despre boși nici nu zic nimic pentru că ar fi spoiler, oricum nici unul nu este greu de bătut.

Multiprey

Partea de multiplayer nu am avut timp sau parteneri cu care să o testez, dar din puținul pe care l-am jucat, este o experiență plăcută, diversă, care aduce toate elementele din single player în multi (în afară de faza cu moartea). Mersul pe pereți, portalele și armele sunt toate și în multiplayer. Sunt unele probleme cu lag-ul dar dacă este disponibilă o conexiune zdravănă și o configurație mid-end (Prey este foarte bine optimizat din punctul de vedere al cerințelor de sistem), "zboara". Hărțile sunt inspirate din single player (dooh), iar unele au și muzică în anumite locații.

Dead Prey?

Per total o experiență plăcută, diversă, se ridică la așteptările unora (iar pe mine m-a uimit, având în vedere că nu mă așteptam la cine-știe-ce), este relativ scurt, 6-7 ore de gameplay, dar măcar este unul complet de la poveste la grafică, sunet și mecanică. Totuși să nu credeți că Prey s-a terminat. Este doar prima parte a noii francize 3D Realms, care au lăsat un loc imens de continuare și un mesaj: "Prey will continue..". Dacă se referă la un Expansion sau un Prey II nu știu, cert este că ne vom mai lovi de acest nume, poate data viitoare cu o experiență ceva mai completă.



Prey mega review by: Katerpillar & The Warlord

Prey will continue...

Grafică 10/10

Sunet 8/10

Gameplay: 8/10

Multiprey 8/10

Storyline 8/10

Impresie 9/10

Nota finală : 8.5

NOTA 2 : 8.5

REVIEWED BY: The Warlord



Prey: MEGA REVIEW:

Nota Finala:

Nota1: 9.0

Nota2: 8.5

NOTA FINALA: 8.75

DAY OF DEFEAT[®] SOURCE[™]



A sosit ziua infrangerii

So there I was... stateam in intuneric la etajul unei case, de la geam vedeam perfect steagul. Cel din urma pentru a fi capturat necesita prezenta a doi coechipieri. I-am auzit pe americani cum dadeau ordine, stiam ca se apropie asa ca am dus arma la ochi si am pus tinta pe steag. Deodata aud ceva langa mine... scot arma de la ochi si ma uit in jur... nimic. Ma uit in jos si vad o grenada ... in acel moment aveam de luat trei decizii:

1. sa sar pe geam afara, unde asteptau americanii,
2. sa fug prin spate si sa ma duc la colegii mei
3. sa iau grenada de pe jos si s-o inapoiez americanului. Ultima varianta era cea mai buna, dar ceva imi spunea ca nu este bine sa pun mana pe grenada si neavand tendinte sinucigase am fugit la colegii mei.

Despre ce vorbesc? Despre jocul Day of Defeat: Source, remake-ul la MODul de Half-Life Day of Defeat, facut acu` ceva ani buni care avea ca tema World War Two. Totul a inceput cand pe Steam am vazut un anunt: "Day of Defeat: Source FREE Weekend". Fiind fan al seriei Battlefield si Call of Duty am decis sa incerc

acest joc de rAnd so it begins

Pe un numar de harti oferite de valve, cam putine totusi dar de care nu o sa va plictisiti prea curand, jucatorul are de ales intre trupele Statelor Unite (U.S. Army)azboi.

sau cele ale Wermachtului. Conceptul este cat se poate de simplu: pe fiecare harta sunt 5 steaguri puse in pozitii strategice, pentru a castiga, una din tabere trebuie sa captureze toate steagurile de pe harta. Un steag este capturat daca in vecinatatea sa se afla un jucator timp de cateva secunde, la unele fiind necesara prezenta a 2 jucatori. Cum inamicul are acelasi obiectiv ca si tine, steagurile capturate trebuie pazite.



In caz ca echipele au acelasi numar de jucatori, steagurile o sa isi schimbe proprietarii destul de des iar meciurile o sa dureze ceva mai mult. Odata aleasa tabara, jucatorul are nevoie de o arma. In joc sunt sase clase:

In joc sunt sase clase: rifleman, assault, support, sniper, machinegunner si RPG, fiecare clasa cu arsenalul ei.

Este interesant cum clasele depind una de alta, lucru care incurajeaza teamplay ul. De exemplu, daca tu si un coleg alergati pana la un steag pentru al captura, aveti nevoie de un MG care sa furnizeze o ploaie de gloante. Asfel inamicul se va gandi de doua ori inainte sa-si scoata capul din transeu sau pe geam. In caz ca nefericitul doreste sa vada ce se intampla afara, un sniper va fi pe pozitie pentru ai strica freza. Sa zicem ca vrei sa treci strada (ce simplu suna) pentru a captura un steag, dar intr-o casa se afla un machinegunner care e cam apasaci. Assault se foloseste de smoke grende si continua drumul spre obiectiv, iar un RPG isi expediaza racheta inspre pozitia MG ului imediat ce se lasa din fum.

Armele, spre deosebire de alte FPSuri de acest gen, au un recul mare, daca vrei sa tragi cu mitraliera grea fara sa o montezi (pe sacii de nisip, la geam daca esti in casa, un zid mic) te vei trezi cu tinta la cer dupa primele 5 gloante trase.

I need backup

Ziceam ceva la inceput, de faptul ca nu

am ales varianta trei... in DODS jucatorul poate sa ridice de pe jos grenada "pierduta" de inamic si sa i-o returneze. Lucru destul de bun cand pazesti steagul, deoarece parasirea "postului" nu este o optiune, tinand cont ca tabara opusa astepta prima ocazie in care sa captureze obiectivul. Alt lucru care incurajeaza teamplay ul este modul in care sunt facute hartile.

Pe Anzio un lunetist apara steagul din fata bisericii stand in turnul de la ea.

Dar el trebuie sa fie atent in 4 directii: in stanga este o cladire (aceeasi cladire de la inceputul articolului) care are vedere la steag si la turn, in fata se afla un drum , in dreapta alt drum si in spate e scara pe care a urcat (caz in care se poate trezi cu o lopata dupa ceafa daca nu este atent). Ca atacant ai multiple cai spre steag, iar ca

aparator ai multiple locuri de camping ... pardon, de aparare . Aveti si un buton de sprint (aveti grija ca soldatul oboseste), foarte folositor cand vreti sa capturati ultimul steag ramas.

Sursa

DODS foloseste (evident) enginul Source, folosit la Half-Life 2. Level designul este excelent, cam ce te-ai astepta de la oras cuprins de razboi. Personajele sunt bine realizate, iar rag-doll physics este prezent. Destul de amuzant sa vezi cum un individ trece pe langa o grenada, care eplodeaza in urma lui, individul fiind aruncat in fata cativa metri buni,numai sa fie oprit de o cutie (de care se loveste cu capul). Mai adaugam si faptul ca jocu are HDR (High Dynamic Ranging). Sunetul nu este nici el mai prejos, sunetul mitralierelor grele si al colegilor care tipa ordinele, iar faptul ca nu stii de unde poate aparea inamicul, creaza un sentiment de nesiguranta si o experienta te face sa te simti ca pe un camp de lupta.

Si ce am zis cand am vazut ca au expirat cele 3 zile de jucat Free? I WANT MORE!!!

-ArcticAvenger

Gen FPS

Producator Valve Software

Distribuitor Steam

Cerinte minime

procesor:PIV 1.2Ghz

RAM:256 RAM

Video Acc:minim 64 MB

WEBLINK: www.dayofdefeatmod.com

grafica: 9/10

Sunet: 9/10

gameplay: 9/10

multiplayer: 9/10

storyline: n/a/10

impresie: 10/10

NOTA FINALA: 9.2





The Movies a fost jocul ce a reușit să mă uimească pentru că s-a deghizat într-un joc original ce promitea nenumărate ore petrecute printre actori celebri. Nu a fost un joc pe care să nu-l poți lăsa sau să nu-l poți uita vreodată dar cu siguranță a fost un joc ce a reușit să-mi mai descrețească fruntea din când în când. Totuși, până și viața plină de lux a Hollywood-ului te poate scoate din sărite așa că The Movies a avut porția lui de minusuri, dintre care câteva aveau menirea de a-ți strica ziua. Expansion pack-ul Stunts & Effects nu-și propune să repare minusurile originalului ci pur și simplu să-i adauge un plus de acțiune. Principala aditie a lui Stunts & Effects o reprezintă, în mod evident, cascadorii. Noua școală de cascadorie vă va ajuta să faceți filme mult mai realiste. Cascadorii sunt foarte asemănători cu actorii și au nevoie de spații speciale în care să se antreneze. Cu cât un cascador devine mai bun, cu atât puteți realiza cascadorii din ce în ce mai îndrăznețe. Acest aspect, al cascadoriilor, se regăsește în posibilitatea voastră de "a ordona" scenariștilor să facă scenarii în care să includă și cascadorii. Principalul efect pe care îl are această nouă opțiune o reprezintă faptul că veți putea crea filme mai intense, în care efectele speciale să aibă un cuvânt greu de spus. Deși nu există limitări de gen în ceea ce privește efectele speciale, cel mai bine este să le folosiți mai mult în filmele de acțiune. Pentru a spori realismul situației se mai întâmplă ca minunații cascadori să se rănească în timpul filmărilor, de aceea, a fost adăugat jocului un spital.

Stunts & Effects adaugă de asemenea și câteva noi scene ce folosesc mai mult filmelor de acțiune. Dintre acestea se remarcă "ecranul albastru" – un studio de filmare în care jucătorii își pot crea singuri propriile scene. De asemenea așa numitul "ecran verde" este folositor pentru fazele ce se petrec în aer, respectiv urmăriți cu elicopterele sau cu nave spațiale. Orașul în miniatură este folositor în cazul în care încercați să faceți filme cu monștri(Godzilla anyone?) sau scene la o scară impresionantă. Acest Expansion Pack vine și cu un număr impunător de props, de la mașini de lux până la pistoale, flori și alte asemenea elemente.

Din punctul de vedere al realizării filmelor se remarcă free-cam-ul ce ne va permite să dezvoltăm mai mult realismul peliculelor create de noi. Acest free-cam reprezintă pur și simplu posibilitatea de a pune două camere unde dorim noi iar imaginea tranzitează de la o cameră la alta. Astfel putem să focalizăm imaginea asupra a ceea ce considerăm noi ca fiind esențial. Condițiile meteorologice sunt acum mai realiste și mult mai bine realizate, ceea ce, desigur, vine ca un ajutor real pentru producătorii din noi. Acest expansion-pack din păcate nu a venit aici pentru a soluționa anumite probleme, ba mai mult, aduce altele noi. Chiar nimeni nu s-a gândit să rezolve problema cu staff-ul, care niciodată nu e suficient? Acum mai trebuie să avem grijă și de cascadori, ceea ce este de-a dreptul penibil. Asta e, poate la urmatorul add-on.

Presupun că Molyneux a dorit să adauge acțiune, suspans și flăcări jocului său, dar a reușit în mod incredibil să mai complice puțin micro-managementul din partea de tycoon a jocului. Cum poți, frate, să faci așa ceva? Jocul se vrea distractiv și în schimb te chinuie în halul ăsta cu un număr insuficient de angajați. Nu-mi pot explica. Grafica jocului rămâne atractivă, de actualitate, cartoonish și o consider în continuare mai bună decât cea din Sims 2.

Noile aditii pe care acest add-on le-a adus sunt umbrite de metehnele jocului original și, din pacate, sunt umbrite de niște porcării pe care în mod sigur un patch micuț le-ar rezolva. Asta e, trăim în.... pai... noi trăim în România dar jocul nu este făcut aici, așa că Lionhead nu prea are scuze. Se pare că așa se întâmplă mai nou în industria asta tulburătoare a jocurilor: idei geniale umbrite de greșeli cretine. Poate la urmatorul expansion(dacă o apărea) voi putea să mă bucur de o idee pe care eu o consider cea mai originală din anul 2005 – aceea de a face filme pe calculator.

