

GM GAMEMASTER

G A M E R S B E G G I N G F O R F O O D

Nr3 / Septembrie 2006



PREVIEW:

BATTLEFIELD 2142

REVIEWS:

DARKSTAR ONE

"Era și timpul pentru un astfel de joc"

FLATOUT 2

"Get The Flat Out!"

Super-review
CALL OF JUAREZ

- + Devil May Cry 3
- + Dungeon Siege 2: Broken World

EXCLUSIV!!! GameMaster - Despre medicii din jocuri, Review Special "The Exchange student" + "Cum să îți faci PC-ul Silențios" ș.a.m.d.

EDITORIAL

WWW.GAMEMASTER.RO - GAMERS BEGGING FOR FOOD