The Movies, asemenea altor câtorva joculețe, este ideea genială rămasă înțepenită undeva, între bun, penibil și excelent. Mai frustrant nici că se putea!

Titlu: The Movies Stunt & Effects
Gen: Tycoon
Producător: Lionhead Studios
Distribuitor: Activision
Procesor: Pentium® III 800 mhrz sau AMD Athlon™ 800 mhrz
Memorie: 512 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: 8/10
Sunet: 8/10
GamePlay: 8/10
Multiplayer: N/A
Story: N/A
Impresie: 8/10
NOTA: 8.0

-pasare



GAMEMASTER'S ARCADE GAMES

Insert Coin / Press Start ...

– GM shump flashbacks, part 1: Dodonpachi -



O scurtă introducere

Majoritatea gamerilor de azi au jucat cel puțin odată în viața lor un shoot 'em up. Tu, singur într-o navă, contra a sute sau chiar mii de inamici - unul dintre miturile fundamentale ale jocurilor video. În 1978, înainte de Super Mario sau Zelda a fost Space Invaders.

Hoardele de extraterestrii se abăteau asupra Pământului și tu trebuia să-i oprești. De la Space Invaders încoace genul a evoluat, s-a divizat și unii spun că a chiar murit. Chiar mort nu pot să-l numesc. Poate „ieșit din mainstream” ar fi un termen mai bun.

Termenul „Shump” are ca origine revista britanică Zzap 64, care în 1985 începea să creeze un glosar care va fi adoptat repede de mulți gameri. Numeroasele subdiviziuni ale genului oferă destulă varietate, de la shootere fixe la scrolling shooters sau 3D shooters, fiecare cu propriile caracteristici.

Pentru o vreme shump-urile erau cele mai des întâlnite jocuri dintr-un arcade, și pentru a scoate profit necesitau un flux constant de monezi. Astfel dificultatea lor a fost sporită considerabil, dând naștere unuia dintre cele mai grele genuri de jocuri.

Odată cu moartea arcade-urilor genul a luat-o și el pe o pantă descendentă, pentru că în casele oamenilor shump-urile nu aveau o durată de viață prea mare. Apariția unor noi genuri mai „user-friendly” a contribuit la decăderea shump-urilor, gamerii preferând jocuri cu dificultăți variabile, care nu necesită o îndemânare excelentă obținută prin

prin nenumărate repetiții de niveluri. Shump-urile s-au îndreptat către o nișă mică de gameri hardcore, nostalgici ai arcade-urilor, oameni care au crescut cu acest gen.

Deși shump-urile au ieșit din mainstream există producători de jocuri care pot să supraviețuiască lucrând doar cu acest gen. Unul dintre aceștia este compania japoneză Cave, care a dat naștere unui gen de shump numit „manic shooter”, mai bine zis „danmaku” a cărui traducere literară din japoneză înseamnă „cortină de gloanțe”. După cum spune și numele, un manic shooter o să aibă o cantitate imensă de proiectile pe ecran, orice lovitură însemnând distrugerea navei tale. Numit și „bullet hell”, acest subgen de shump-uri poate fi considerat cel mai dificil.

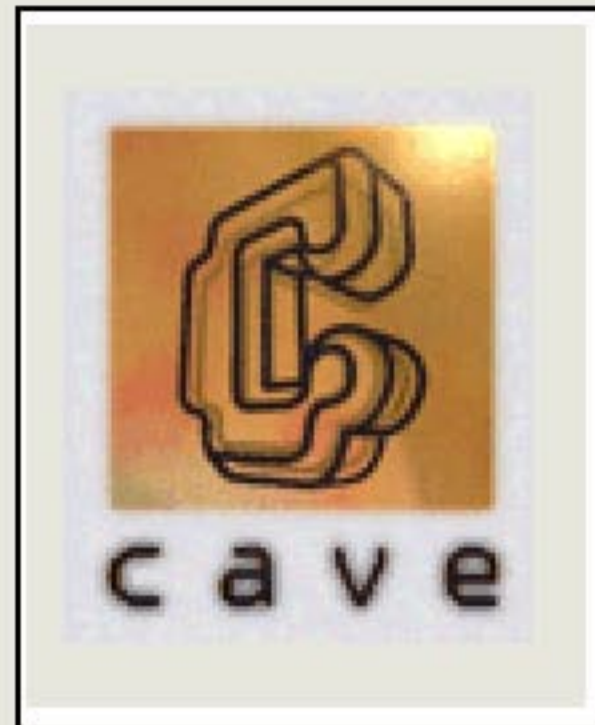
Acestea fiind zise putem să trecem la Dodonpachi, al doilea joc al celor de la Cave și unul dintre primele manic shootere pentru care avea să fie cunoscută compania.

Dodonpachi

Tradus din japoneză înseamnă „angry bee boss”, dar este și o expresie onomatopeică asociată cu sunetul focurilor de armă. Ținând cont de numărul mare de inamici de pe ecran, cantitatea imensă de proiectile sau albinele mecanice din ultimele stagii, aș

[GOOD TO KNOW]

[X]



Compania CAVE a fost formată din membrii defunctului producător de jocuri japonez Toaplan, și a continuat spiritual tradiția acestuia de a face shump-uri. Considerat unul dintre producătorii care au avut cea mai mare influență în dezvoltarea shump-urilor, Cave a produs jocuri doar pentru arcade-uri, și adesea popularitatea acestor titluri a dus la portarea lor pe console. Avertismentul scris în engleză greșită de la începutul jocurilor, „Violator and subject to severe penalties and will be prosecuted to the full extent of the jam”, este de asemenea bine cunoscut și iubit de fani. Printre jocurile produse de ei se numără Dodonpachi, ESP Ra De, Espgaluda sau Ibara.

spune că numele este foarte bine ales. Mai ales că sequel-ul său (Dodonpachi II) este cunoscut ca „bee storm” iar prequel-ul (Donpachi) înseamnă „leader bee”. Un roi de albine este o metaforă destul de bună pentru acest gen de jocuri.

Lansat în arcade-uri în 1997 jocul avea să fie portat pe Playstatio și Sega Saturn.

Ideea de bază este că ai o navă și trebuie să parcurgi nivelele distrugând inamicii ce-ți ies în cale, iar la finalul fiecărui nivel întâlnești un boss. Ai trei tipuri de nave care trag în moduri diferite (în mare parte diferă direcțiile în care gloanțele tale pleacă pe ecran) și sunt distruse la orice impact cu un proiectil. Jocul folosește doar două butoane pentru atac și o manetă pentru controlul navei. Primul buton va trage cu un număr de proiectile, iar dacă va fi ținut apăsat va trage cu un laser puternic focalizat care îți va încetini nava. Al doilea buton va lansa o bombă care va distruge toți inamicii de pe ecran (nava ta cară doar 3 bombe inițial, dar pe măsură ce mori primești mai multe). Un credit îți dă trei vieți, dar primești mai multe dacă faci un anumit scor sau găsești un power-up foarte rar.

Un jucător fără mare experiență în manic shootere va avea nevoie de o cantitate considerabilă de monezi pentru a

termina jocul, dar adevăratul spirit al acestor jocuri poate fi găsit doar dacă joci pentru scor, cu un singur credit, fără „continue”. Scorul este un element important în Dodonpachi (și în toate shump-urile de altfel), împătimitii putându-și compara realizările pe internet. Una dintre elementele care au distins Cave de alte companii a fost felul în care jocurile sale generau scorurile. Astfel nu este de ajuns să treci prin joc distrugând orice inamic îți iese în cale. În partea de sus a ecranului există o bară care se umple pe măsură ce distrugi inamicii și scade dacă nu ai distrus nimic o vreme. Câtă vreme bara nu este goală jocul va contoriza câți inamici distrugi la rând, acordând bonusuri.

Numărul de inamici de pe ecran poate atinge cote alarmante, la fel și proiectilele pe care aceștia le lansează. Jocul se transformă încă din primele nivele într-un slalom printre gloanțe. Odată ce dai de un boss lucrurile se schimbă radical. Gloanțele tale nu au mare efect asupra lui și ești nevoit să-ți folosești laserul. Doar că laserul te face să te miști mai încet, iar boss-ii nu se sfiesc să arunce o adevărată ploaie de proiectile asupra ta, transformând ecranul într-un infern. După ce distrugi bossul jocul va număra cât timp l-ai lovit neîntrerupt cu laserul și câte din punctele sale slabe ai distrus, acordându-ți puncte și bonusuri.

Cheia succesului în acest gen de shump-uri este faptul că nava ta nu explodează decât atunci când un glonț o lovește în „collision box”, o suprafață destul de mică aflată în mijlocul carlingii. Acest collision box diferă de la joc la joc iar cunoașterea dimensiunilor sale este un element vital. De asemenea boss-ii au anumite pattern-uri în atacuri și adesea proiectilele lor sunt lansate după anumite considerente geometrice.

Cu toate acestea manic shooter-ele sunt un gen greu, care necesită numeroase repetiții de nivele, și Dodonpachi nu face excepție. Deși muzica este bună am preferat să-mi fac propriul playlist, compus din rock nervos și trance, sau ce prostii alternative mai ascult zilele astea. După aia am început să-mi mișc nava în ritmul muzicii. Efectul a fost aproape halucinant. Culoarele vii de pe ecran, geometria schimbătoare a atacurilor boss-ilor, și mica nava care dansează printre proiectile. Feeling-ul acesta l-am mai regăsit doar în alte shump-uri. Muzica, nava și jucătorul devin o singură entitate și tot haosul de pe ecran capătă sens. După ce joci așa ceva e greu să mai trăiești alt joc la o asemenea intensitate.

Dodonpachi este cu siguranță un joc captivant, ușor de învățat dar greu de jucat la nivel maxim. Nu am văzut încă pe cineva terminând jocul cu un singur credit, dar cred că este posibil. În orice caz este o experiență care nu ar trebui ratată de un gamer.

În încheiere

Dacă m-ați întreba unde ați putea găsi Dodonpachi azi v-aș spune „Într-un arcade!”, dar știu că asemenea locuri sunt din ce în ce mai rare. Există și un port pentru Playstation 2 numit „Dodonpachi Dai Ou Jou” care are niște modificări în gameplay. Bineînțeles există și opțiunea emulării prin MAME (Multiple Arcade Machine Emulator).

O să continui seria acestor articole cu alte shump-uri, sau de ce nu alte jocuri de arcade memorabile, în numerele viitoare ale revistei. Și dacă doriți o competiție prietenească de high-scores forumul vă stă la dispoziție.

-zak





GM - Back To The Past Series: Episode One: MAFIA

Cosa Nostra...

Este o seară liniștită din toamna anului 1930. Aflat în rolul unui taximetrist, pe numele său Tommy Angelo, stau în așteptarea unor clienți. Sunt cuprins de numeroase gânduri, unul fiind de grija zilei de mâine. Deodată, se aud la câteva străzi distanță împușcături și zgomot de cauciucuri care scârțâie, toate acestea terminându-se cu o bubuitură puternică.

Clienții au apărut: doi mafioți care doresc să îi scapi de urmăritori, sau poți să îți iei adio de la viață. Astfel că din rolul unui simplu taximetrist, te transformi într-un pilot de curse, care aleargă noaptea pe străzile din Lost Heaven (se pare că numele orașului are o semnificație aparte), încălcând toate regulile de circulație, și nu de plăcere, ci pentru a scăpa de urmăritori, altfel, clienții cu pistoale nu ar fi prea mulțumiți.

Storyline

Povestea jocului este una demnă de scenariul unui film. Dai click pe New Game și începe un scurt filmuleț: Tommy Angelo, mafiot respectat, îi povestește unui detectiv toate infracțiunile făcute cât timp a fost de partea Mafiei, în schimbul protecției și a unei noi identități pentru el și familia sa.

Deși Mafia este un joc oarecum liniar, storyline-ul de excepție și neprevăzutul, fac din acesta un joc care te ține lipit în fața calculatorului până la sfârșit. Filmele dintre misiuni și din cadrul acestora realizate cu engine-ul jocului, te fac să te simți ca la cinematograf.

Pentru povestea de succes, Mafia a primit numeroase catalogări ca fiind jocul cu cea mai bună poveste din anul apariției, lucru meritat pe deplin.

Atmosfera jocului

Mafia: The City of Lost Heaven reușește să îl introducă pe jucător în atmosfera anilor '30, prin prezența unor clădiri vechi, mașini de epocă foarte detaliate, și mai ales prin sunetul de excepție. Este dar faptul că cei de la Illusion Softworks și-au dedicat ceva timp adunării informațiilor despre această perioadă. Și spun aceasta deoarece după ce joci Mafia câteva ore bune, începe să îți se pară aiurea lumea din zilele noastre.

Gameplay

Dacă până acum am zis numai de bine, în acest moment trebuie să rup "tradiția". Nu vă faceți griji, pentru că Mafia nu stă rău la gameplay. Dar nu pot să spun nici că stă foarte bine.

Să încep cu începutul, și anume cu AI-ul (inteligenta artificială), care m-a dezamăgit peste măsură. De exemplu, dacă nu parchez mașina aproape de bordură, risc să provoc un blocaj, participanții la trafic știind doar să claxoneze mașina parcată, fără a încerca să o depășească. De asemenea, dacă blochez calea unui pieton, acesta se va întoarce de unde a venit, în loc să mă ocolească. Alte ori, personajele se comportă ciudat, iar de multe ori conducătorii auto rămân cu mașina sprijinită de un stâlp sau împingând vreun zid, fără nici o intenție de a da înapoi. Bun, am vorbit de AI, acum să zic și de bug-uri, să scăpăm odată de cele rele (e posibil oare?). În Mafia, bug-urile se caracterizează prin cuvântul "multe". Cele mai multe bug-uri din Mafia te încurcă, dar sunt și unele haioase.

De multe ori, producătorii au ales soluția ușoară, folosind un perete invizibil pentru a restricționa accesul jucătorului la unele locuri. De asemenea un lucru care pe mine m-a deranjat la culme este faptul că atunci când vii cu viteză și urmează să faci o depășire rapidă,





....cel din față pune frână, iar tu cel mai probabil îl vei proiecta în decor, neavând timp să îl ocolești.

Gata, acum de bine. Încep prin a spune de controlul mașinilor (în joc fiind prezente 56 de modele), care este unul foarte realist, poate unul dintre cele mai bune de tip arcade de la NFS Porsche incoace. Din păcate nu exista o camera din cockpit-ul mașinii, dar cea de pe capota este multumitoare. Și să nu uit...deși mașinile sunt foarte detaliate, nu pot spune același lucru despre damage, care este realist, mașina se deteriorează frumos (nu și plăcut), dar după un impact la o viteză de peste 100km/ora semnele de pe vehicul nu sunt foarte "profunde".

Un lucru poate neplăcut pentru unii poate fi poliția care mișună pe străzi; iar dacă polițiștii care patrulează în mașini pot fi observați rapid pe radar, cu cei care umbla pe jos, se împute treaba. Așadar, e de reținut: nu depăși viteza de 60km/h (limitatorul de viteză este foarte bun pentru lucrul ăsta), oprește când semaforul este roșu, nu lovi alte mașini / pietoni. Banuiesc că aceste lucruri le cunoaște oricine, dar este probabil pentru prima dată când veți fi nevoit să le respectați într-un joc.

Jocul are practic doua moduri: modul de simulator auto si modul de shooter. Aceste doua moduri nu sunt delimitate clar, si trecerea între ele se face usor (ieșind din mașină, respectiv urcându-vă într-o mașină). Pe lângă aceasta, Mafia îi dă jucătorului posibilitatea de a trage cu arma din dotare direct din autovehicul, fie el și în mișcare.

Grafica...realistă

Pentru cei care aud prima dată de Mafia, țin să îi anunț că jocul este din anul 2002. Totuși, grafica nu pare. Nu mă mai complic, se observă și din screenshot-uri calitatea detaliilor, trebuie să spun decât că o distanță vizibilă mai mare (draw distance) era binevenită. Dar probabil acestea sunt capabilitățile engine-ului grafic.

SoundTrack

Despre soundtrack-ul din Mafia ar fi de spus faptul că este unul din cele mai bune din istorie (hai că am spus-o). Acțiunea jocului este încadrată de o muzică originală anilor '30. De asemenea momentele dramatice sau pline de acțiune au pe fundal sunete potrivite, care reușesc să îl facă pe jucător să "simtă" jocul. Nu pot să închei acest capitol fără a aminti de titlurile câștigate de joc în mai multe reviste de profil, la categoria "cel mai bun soundtrack".

Misiuni

Termin cu ce probabil că trebuia să încep...dar oare cu ce trebuia să încep? Sunt atâtea lucruri de spus despre joc încât nu cred că m-aș opri din scris decât după încă vreo 10 pagini. Să revenim la misiuni.

Acestea sunt în număr de 20, împărțite în mai multe subcapitole.

Misiunile se desfășoară aproape în tot orașul (despre Lost Heaven este vorba) : din centru și până la periferie, la țară, în interiorul unor clădiri sau în aer liber.

Revin la ideea că jocul este liniar; misiunile care pot fi terminate în mai multe moduri sunt foarte puține. Producătorii au încercat să acopere această liniaritate a jocului prin câteva misiuni opționale, care deblochează noi mașini.

Free Ride și Free Ride Extreme

Pe lângă modul de joc propriu-zis, Mafia pune jucătorului la dispoziție încă două moduri. În modul Free Ride, practic poți face ce te taie capul. Cumperi arme, ucizi mafioți, faci curse nebunești cu mașina în plin trafic, iar posibilitățile sunt nenumărate; de specificat că Free Ride se poate juca ziua sau noaptea.

Accesul la modul Free Ride Extreme este posibil jucătorului numai după terminarea misiunilor de bază; se aseamănă foarte mult cu modul Free Ride, doar că în acest caz nu există poliție, iar jucătorul dispune de o casă cu garaj în care își poate păstra mașinile "ridicate" de pe stradă.

The End

Când am auzit prima dată de Mafia am spus că va fi ceva în genul GTA, doar că jmecherul nostru hip-hopper va fi un mafiot respectat. Dar începând să îl joc, am ajuns la concluzia că cele două jocuri sunt foarte diferite. Cei drept, amândouă au aceeași bază, poți face un mascru pe stradă după cum te taie capul, poți lua cu forța mașini de pe stradă (ce-i drept, în Mafia e nevoie să te învețe cineva în prealabil). În ciuda tuturor asemănărilor, jocurile au un target diferit. Mafia spre exemplu are un storyline fabulos, o realizare foarte realistă, mai puțin libertate. GTA spre deosebire, este axat pe distracție, faci tumbe cu mașina, omori jumătate din oraș, și scapi fără mari dificultăți.

Ce nu am mai spus despre Mafia sunt secretele și surprizele presărate în joc, care par niște chilipiruri, dar care laolaltă fac din Mafia un joc unic (vă las pe voi să le descoperiți).

Per total, Mafia este un joc bun, echipa cehă de la Illusion Softworks având în portofoliu și alte proiecte reușite. Singurele lucruri care îl dau înapoi sunt numeroasele bug-uri și AI-ul care lasă de dorit. Din fericire, odată cu lansarea patch-ului cu versiunea 1.2, multe bug-uri au fost rezolvate, iar performanța jocului a fost îmbunătățită.

Din păcate, este posibil să nu existe o continuare a celui care a câștigat în 2002 titlul de Jocul anului în numeroase publicații și site-uri de profil, producătorul ținând în secret o eventuală dezvoltare a unui sequel.

-Yuri



GM`S SPECIAL: **G.T.A.** SAGA

Grand Theft Auto este cu siguranță una din cele mai de succes serii din istoria acestei industrii a jocurilor. În spatele acestui succes incredibil stă un studio ce a impresionat mereu, nu numai cu GTA. Rockstar North a fost fondată de către Dave Jones, în Dundee, Scoția, în anul 1988 sub numele de DMA Design Limited. Deși inițialele au primit nenumărate sensuri (ba Direct Mind Access, ba Dundee Modern Arts) ele chiar nu au nici un înțeles. Au fost alese doar pentru ca sună bine.

Primul succes major al celor de la DMA a fost Lemmings, un joc pe care l-am încercat și care m-a lăsat mască. Distractiv, simplu (când vrea el!) și un mare succes al vremii, Lemmings a arătat ce au în cap acești băieți (jocul s-a vândut în peste 20 de milioane de exemplare).

Începuturile lui GTA le putem găsi într-un joc creat exclusiv pentru consola Nintendo 64, joc creat alături de Rare, Paradigm, Midway Games și LucasArts. Jocul, pe numele său Body Harvest, a avut în el germenii inovatorului Grand Theft Auto. Body Harvest, un joc cu un storyline foarte "sucit", avea o parte din acel mecanism de joc ce a făcut din GTA un mare succes. O serie de probleme și Body Harvest avea să fie lansat abia în 1999. Cu un an în urmă, DMA publicase GTA pe PC, Playstation și Gameboy prin BMG Interactive. Vreau să spun că această serie are câteva



merite deosebite în aceasta industrie și oferă în continuare mare parte din ceea ce a reușit să transforme Grand Theft Auto, un joc ca toate celelalte, în GTA, succesul așa cum vine el în definiția din DEX.

În această perioadă a fost o mare, mare încurcătură pentru că în 1997 Gremlin Interactive a cumpărat DMA, care la rândul său a fost cumpărat în 1999 de către Infogrames. Partea complicată a reprezentat-o însă înțelegerea dintre DMA și BMG, prin care au lansat GTA. În 1999 deja luase naștere Rockstar Games, studio patronat de către Take Two Interactive. Din aceasta cauză DMA a fost vândut lui Take Two Interactive. Așa a început cealaltă parte a drumului.

GTA I – everything has a beginning

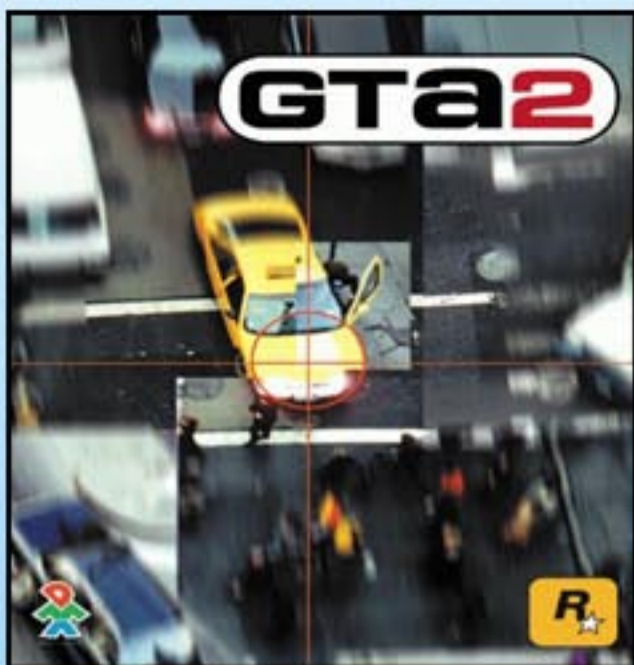
Grand Theft Auto a fost aproape de a nu mai apărea pe ecranele computerelor deloc (asa cum îl știm noi ce-i drept) pentru că la început studioul scotian avea de gând să facă un joc în care gamerul să fie pus în situația unui polițist ce avea ca unic scop să tragă pe dreapta acei șoferi ce mai călcau din când în când pedala și să-i amendeze. Dar, spre marea lor cinste, au schimbat jocul din mers, au inversat poliții, și l-au pus pe jucător să se chinuie cu greutățile unei vieți deloc onorabile (sau liniștite). Și această schimbare a reușit să-i facă pe acești băieți foarte, foarte, foarte bogați.

Astfel, în 1998, apare Grand Theft Auto I, un joc extrem de controversat, extrem de violent și foarte bine vândut. Controversa în legătură cu acest joc a ajuns așa de mare încât anumiți indivizi au cerut chiar interzicerea jocului, ceea ce nu au reușit. Toți cei ce s-au luptat cu acest joc nu au realizat însă că acest gen de anti-reclamă a contribuit mult la succesul pe care l-a cunoscut GTA. Putem afirma că o dată cu GTA a apărut genul de joc violent, controversat și foarte bine vândut.

Având o grafica 2D, cu o cameră top-down, GTA a adus acțiunea la un nou nivel. Având unicul scop de a câștiga bani pentru a trece de la un nivel la altul, jucătorul avea cea mai mare libertate de mișcare existentă vreodată într-un joc. Pentru a îndeplini misiunile jucătorul putea să aleagă ruta pe care o dorea, putea să se plimbe prin tot orașul, să fure mașini, să omoare oameni, să facă taxi. Acest liber arbitru a făcut ca jocul să se bucure de un asemenea succes. Libertatea totală, limbajul explicit, situația inedită în care erai pus, toate acestea au avut un rol important în conturarea acestui joc ca unul din cele mai importante ale tuturor timpurilor. Jocul, deși nu are nimic de care să ne putem lega ca fiind un storyline, are toate elementele ce vor defini ulterior seria GTA: mașini, arme, mulți morți, poliție și o hartă impresionantă ca dimensiuni. Jucătorul va completa misiunile din 3 orașe diferite: Liberty City, San Andreas și Vice City. Aceste orașe au devenit ulterior locațiile celorlalte jocuri din serie.

Jocul a fost inițial creat pentru DOS, dar ulterior a fost portat pe Windows, Playstation și Gameboy. GTA a primit două expansion-pack-uri (London 1961 și London 1969).





GTA II – the future in the past

După ce s-a bucurat de un succes așa de mare, o continuare era pur și simplu următorul pas. În noile condiții, cu un nou publisher, Grand Theft Auto 2 a fost lansat pe 22 octombrie 1999, păstrând în mare formula primului joc.

Îmbunătățirile au avut mai mult menirea de a adăuga o atmosferă mai impresionantă jocului. Principala modificare a gameplay-ului a reprezentat-o posibilitatea de a alege dintre mai multe facțiuni diferite (Zaibatsu, Loonies, Yakuza, mafia rusească, etc.) ceea ce a făcut jocul mult mai rejucabil.

Personajul principal este Claude Speed, despre care se spune că ar fi și protagonistul din GTA 3, însă fără nici o dovadă concludentă. De-a lungul timpului jucătorul va trebui să aleagă pentru ce bandă își va presta serviciile și să nu credeți că dacă lucrați pentru o bandă celelalte bande vor sta liniștite. Nu, se supără. Și când se supără, ies cu foc (de armă). Față de primul joc, acum în întâmpinarea ta nu vine numai poliția, ci și SWAT-ul, FBI-ul și chiar armata.

Ceea ce face din GTA II un ciudat al seriei este perioada în care se petrece acțiunea. Spre deosebire de celelalte jocuri ale seriei, acțiunea din GTA II se petrece în viitorul apropiat, fără a fi însă precizat un an anume. Anumite surse afirmă că ar fi vorba de anul 2013, într-o metropolă numită Anywhere City. Drept dovadă a faptului că jocul se petrece în viitor stau mașinile, ce sunt hibridi între

retro și cyberpunk.

Primul nivel se numește "The Downtown Area" și acolo sunt prezente cazinouri, hoteluri, un ospiciu și o universitate. A doua zonă este alcătuită dintr-un cartier rezidențial în care se află o închisoare, un centru de cercetare și o centrală hidroenergetică. Ultima zonă o reprezintă districtul industrial al orașului, în care se află un port, un abator și un templu Krishna.

GTA II păstrează camera top-down a predecesorului său.

GTA III – revoluția revoluției

O dată cu acest al treilea joc al seriei s-a realizat și trecerea la grafica 3D, un lucru absolut imperativ dacă Rockstar North ar fi dorit să continue cu succes universul ciorditorilor de mașini. Jocul a fost lansat în mai 2002 pe PC-uri și a revoluționat specia revoluționară. În primul rând, grafica 3D a putut să arate mai mult din ceea ce pot cei de la Rockstar.

Minimul de intrigă necesar unui astfel de joc se constituie din filmulețul introductiv în care îl vedem pe un tip fioros (mai mult sau mai puțin) – adică tu - trădat de iubita sa tocmai după ce jefuie o bancă. A dracu' de bine ales momentul. Si tu, ca fraierul, rămâi să faci închisoare în timp ce iubita umblă brambura cu sacul cu bani. Așa că singurul scop al acestui tip (fără nume în buletin) este să încerce să devină cel mai mare pește din acvariu.

Acțiunea se petrece în orașul Liberty City (inspirat din orașul omonim din GTA 1), un oraș pe coasta de Est a Americii.

Acțiunea se petrece, spre deosebire de GTA II, în prezent (adică prezentul = anul 2001, în care jocul a fost produs). Incredibil, dar protagonistul nu este numit în întregul joc, ceea ce este, desigur, o decizie intrigantă a producătorilor, lăsând loc unor speculații foarte interesante.

Povestea urmărește așadar un mare hoț ce reușește să scape de la pușcărie atunci când convoiul în care se afla este atacat. Așadar, băiatul fără nume începe să urce pe scara ierarhică a mafiei. Plotul este foarte frumos în anumite părți, dar are și minusuri mari. Ca un apropo, donul Salvatore Leone este



este preferatul meu. Păcat că este așa o jigodie. Povestea se inspiră din filme precum "Nașul" sau serialul TV "The Sopranos". În jocul față gameplay-ul are mult de câștigat datorită graficii. Principala activitate, ca și în precedentele două titluri, o reprezintă ciodeala de mașini. Mașini, care acum arată mult mai bine. De asemenea mașinile se inspiră și ele din modele reale. De exemplu Banshee seamănă cu Dodge Viper.

Poliția este tot pe urmele noastre și în funcție de acțiunile noastre și de gravitatea delictelor pe care le comitem vom fi vânați fie de SWAT, fie de FBI sau chiar de către Garda Națională. Pentru a scăpa de poliție putem să ne vopsim mașinile. O altă modificare a gameplay-ului o reprezintă numărul nelimitat de vieți de care dispunem. Acum, de fiecare dată când jucătorul este prins de poliție sau moare, el pierde toate armele și o parte din bani, dar își poate permite acest lux de câte ori vrea. Liberul arbitru ce a făcut deliciul acestei serii nu putea lipsi din acest joc. Jucătorul poate chiar renunța la a mai completa misiunile principale și să se plimbe prin oraș. Anumite zone ale orașului sunt blocate inițial dar pe măsură ce completăm misiunile ele vor fi deblocate. Asemenea situației din GTA II, jucătorul, după ce a reușit să completeze anumite misiuni pentru anumite găști, va fi luat la țintă de către găștile rivale.

GTA III a fost bestsellerul absolut al anului 2001, pentru ca un an mai târziu să fie întrecut doar de către succesorul acestuia, Vice City. Povestea din Liberty City a fost prima care să existe cu adevărat, iar grafica 3D a reușit să aducă jocul în rând cu lumea. Mediul inconjurator a fost foarte bine realizat, ceea ce i-a atras jocului destule complimente.





GTA Vice City – mafia pe timp de vară

Continuarea lui GTA III a venit pe PC-uri la 12 mai 2003 și în scurt timp a reușit să se impună ca jocul anului.

Rockstar North a ales și de această dată o altă abordare a jocului. Acțiunea se petrece în orașul Vice City, oraș inspirat puternic din Miami anilor 1980.

Jucătorul va intra în pielea unui oarecare Tommy Vercetti, proaspăt eliberat din închisoarea din Liberty City, ce încearcă să se impună ca al' mai mare din oraș. Rolul jucătorului este unul cât se poate de clar: să construiască o puternică organizație mafiotă, pornind de jos. Așa că Tommy va trebui să se murdărească nițel pe mâini pentru a reuși în acest oraș calm, mai mereu însorit, cu plaja mereu aproape, cu cocktailul în mână și cu cluburile mereu deschise. Misiunile vă vor implica în diverse activități ilegale și de regulă se vor rezuma la a trebui să-l lichidați pe nu știu cine sau să protejați pachete foarte importante.

Jocul se inspiră din filmul Scarface și din serialul Miami Vice, producătorii realizând în interiorul jocului o lume opulentă, cu domenii impresionante, cu iahturi și cu diverși bogățani.

Grand Theft Auto Vice City folosește același engine grafic și reușește să-și îndeplinească treaba cu succes. Poliția nu putea să lipsească din acest joc și singura adăugire o reprezintă elicopterul SWAT din care sunt lansați agenți speciali.

Spre deosebire de celelalte titluri ale seriei, în Vice City jucătorul poate să facă mult mai multe cu banii pe care reușește să-i câștige în cel mai cinstit mod cu putință: poate cumpăra proprietăți care îi vor aduce bani. Dintre acestea amintesc studioul de filme porno, clubul de striptease și compania de

taxi.

Era absolut imposibil ca acest joc să nu ridice niște controverse. Cea mai mare controversă a fost legată de faptul că jucătorul avea posibilitatea de a lovi imigranții haitieni și cubanezi. Multe organizații au afirmat că prin această posibilitate producătorii invitau efectiv jucătorii să acționeze la fel și în viața de zi cu zi.

GTA San Andreas : Cultura anilor 90

După succesul înregistrat de Vice City, gamerii din întreaga lume au început să se gândească la o continuare, dar aceasta a sosit după ceva mai mult timp decât ar fi dorit gamerul de rând.

Mulți însă credeau că gameplayul original, ideile excentrice și întregul univers de o violență de neînchipuit nu mai putea fi modernizat. Se părea că drumul se îndrepta spre o infundătură dar Rockstar North a reușit iar să revoluționeze totul și să arate că încă mai are destule idei pentru a continua una din cele mai de succes francize din istorie. Jocul a fost lansat pe 10 iunie 2005 în Europa, pe PC-uri.

Jocul prezintă o imagine de ansamblu specifică Americii anilor '90, plină de grafiti, de găști, de rap și de o lume aflată într-o continuă degradare morală. Totodată pentru prima dată jucătorilor le este dată oportunitatea de a se juca cu un personaj de culoare și pentru prima dată jucătorii își pot personaliza personajul, în funcție de preferințe.

Tu ești Carl Johnson, poreclit CJ, un tip dur, care se întoarce în Los Santos după 5 ani petrecuți în Liberty City. De remarcat faptul că pentru prima dată acțiunea se petrece într-un întreg stat, ce cuprinde 3 mari orașe și regiunile dintre acestea. Carl Johnson se întoarce în San Andreas pentru a participa la funeraliile mamei sale și decide să rămână pentru a-și ajuta banda (Groove Street Families) să redevină ceea ce a fost odinioară.

Actori faimoși și-au împrumutat vocea, printre care se numără și Samuel L. Jackson, Frank Vincent, Peter Fonda sau James Woods.

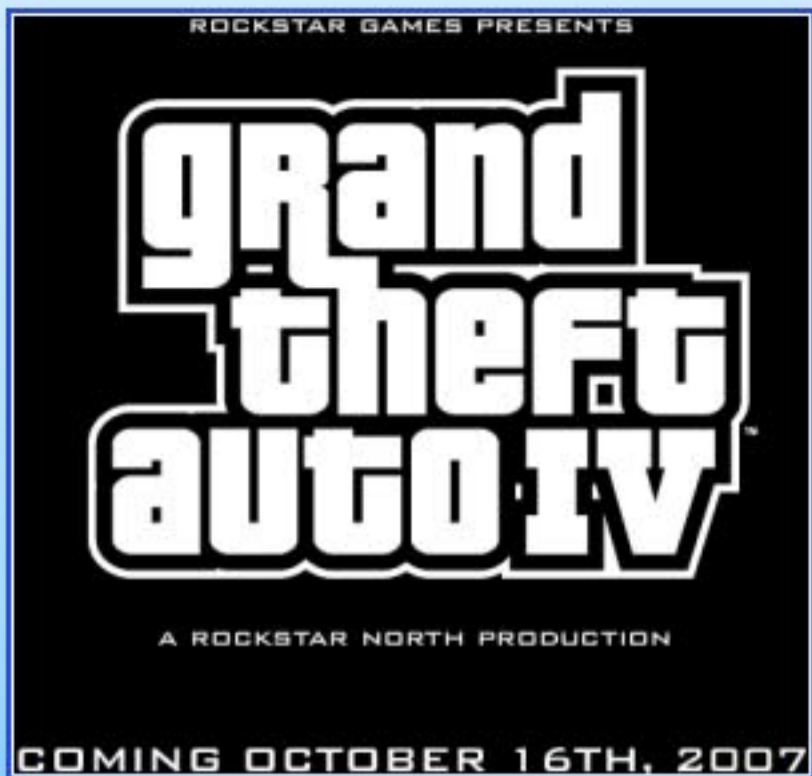


Revenind la locație. Statul ficțional San Andreas este bazat pe o porțiune mare a statului California și acest lucru se vede în orașele din interiorul acestui stat. Las Venturas seamănă dar cu Las Vegas; un loc plin de cazinouri și inconjurat de deșert, Los Santos, oraș ce se asemănă cu Los Angeles-ul și San Fierro, un oraș foarte asemănător San Francisco-ului. Spațiile dintre aceste orașe sunt imense și per total avem în față o hartă impresionantă. Multe alte orașele și sate sunt presărate din loc în loc pe hartă, avem o bază militară secretă și un munte uriaș ce domină harta și de pe care putem practica parașutismul. San Andreas are o dimensiune de aproximativ 44 de kilometri pătrați, de 4 ori mai mare decât Vice City și de 5 ori mai mare decât Liberty City.

Dar să nu credeți că numai dimensiunea incredibilă a hărții a fost singura adăugire a acestui joc. San Andreas a adus aproximativ 200 de vehicule (biciclete, motociclete ale poliției, tractoare, avioane, bărci, iahturi, elicoptere și trenuri) față de 85 câte erau prezente în GTA III. De asemenea omu' nostru poate să înoate, deci nu mai moare ca prostu mereu. Acum putem să ne folosim aliații mult mai bine; putem să îi luăm cu noi într-un drive-by. AI-ul este mult mai bine realizat deși se putea și mai bine.

De asemenea s-a pus accent și pe personalizarea protagonistului și de aceea au apărut magazine de unde puteți să vă luați haine, vă puteți tunde cum vreți voi, puteți să vă faceți tatuaje, vă puteți duce la sală să vă lucrați mușchii sau puteți să mâncați nesănătos și să ajungeți niște grași. De asemenea trebuie să mâncați, puteți să vă alegeți o iubită (care mai întâi trebuie cucerită). Totodată personajul își va dezvolta o serie de abilități cum ar fi condusul sau rezistența sa fizică. Mașinile pot fi tunate mai nou, ceea ce sporește considerabil realismul jocului. Acum jucătorul poate să fure și din case, elementul pe care se pune accent în astfel de situații fiind stealth-ul.





GTA IV???

Aici avem o serie de zvonuri amestecate cu alte zvonuri care dau în final lucruri în care ne putem încrede. Cert este că GTA IV va apărea prin octombrie 2007 pe PS3 și Xbox 360. Restul sunt zvonuri.

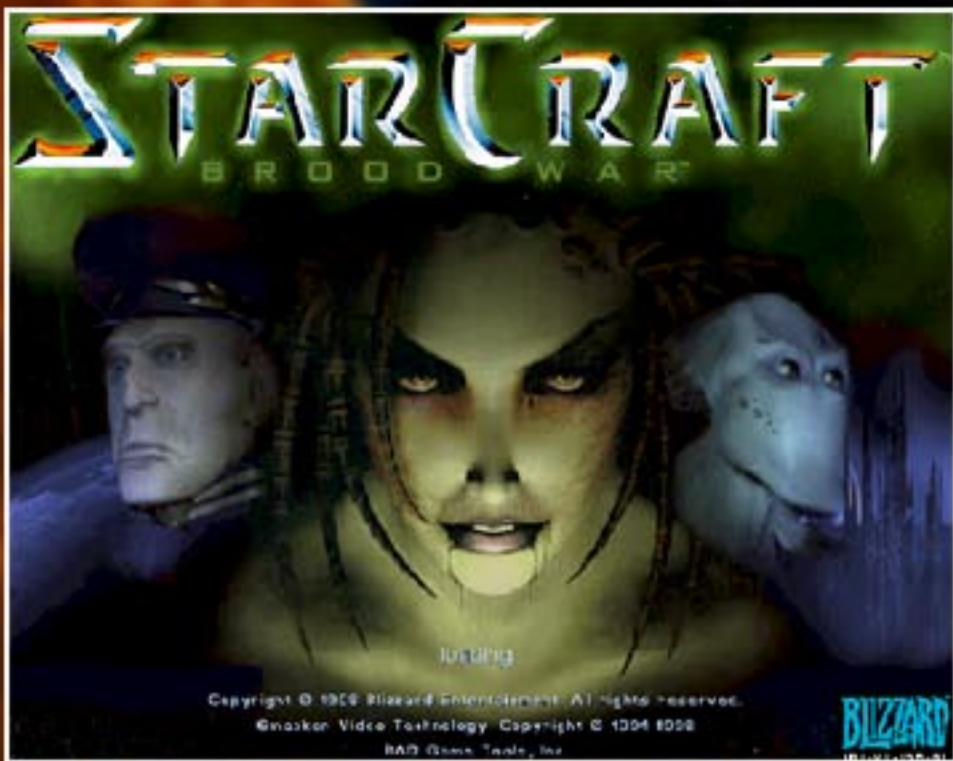
Mulți afirmă că acțiunea următorului joc din serie va avea loc în Londra; singura locație din jocul original ce n-a fost folosită în vreun sequel. Totuși, pentru că treaba nu putea fi așa de ușoară, Take Two, publisher-ul lui Rockstar North, a înregistrat în decembrie 2003 numele GTA: Tokyo și GTA: Bogota. Alții afirmă că acțiunea se va petrece ori în Manchester, Londra sau Mexico City iar unii merg până la a afirma că întreaga Mare Britanie va fi transpusă în joc.

Mi-a făcut plăcere să joc toate aceste realizări ale imaginației umane și sunt sigur că laudele pe care această serie le-a primit de-a lungul timpului nu au fost false. GTA 1 și GTA 2 sunt disponibile pentru download free de la: <http://www.rockstargames.com/classics/>.

Pi.Es. Acest articol se dorește a fi o privire repede asupra uneia dintre cele mai controversate și de succes serii din istoria gamingului, nu o colecție de articole ce tratează fiecare joc în parte, de aceea anumite elemente cheie ale gamingului, graficii și așa mai departe nu au fost tratate în aceste rânduri.

-pasare





GM - Back To The Past Series

Episode Two: StarCraft

StarCraft. Ai la dispoziția ta 3 rase cu abilități și tehnologii unice, respectiv Terran, Zerg și Protoss, împărțite în 3 campanii ce cresc în dificultate. Principalele resurse sunt Cristalele și Vespine Gas. Acestea sunt materiile prime necesare construirii și upgradării bazei tale. Cu ajutorul bazei îți ridici o armată pentru a-ți face inamicii praf (asta dacă nu ajung ei primii la tine).

Chiar dacă aduce a un joc din '95 (cum v-am mai spus), StarCraft nu e un simplu joc cu 3 rase "colorate" diferite. Trebuie să ai câte o strategie diferită pentru fiecare rasă datorită abilităților diferite pe care le prezintă. Terranii, având constanta foame de resurse, pot să decoleze cu toată baza și să aterizeze într-un loc mai ferit și cu mai multe resurse. Zergii sunt veritabile arme biologice ce se regenerează și se adăpostesc subteran pentru a-și lua inamicii prin surprindere. Și, în final, old-timerii cartierului și cea mai avansată rasă, Protossii domină prin energie.

Campania Terranilor este relativ ușoară până la a 6-a sau a 7-a misiune, unde ajungi pe mâna experților. Interesant e că evoluția în dificultate se combină cu storyline-ul, având în spate o istorie interesantă a Terranilor. Dar, hei, mai toate RTS-urile au câte o istorie în spate, nu? O fi așa, dar există ceva ce-l face deosebit. Pentru început, este unul dintre cele mai "chattiest games" pe care le-am jucat, micile introduceri de la începutul fiecărei misiuni fiind relativ mari dar deloc plictisitoare. Alt lucru care-l face deosebit: jocul nu e axat pe "construiește, luptă, construiește, luptă, construiește, luptă". Nu. Există personaje cheie care mai pun pauză jocului din când în când pentru a comunica ceva, pentru a planui următorul atac sau pentru a discuta cu alt personaj, inamic de obicei. Sincer, eu m-am simțit de parcă vorbeau cu mine și chiar m-am atașat de unele dintre ele (Kerrigan love6). Când s-a mai întâmplat să spunei asta despre un caracter? Thought so.

Grafica e marfă (ținând cont de posibilitățile de pe vremea aceea). Are ceva umbre isometric-like din Diablo. Modelele 3D ale clădirilor arată cel mai extraordinar posibil de la Dark Colony încoace iar evoluția construirii lor este foarte realistă. Focul și sângele (la Zergi) care ies din clădiri atunci când sunt atacate reprezintă cireașa de pe acest tort al graficii. Exploziile, de asemenea, par cât se poate de reale. Muzica se schimbă în funcție de rasă, efecte spectaculoase în funcție de eveniment și replici uneori amuzante contribuie foarte mult la desfășurarea jocului. Habar n-ai cât de mare e împlinirea ce o poți avea atunci când auzi "Nuclear launch detected"



Prezent.

Mă uitam nu cu mult timp în urmă peste viitoarele jocuri ce vor să apară. Ce-i cu atâtea "stunning graphics, incredible soundtrack" ș.a.m.d.? Cum rămâne cu structura jocului în sine? Ce-ar mai fi contat grafica și soundtrack-ul dacă nu ar fi avut o bază solidă? Și cine a construit această bază? Da, mă refer exact la baieții de la Blizzard, cei ce au făcut istorie în lumea RTS-urilor.

Istorie ?

Aveți dreptate. De ce StarCraft? Ce face un joc să fie bun? O fi review-urile pe care le scriem noi (heh, se pare că astea fac un joc prost să fie prost Very Happy)? Se pare că pe vremea aceea (primăvara anului 1998), Blizzard nu prea avea cu cine să se bata pentru a deveni cel mai bun. Tot ce trebuia să facă era să construiască un joc în așa fel încât să prezinte lucruri deosebite din toate punctele de vedere (grafică, muzică, efecte, gameplay și ce mai evaluăm noi la review-uri). Și totuși nu v-am răspuns la întrebare: Ce face un joc să fie bun? Eu nu cred că știu exact răspunsul la întrebare dar în mod sigur nenumăratele ore petrecute jucând StarCraft s-ar putea să fie un indiciu.

Chiar dacă StarCraft în fazele de dezvoltare aducea un "been-there-done-that" datorită asemănării cu Warcraft II din '95 (alt joc care făcuse deja istorie), după ce l-au scos pe piață, părea a fi ceva cu totul nou. Ei bine, nu totul a fost nou. A rămas la "ye olde 2D". Seamănă cu Warcraft II în spațiu (sau pe diverse planete și, ocazional, în clădiri bizar de mari). Controlurile sunt aceleași ca și în primul joc "point-drag-click-and-enjoy" după care s-au înmulțit ca ciupercile jocuri de ordinul miilor. Totuși, se pare că StarCraft a fost un joc excelent.

Dar de ce o lungim atâta? Hai să ne reamintim ce a fost (și este... pentru că încă se joacă)





>>
și știi că e al tău Ghost-ul infiltrat și de spaima pe care o ai când vezi un punct roșu chiar deasupra Command Centerului.

Ceea ce a făcut StarCraft să fie nemuritor este posibilitatea de a juca pe Battle.net, LAN sau TCP/IP. Acolo să vezi distracție, tață ! Mai are și un Campaign Editor ca și Warcraft și un manual de început care mi-a răspuns la puținele întrebări pe care le-am avut. Ah, da, detaliu important: N-am găsit nici un bug sau măcar ceva care să aduca a bug !

Totul e bine până aici ? Se pare. În mare parte, da. Nu știu ce să zic despre A.I. Îmi place dar nu-l respect. L-am văzut ridicându-și armate întregi în timp record...m-a bătut de prea multe ori ca să mai pot să zic că e slab. Mă rog, aici ar fi un bug ciudat: Am văzut de multe ori A.I.-ul îngrămădindu-se într-o zonă restrânsă de resurse și, în mod surprinzător, a reușit să ma ignore când am trecut pe lângă unii care stăteau de pază. Presupun că acestea s-au corectat în patch-urile numeroase care s-au scos.

În sfârșit, cam așa arată. Acest joc m-a învățat că nu trebuie neapărat să ai la bază cel mai tare engine grafic din lume pentru a fi considerat cel mai bun joc. Sunt convins că acesta este jocul pe care l-am jucat în modul cel mai obsesiv posibil. Este jocul care și astăzi mă impresionează. Este jocul pe care în orice moment am chef să-l joc. Sper că și voi îmi împărtășiți acest sentiment. Având toate acestea în vedere, StarCraft este, fără îndoială, unul dintre cele mai mari jocuri făcute vreodată.

-JediMind

Respect Blizzard.

Producător și Distribuitor: Blizzard.
Lansat: 1998.
Gen: RTS.

Cerințe:
Procesor: P90.
Memorie: 16 MB RAM.
Accelerare 3D: 1 MB.
Spațiu necesar: În jur de 80 MB.



Grafică: 9.

Sunet: 9.

Gameplay: 10.

Multiplayer: 9.

Storyline: 10.

Impresie: 10.

Notă finală: 9.5.

LEMMINGS

GM, se întoarce în timp

Trebuie să recunosc că mi-am amintit de acest joc atunci când am lucrat la articolul despre seria Grand Theft Auto. Am jucat Lemmings pentru prima oară pe un 586, pe DOS, și mi-a plăcut la nebunie. Este unul dintre cele mai impresionante jocuri și probabil unul dintre cele mai originale. Lemmings face parte din grupul (de elită) celor mai portate jocuri din istorie, împreună cu Tetris și Pac-man. Lemmings a fost portat pe: 3DO, Atari Lynx, Atari ST, Commodore 64, Commodore Amiga CD32, Commodore CDTV, DHTML, DOS, Macintosh, pe telefoanele mobile, NES, Game Boy, Game Boy Color, SNES, Palm, Philips CD-i, Sega Game Gear, Sony Playstation, Sony PSP, Windows și UIQ.

Jocul a fost creat de către DMA Design și publicat de către Psygnosis în 1991. Episodul ce a declanșat dezvoltarea acestui joc este și el foarte cunoscut, Mike Dailly a creat o animație în timpul unei pauze pentru a arăta cât de mic poate fi un personaj pe ecran. Jocul era unic datorită ideii și gameplayului. În principiu jucătorul trebuie să aibă grijă de 100 de lemingși (niște omuleți mici și paroși) și să-i salveze transportându-i până acasă, înfruntând pericolele și obstacolele ce se aflau în fața sa. Jocul se bazează pe legenda conform căreia lemingșii adeverați (rozătoare ce trăiesc aproape de Cercul Arctic) se îndreaptă cu o nonșalanță incredibilă către moarte.

Printre sequelurile pe care Lemmings le-a primit se numără și Lemmings 2: The Tribes, un joc în care fiecare din cele 12 triburi este specializat.

Ce trebuie să faceți de fapt în acest joc? Păi, acei lemingși continuă să meargă și să meargă până dau de un obstacol sau mor. Așa că jucătorul trebuie să aleagă dintr-un set de instrucțiuni/abilități/cum vreți să-i ziceti și să-i salveze. Astfel, lemingșii pot săpa, construi poduri, se pot parașuta sau pot fi folosiți pentru a-i stăvili pe cei mulți. Lemingșii se află într-o continuă mișcare și pot fi opriți doar prin punerea unui Blocker – leming pus să stea fix într-un loc. Dacă un leming întâlnește un zid în calea sa, el se întoarce și o ia în sensul opus. Dar dacă lemingul respectiv este transformat într-un Climber, acesta va escalada orice zid.



Lemingsii mai pot fi și Floateri, adică se pot parașuta și supraviețui caderii de la orice înălțime. De asemenea lemingșii mai pot fi și Bomberi, adică în 5 secunde de la activare aceștia explodează și sapă o gaură în piatră. Blockerul nu poate fi dezactivat decât prin transformarea sa într-un Bomber. Builderul construiește un pod din cărămizi la 30 de grade. Builderul poate pune un maximum de 12 cărămizi după care își continuă drumul până cade de pe pod. Basherul sapă prin piatră la orizontală pe când minerul coboară cu 30 de grade. Nici unul nu poate săpa prin metal. Diggerul sapă vertical în jos.

În fiecare planșă există un număr maxim de utilizări ale fiecărei abilități sau unele abilități pot fi nedisponibile în planșa respectivă. De asemenea jucătorul poate folosi opțiunea nuke, în care toți lemingșii se transformă în Bomberi, astfel jocul se termină.

Lemingsii sunt foarte delicați și mor dacă pătrund în lavă sau apă; cad de la înălțimi prea mari (chiar și Floaterii mor); calcă într-o capcană sau explodează.

În fiecare nivel jucătorul este obligat să salveze un anumit număr de lemingși, după ce jucătorul reușește să îndeplinească numărul de lemingșii acesta trece mai departe, la nivelul următor.

Lemings este un joc distractiv, original, cu un gameplay incredibil de simplu și impresionant, nu te poate supăra dacă pierzi pentru că mereu este o plăcere să-i ghidezi pe omuleții mici și parosi spre salvare. Un joc ce merită jucat chiar și acum, la 15 ani de la lansarea sa pe Commodore Amiga.

Cerințe Minime

Titlu: Lemmings
Gen: Puzzle
Producător: DMA Design Limited
Distribuitor: Psygnosis
Data apariției: 1991
Cerințe: DOS, Floppy

Sistemul folosit

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

-pasare

Peter Molyneux

Născut în anul 1960 în Guildford, Surrey, UK este un game designer și game programmer, cel ce a creat arhicunoscutele "God games" precum Populous sau Black & White. Printre acestea, el a mai creat și jocuri de tip "Business Strategy" precum Theme Park sau, recent, The Movies. În 1987, el a întemeiat Bullfrog Productions și a creat Populous, prin care Bullfrog a devenit celebru. De atunci, EA le-a publicat jocurile. De aceea, EA a cumpărat Bullfrog în Ianuarie 1995. Molyneux a devenit vicepreședinte EA și consultant în 1994. În August 1997, Peter a părăsit Bullfrog Productions pentru a-și întemeia propria lui echipă, Lionhead Studios.

El este cunoscut ca fiind unul dintre cei mai străluciți și inventivi game developeri. Molyneux a căpătat o reputație foarte bună prin proiectele sale ambițioase care nu s-au lăsat deloc mai prejos când au fost lansate. Din păcate, a existat și un caz nefericit: Fable, lansat în 2004. Molyneux anunțase într-un interview numeroase lucruri spectaculoase ce aveau să fie întâlnite în joc, ce s-au dovedit a fi false după data lansării. Molyneux și-a cerut scuze în mod public pentru supraîncărcarea jocului înainte de lansarea acestuia.

Pe 6 Aprilie 2006, Lionhead Studios a fost cumpărat de Microsoft și acum face parte din Microsoft Game Studios. La E3 2006, Peter Molyneux a declarat că "acum că Lionhead face parte din Microsoft, el e mult mai independent decât cum era înainte ca developer independent".

Ce-a făcut ?

Jocuri:

Bullfrog Productions:

Populous (1989) (Designer/Programmer).
 Powermonger (1990) (Designer/Programmer).
 Populous II: Trials of the Olympian Gods (1991) (Designer/Programmer).
 Syndicate (1993) (Producer).
 Theme Park (1994) (Project Leader/Lead Programmer).
 Magic Carpet (1994) (Executive Producer).
 Hi-Octane (1995) (Executive Producer).
 Dungeon Keeper (1997) (Project Leader/Designer).

Lionhead Studios:

Black & White (2001) (Concept/Design Leader/Programmer).
 Fable (2004) (Designer).

Fable: The Lost Chapters (2005) (Designer).
 Black & White 2 (2005) (Lead Designer).
 The Movies (2005) (Executive Designer).
 Black & White 2 (2005) (Designer).
 The Movies: Stunts & Effects (2006) (Designer).

Ce vrea să facă ?

Dimitri (working title).
 Fable 2.

În orice caz, Peter Molyneux ne-a dat dovada că imaginația nu are limite stabilite. Să avem parte de oameni ca el în viitor.



Fable 2 promite multe, dar cand?

un articol de: JediMind

HARDWARE

Discuri Blu-ray TDK de 6x

Cu ocazia celei de-a opta ediții a Annual Data Storage Expo din Japonia, TDK a prezentat medii optice pentru Blu-ray care pot fi scrise la o viteză de 6x. Aceasta poate suna ciudat, întrucât inscripțiile Blu-ray comercializate în momentul de față pot scrie astfel de discuri la doar 2x.

Până la sfârșitul acestui an sau chiar începutul lui 2007, este foarte puțin probabil să intre spre comercializare inscripționare capabile de asemenea viteze de scriere. Deoarece un astfel de mediu nu prea ar avea un succes mare în stadiul de dezvoltare actual, TDK are în plan lansarea unor discuri de 4x până la sfârșitul anului curent.

Discurile prezentate au fost de 25GB pentru o viteză de până la 6x, și de 100GB cu o viteză maximă de scriere de 2x, format din patru straturi pe care sunt inscripționate datele. De asemenea, producătorul a menționat și mediile optice pentru Blu-ray la capacitatea de 200GB. Desigur că nu vom vedea așa ceva pe piață, cel puțin un an sau doi...



ATI Radeon X1300 pe PCI

Deși ar putea părea absurd, marii producători continuă să producă plăci video pentru vechile slot-uri PCI. Majoritatea calculatoarelor din ziua de astăzi au un port PCI Express x16 destinat plăcii video, sau cel puțin un port AGP, deja depășit pentru vremurile noastre. Însă există calculatoare care nu detin nici unul din cele două port-uri în principal cele office, dar au în schimb port-uri PCI.

Magazinele de calculatoare din Tokio se pregătesc să scoată la vânzare noul ATI Radeon X1300 cu interfața PCI de la GeCube. Placa grafică în cauză folosește un bridge PEX 8111 de la PLX Technology care face conversia semnalului PCI Express x16 în semnal PCI. Caracteristicile unei astfel de soluții grafice sunt destul de bune: o frecvență de 450MHz pentru GPU, 128MB memorie GDDR2 la 533MHz și compatibilitate cu DirectX 9.0 și cu interfața Aero a Windows Vista.

Totuși, Radeon-ul X1300 PCI nu este destinat upgrade-ului, și nici atât unei soluții pentru jocuri. Și aceasta datorită lățimii de bandă a slot-ului PCI care este de 32 de ori mai mică decât cea a PCI Express x16. Singurul lucru plauzibil este înlocuirea unei plăci grafice defecte de pe un sistem ce detine doar slot-uri PCI. Aceasta nu este prima soluție de acest gen, ATI detinând alte câteva plăci pentru PCI apărute în ultimul timp (Radeon 9200/9250), ba chiar și Nvidia se prezintă cu GeForce 5500 și 6200



MORE



HARDWARE

Chip-uri ieftine de la Nvidia

Nvidia Corporation are în plan încă trei noi procesoare grafice: GeForce 7600 LE, GeForce 7500 LE și GeForce 7300 SE. Nvidia a confirmat cele trei chip-uri și a mai anunțat faptul că aceste noi produse sunt la fix pentru target-ul lor. Deși modelele 7500 LE și 7300 SE se bazează pe seria G72, iar 7600 LE pe G73, este clar faptul că plăcile grafice ce le vor incorpora vor avea performanțe mai scăzute decât frații lor din aceeași familie, datorate unor frecvențe mai scăzute și probabil a unui număr mai mic de pipeline.

Partenerii ai Nvidia au afirmat că nu au primit încă chip-urile, ceea ce înseamnă că va mai dura o vreme până vom vedea plăci grafice integrând aceste chip-uri pe piață, în ciuda faptului că la o scurtă căutare pe internet găsim câteva plăci integrând chip-ul 7300 SE, pe undeva prin Asia.



Procesoare la 500GHz

Cercetătorii de la I.B.M și de la Institutul de Tehnologie din Georgia au doborât recordul de viteză pentru circuitele integrate bazate pe siliciu și germaniu, producând un chip capabil să funcționeze la frecvențe de 250 de ori mai mari decât cele din chipurile din zilele de azi.

Totuși, condițiile necesare unui astfel de chip pentru a funcționa la o frecvență de 500GHz nu sunt foarte ușor de obținut. Temperatura optimă pentru funcționarea la o asemenea frecvență este de 9 grade sub 0 absolut, adică -451 de grade Fahrenheit, obținută prin răcirea cu heliu lichid. Această temperatură se găsește doar în spațiul cosmic, dar pentru folosirea la temperatura camerei, chip-urile pot funcționa la 70% din frecvența inițială, adică aproximativ 350GHz. Deși comparativ cu cei 500GHz această frecvență este destul de mică, față de chip-urile comercializate în ziua de astăzi reprezintă un mare pas înainte..

În ciuda faptului că totul pare simplu, tehnologia este departe de a fi implementată în produse comerciale în viitorul apropiat, aceasta putând să dureze până la 10 ani, în mare parte datorită faptului că trecerea se va face treptat.

MOBILE

Nokia E70

Acest mobil Nokia se adresează oamenilor de afaceri și prezintă câteva opțiuni necesare unei afaceri cu o infrastructură foarte dezvoltată. Are o rezoluție mare a ecranului (352 x 416 pixeli) și o tastatură QWERTY, necesară pentru cei ce scriu foarte mult text pe telefonul mobil. Ecranul TFT suportă până la 16 milioane de culori, ceea ce face ca imaginile surprinse de camera foto/video de 2 Megapixeli să pară foarte vii. Posibilitatea includerii unui card miniSD precum și memoria internă de 75 de megabytes este de o extremă importanță pentru un astfel de terminal. Mobilul mai are și GPRS, HSCSD, EDGE și UMTS, funcții necesare pentru transferul rapid de informații. Nokia E70 mai are și câteva opțiuni mai avangardiste cum ar fi WiFi sau VoIP. Versiunea de Bluetooth este 1.2, ceea ce sporește viteza de transfer a datelor. Dotat cu sistemul de operare Symbian, ce a ajuns la versiunea 9.1, acest terminal Nokia se află în vârful piramidei tehnologice de pe piața de mobile.



Motorola RAZR V3i

Acest mobil se dorește a fi un upgrade al modelului anterior prin care redevine la nivelul tehnologic general al pieței actuale. Întregul mobil este construit din cât mai mult metal cu putință, în special magneziu și aluminiu, ceea ce face ca celularul să aibă o textură mai specială în mână. Îmbunătățirile majore constau în transformarea celui de-al doilea ecran într-unul color, cu 4096 de culori, în care puteți să vă vedeți în timp ce vă fotografiați, posibilitatea adăugării unui card miniSD de până la 512 MB, prezența Bluetooth-ului versiunea 1.2 și camera de 1,23 Megapixeli față de cea VGA prezentă la V3. Un mobil finuț, foarte subțire și elegant. TITANIUM!



Samsung D600E

Acest Samsung este un mobil cu de toate mai puțin UMTS. Camera de 2 Megapixeli reprezintă încă un atu iar TV output... rar de tot poate fi găsit. Având și EDGE (față de versiunea D600) acest mobil poate fi folosit și pentru transferul rapid de informații mai ales dacă ținem cont de faptul că D600E are un soft numit Pictel Viewer cu care puteți deschide documentele Office. Un slider șic, cu funcții deosebite.



Click

Click este genul acela de film pe care o simplă idee îl face genial. Click este cel mai bun film pe care l-am văzut în ultima perioadă. Adam Sandler joacă rolul unui arhitect ce-și neglijează familia datorită faptului că muncește mult prea mult, în dorința ca familiei sale să nu-i lipsească nimic. Acesta ajunge într-un magazin universal și achiziționează o telecomandă universală. O telecomandă, însă, foarte universală. Cu ajutorul acesteia, Michael(Sandler) poate opri timpul, da totul pe mute, poate revedea momentele frumoase ale vieții și poate sări întregi capitole ale vieții sale. Un personaj misterios interpretat de către Christopher Walken aduce o aură de divin a tuturor celor întâmplare. Michael ajunge să-și distrugă viața din cauza faptului că nu mai poate să-și controleze destinul și toate se petrec "pe pilot automat". Un film ce te face să râzi atunci când îți propune asta, ce te face să plângi atunci când și-o propune și nici un moment nu poți să rămâi indiferent.



-pasare

The Fast And The Furious: Tokyo Drift



După Los Angeles și Miami a venit rândul Tokyoului să găzduiască un film din seria The Fast and the Furious. Sean Boswell(Lucas Black) este prins de poliție după o cursă ilegală și pentru a scăpa de închisoare părăsește S.U.A. pentru a locui în Tokyo împreună cu tatăl său. Sean nu poate însă sta departe de curse și este atras de o lume condusă de Yakuza, mafia japoneză. Curse incendiare și multe fete frumoase, aceasta este rețeta lui Tokyo Drift.



-pasare

FILME

Xmen 3

X-Men 3 este ultimul film cu "icșimeni" ce va mai apărea pe marile ecrane. Aceasta ultimă parte încearcă să încheie povestea și să mai dezvelească o pătură ce acoperea incredibilul univers creat de Marvel.

Magneto reușește să declanșeze un război între mutanți și oameni din cauza unei companii farmaceutice ce a reușit să creeze un antidot pentru mutanți. Acest fapt declanșează o adevărată nebunie în rândul mutanților ce consideră că astfel oamenii vor să-i distrugă. Jean Grey pregătește o surpriză tututor și finalul este unul impresionant și emoționant totodată. Lupta finală este reprezentată la o scară apocaliptică. O bătălie impresionantă demnă de așa film. Un film bun pe care-l recomand dacă ați vizionat și pe celelalte două.



-pasare

Acasă la Coana Mare 2

Revenirea excepționalului agent FBI ce se deghizează într-o femeie obeză pentru a prinde răufăcătorii a fost considerată de mulți ca fiind nenecesară, dar filmul a avut totuși parte de încasări decente.

Acasă la Coana Mare 2 este un film drăguț, cu câteva părți de comedie reușită și câteva părți ce se doresc a-l emoționa pe spectator. Martin Lawrence nu are nevoie de nici o prezentare. E foarte bun pentru astfel de roluri și de multe ori numai fața lui te face să râzi.

Malcolm Turner (Lawrence) este un agent FBI ce este nevoit să lucreze sub acoperire și să facă pe dădaca pentru a da de urmă unei filiere teroriste. Comedie, situații tari, acțiune, teroriști, hackeri și multă plajă. Aceasta este rețeta acestui film.



-pasare

MUZICĂ

Jedi Mind Tricks

Jedi Mind Tricks(JMT) reprezintă o formație de Underground Hip-Hop din Philadelphia. Această formație e compusă din prietenii de liceu Vinnie Paz(Vincenzo Luvineri) ca rapper și Stoupe the Enemy of Mankind(K.Z.Baldwin) ca producător și DJ. Grupul e cunoscut pentru versuri de multe ori ofensive și pentru stilul său unic. De asemenea, este cunoscut datorită unei liste lungi de colaborări cu diverși veterani ai rap-ului, printre care Kool G Rap, Heltah Skeltah, Ras Kass, Canibus, Killah Priest și GZA.

JMT a debutat in 1996 cu albumul Amber Probe. Un an mai târziu, au lansat albumul The Psycho-Social, Chemical, Biological & Electro-Magnetic Manipulation of Human Consciousness. Însă, după primul album, Vinnie Paz a avut ideea de a construi un super-grup format din mai mulți artiști underground cunoscut ca Army of the Pharaohs(prescurtat AotP). În 1998 s-au remarcat aceste eforturi prin albumul The Five Perfect Exertions.

Mai târziu, l-au adăugat pe Jus Allah in trupă, ca membru neoficial. Acesta a fost prezent aproape pe toate track-urile din Violent By Design(2000). Aproape de sfârșitul anului 2001, JMT a primit o ofertă de la Babygrande Records pe care n-a putut s-o refuze. Jus Allah nefiind membru, n-a rămas cu JMT. Jus și-a scos White Nightmare EP cu ajutorul lui Virtuoso si Omnipotent Records. Cele două părți formate n-au mai stat de vorbă timp de 3 ani.



Pe la mijlocul anului 2003, JMT și-a scos cel de-al treilea LP, Visions of Gandhi. Într-un interview, Paz a declarat că s-a inspirat din versul lui Foxy Brown din piesa lui Nas, Affirmative Action. De asemenea a declarat că era necesar un model al non-violenței precum Gandhi într-o lume post-11 septembrie. Albumul le-a intensificat comercialitatea semnificativ.

Cu puțin peste un an, JMT și-a continuat seria de albume prin Legacy of Blood. In acest album s-au menținut colaborările minime în mod intenționat. De asemenea, Paz a pus mai mult sentiment în acest album, acest lucru observându-se în piesa "Before the Great Collapse".

Anul acesta, în Martie, Army of the Pharaohs a lansat The Torture Papers. Următorul album JMT se va numi Servants in Heaven, Kings in Hell și va fi lansat pe 19 Septembrie 2006.

Autor: Jedi Mind Tricks
Album: The Torture Papers
Gen: Underground Rap/Hip-Hop
Casa de discuri: Babygrande.
Lansat: 2006, 21 Martie

Tracks:

1. Battle Cry
2. Gorillas
3. Henry The 8th
4. Pull The Pins Out
5. Tear It Down
6. Into the Arms of Angels
7. The Torture Papers
8. Listen Up
9. All Shall Perish
10. Wrath of the Gods
11. Narrow Grave
12. Feast of the Wolves
13. King Among Kings

-JediMind



Supliment **PCPLAY**

- Reportaj "Romanii in Spatiu"
- Review Gothic
- Review Escape From Monkey Island (4)

„Romanii In Spatiu” de: Ernst Gerhald

De cateva zile producatorii independenti de jocuri sunt in fierbere. Totul din cauza unui scandal cu tenta interetnica, pornit de la un joc pe calculator. Practic, jocul "Romanii in spatiu" are ca tema principala dominatia romanilor asupra galaxiei, cel care a inceput ofensiva fiind "Nicolae Ceausescu". "Imparatul Traian Basescu" este cel care continua "lupta". Apoi, la un moment dat, un grup de "insurgenti maghiari" se opune "politicii de expansiune". De aici, jucatorul este invitat sa ii extermine.

CNCD a fost institutia care s-a autosesizat cu privire la continutul jocului. Acest lucru s-a datorat mediatizarii produsului electronic atat de catre mass-media din Ungaria, cat si de cea romaneasca. Pe forumul oficial al "2 Bad Design", intre adeptii jocului si oponentii acestuia s-a iscat o adevarata disputa, conditii in care portalul a fost inchis. Totusi, demersul CNCD nu poate fi pus in aplicare deoarece "2 Bad Design" nu este inregistrata oficial ca firma, iar jocul nu a fost pus inca in vanzare. In urma acestui scandal, "Romanii in spatiu" are parte de multa publicitate, dovada fiind faptul ca site-ul oficial al producatorilor este vizitat zilnic de aproximativ 2.000 de persoane. Deoarece exista sanse mari ca discutiile pe tema acestui produs electronic sa continue, cei de la "2 Bad Design" au pregatit un drept la replica online, in care evidentiaza faptul ca in Ungaria, anul trecut, s-a lansat un joc in care gamer-ul este invitat sa extermine cetateni romi.

Timisoreanul Alex D., lead designer-ul firmei, care a dorit sa nu ii fie mentionat numele complet, este exasperat de mediatizarea excesiva a subiectului. Cu toate acestea, el a acceptat sa stea de vorba cu reporterul "PcPlay". "Romani in spatiu" este o continuare a celui de-al doilea joc creat de noi, "Cotropitorii", si nu este un atac la adresa unguirilor, ci e doar o gluma prost inteleasa", a spus acesta. Creatorul timisorean de jocuri a adaugat ca nu intelege de ce s-a facut atata valva in jurul acestui joc, deoarece - asa cum in jocurile americane rusii sunt cei vizati de atacuri si asalturi, fara sa se iste asemenea scandaluri - intr-un joc realizat de un roman, maghiarii sunt cei in cauza. In plus, lupta impotriva unguirilor apare doar intr-un singur nivel din cele zece pe care le contine jocul. In prezent, el a fost modificat, maghiarii fiind scosi din story-ul acestuia, pe viitor ei urmand a fi inlocuiti cu extraterestri.

Timisoreanul a mai afirmat ca "Romanians in Space" a fost terminat relativ repede, producatorii incepand lucrul in ianuarie, anul acesta. Cei aproximativ 10 oameni ce au realizat jocul au lucrat timp de aproximativ 5 luni, cate 6-7 ore pe zi. Un volum mare de munca al celor de la singurul studiou independent din Romania. Toate jocurile au



fost realizate din banii proprii ai tinerilor timisoreni, numai pentru "Romanians in Space" ei cheltuind in jur de 4.000 de euro. In luna august a acestui an, designerii banateni vor participa la "Game Convention", cea mai mare intalnire a creatorilor independenti de jocuri, de la Leipzig (Germania). Varianta finala a jocului "Romanii in spatiu" ar urma sa fie lansata in luna octombrie 2006. El va fi gratuit in prima faza, iar in cazul in care se vor gasi sponsori, ar putea fi vandut, pe o suma modica, intre 3 si 5 euro, incomparabil mai mica fata de un produs similar al studiourilor din SUA.





Supliment PCPLAY



GOthic

de: allah

Dupa ce a aparut in anul 2001 doar pentru germani, si dupa ce am fost nevoiti sa-l asteptam nerabdatori un an de zile ca sa apara si in engleza, putem spune ca asteptarea a meritat.

In mijlocul unei lumi fantasy - medievala exista o inchisoare magica care permitea intrarea in zona, dar cel care incerca sa evadeze era sortit mortii. Intre timp s-a ajuns la o intelegere dintre "detinuti" si rege, in schimbul minereurilor extrase cei dintai primand tot ce nu puteau face rost din interior. Si tu erai un astfel de detinut, condamnat pe nedrept, trezindu-te intr-o lume necunoscuta si periculoasa. Scopul tau era sa evadezi cumva din aceasta inchisoare, lucru nerealizabil fara ajutorul altor NPC-uri gen Xardas sau Saturas.

Pimul lucru care socheaza la Gothic este libertatea imensa de miscare. Nu te obliga nimeni sa te tii de misiunile principale, poti sa ajungi de la inceput oriunde pe harta si te poti alatura oricarei factiuni vrei tu. Cea mai veche dintre acestea este Old Camp-ul, care este foarte bine organizata, cu reguli si oameni specifici ei. Cea mai noua infiintata este New Camp-ul (dupa cum ii sugereaza si numele), care este condusa de o grupare de mercenari revoltati pe Gomez, conducatorul factiuni mai sus amintite. Mai avem desemenia si Swamp Camp-ul, o factiune enigmatica si "plina" de magie.

Fiecare oras (mai bine zis sat) din joc are legile si elementele sale unice. Vei putea lupta in arena si vei putea participa la diverse competitii cu alte personaje. Exista in fiecare oras negustori, "bodyguarzi", sau oameni care ca va pot oferi unele misiuni secundare. Fiecare particica a lumii este cat se poate de reala si fiecare are un inteles ascuns sau o contributie (mica e adevarat) la alcatuirea povestii de fundal, care apropo, este excelent realizata, desi nu se poate compara cu universuri gen Tamriel de exemplu.

NPC-urile jocului sunt intr-atat de pline de viata incat exista momente in care practic uiti ca joci. Fiecare locuitor al acestei minunate lumi imaginate de catre producatori se comporta foarte real, avand un program zilnic de viata dupa care se ghideaza. Deasemenea si evolutia personajului nostru este un punct pozitiv pentru joc. La inceput toti va vor cere bani, va vor trage pe sfoara si va vor jefui. Mai incolo, la un level mai ridicat, puteti sa va razbunati pe aceste NPC-uri, intr-un mod foarte placut si foarte original.

Dupa un timp vei ajunge sa te atasezi de anumite NPC-uri cu care vei petrece mai mult sau mai putin timp impreuna. O sa existe misiuni la care vei putea merge cu "prietenii" gen Gorn, Diego sau Milten. Cu riscul de a ma repeta, trebuie sa remarc din nou cat de "reala" poate fi lumea jocului, populata de altfel de personaje unice prin comportamentul si logica lor.

Multi spun ca controlul ar fi greoi. Personal, consider ca acesta nu mai pune dificultati dupa aproximativ o ora de joc. Pentru a face o actiune (ridicare de obiecte, comunicare cu alte NPC-uri etc.) este necesar sa apasati pe tasta action si pe o tasta directionala in acelasi timp. Poate parea complicat la inceput, dar va asigura ca va veti obisnui.

Ca in orice RPG care se respecta si aici vei avea mai multe posibilitati de infruntare a inamicilor. Poti alege sa fii un warrior puternic, care se bazeaza pe o arma si o armura puternica, un ranger iute si abil, sau un mage inteligent si eficace.

Avem suficiente arme, spell-uri si armuri care fac jocul mai complex, dar mai putine totusi decat un RPG cu renume gen Baldur's Gate. Fiecare factiune are setul ei unic de armuri si arme, pe care le veti putea primi pe gratis in urma atingerii unui anumit rang in ghilda. Spell-urile vor fi ceva mai greu de gasit, dar efectele acestora vor fi mult mai spectaculoase si uneori mai distructive decat a unei simple arme. Avem "magii" prin care ne putem activa diverse scuturi, ingheta inamicii sau chiar transforma in alte creaturi.

Un lucru inovativ pe care il reuseste Gothic este modul in care eroul nostru fara nume isi dezvolta abilitatile. Dupa ce veti castiga destula experienta (dupa omorarea inamicilor si indeplinirea quest-urilor) si veti creste in nivel veti primi un anumit numar de learning points. Cu acestea trebuie sa va duceti la un NPC "trainer" care sa va invete si astfel sa va cresteti diversele abilitati prezente in joc. Din pacate jocul este plin de bug-uri si de metode de trisare cu care puteti, de exemplu, sa castigati

bani la nesfarsit. Avem bug-uri grafice (obiecte transparente, texturi suprapuse), de sunet (lipsa muzicii cateodata) si de gameplay.

In joc exista si destule misiuni secundare, mult mai putine decat in Morrowind, spre exemplu, dar destule cat sa va adanceasca si mai mult in universul jocului.

Grafic jocul arata mult peste medie, gandindu-ne cand a aparut. Avem parte de texturi detaliate, paduri pline de vegetatie plus un draw distance foarte mare. Un alt punct pozitiv ar fi cerintele de sistem destul de micute, un procesor de 300mhz si 128 ram fiind suficiente... cel putin pentru detalii minime.

La partea de sunet jocul sta chiar mai bine. Fiecare NPC din joc are o voce, aleasa de obicei foarte bine, actorii alesi facand o treaba foarte buna. Muzica este aleasa si ea foarte bine, integrandu-se perfect in fundal si intervenind cateodata cu teme mai puternice, pentru a accentua unele momente mai semnificative ale jocului.

Gothic este unul dintre putinele jocuri care nu au reusit sa ma plictiseasca, desi l-am terminat de minim 3 ori. Este un joc care chiar si azi exceleaza si la care poti sa petreci cu usurinta peste 50 de ore, fara sa te plictisesti sau sa simti ca ai facut tot ce se poate face in joc. Atentie: creeaza dependenta!





ESCAPE FROM MONKEY ISLAND IV

DE: ELEAZAR

Umorul dement combinat cu toata nebunia care se petrece pe ecran m-au facut sa imi placa acest tip de joc si sa iubesc seria monkey island.

Acest joc este numarul patru din seria monkey island care si-a facut aparitia in anul 2000 dupa succesele obtinute de Monkey island, Monkey island 2: LeChuck's Revenge si The curse of monkey island. Toate aceste jocuri il au in prim-plan pe Guybrush Treepwood (funny name) vocea lui fiind interpretata de catre actorul Dominic Armato. Guybrush este un tip amuzant, charismatic si isi face aparitia in primul joc ca un adolescent dornic sa devina pirat, intre timp indragostindu-se de frumoasa Elaine si restul este deja istorie...

Totul incepe cand Guybrush impreuna cu Elaine se intorc din luna de miere acasa (Melee Island). Aici afla ca Elaine a fost declarata decedata, functia ei de guvernator i-a fost luata plus ca vila de guvernator trebuia demolata.

Point&Click

Cum toata seria monkey island s-a bucurat de un umor nebun (prin replica, situatii hilare, solutii haioase la rezolvarea problemelor) nici acest joc nu putea face exceptie si a dus umorul din jocuri la un alt nivel. Tot jocul este un umor iar Guybrush este un maestru in glume, umorul fiind realizat si de catre caracterul altor personaje (Pegnose pet, care avea o ratafobie).

Cand zici adventure zici puzzle, jocul de fata are aceasta calitate bazandu-se pe sistemul culege si utilizeaza. Puzzle-urile nu sunt foarte grele, chiar relative usoare cu exceptia unora, exista si niste momente frustrate dar noroc ca sunt putine aceste momente.

Pe langa puzzle-uri gasim si momente de action cum ar fi intregerile de insulte cu sabia sau skandenberg (o portie buna de ras), dar si Monkey Combat (acesta este un sistem de lupta pe care trebuie sa il invatam iar miscarile de atac sunt inlocuite cu "eek", "ook", "aak"). Pare destul de simplu dar este un pic dificil, pentru a putea trece de concurs trebuie exersat cam o ora doua, un lucru destul de frustrant.

Toate acestea sub un engine 3D frumosel pentru anul in care a aparut. Sunetul este si el la inaltime toti actorii care si-au imprumutat vocea facand o treaba buna.

Ahoy..

Escape from monkey island este un joc foarte bun recomandat tuturor fanilor genului. Din fericire aceasta minunata serie nu se incheie aici pentru ca se zvoneste ca lucrul la monkey island 5 este in toi. Pe data viitoare !



GM

ULTIMA PAGINA

ECHIPA GAMEMASTER

- Katerpilar (redactor șef)
- The Warlord (redactor șef adjunct)
- pasare (redactor)
- JediMind (redactor)
- Yuri (redactor hardware)
- zak (redactor)
- zoomx (sponsor, redactor)

GAMEMASTER SALUTA:

- www.Bampusht.ro
- Echipa www.pcplay.ro
- Echipa Games Arena
- Si toti oamenii de calitate pe care nu ii stim sau poate ii stim, si cei care cred in gamemaster sau proiecte asemanatoare.
- Pe casy, fostul admin al forumului.Singurul admin banat din istorie

DE ASEMENEA:

- comunitatea gamemaster.ro : FORUM.GAMEMASTER.RO
- blog-ul redactorilor gamemaster: BLOG.GAMEMASTER.RO
- Infranet.ro host-ul centrului gamemaster de download.

...colaboratori:

- CoolGoose Melipse
- toti cei pe care i-am uitat

si... (ex membrii)

- Lasher (redactor)
- Chester (redactor)
- Xe (redactor / grafica)
- Greedy (echipa grafica)

GM.RO

WWW.GAMEMASTER.RO

POWERED BY:

Www.Infranet.Ro | Self Powered Magazine | Verry Good People |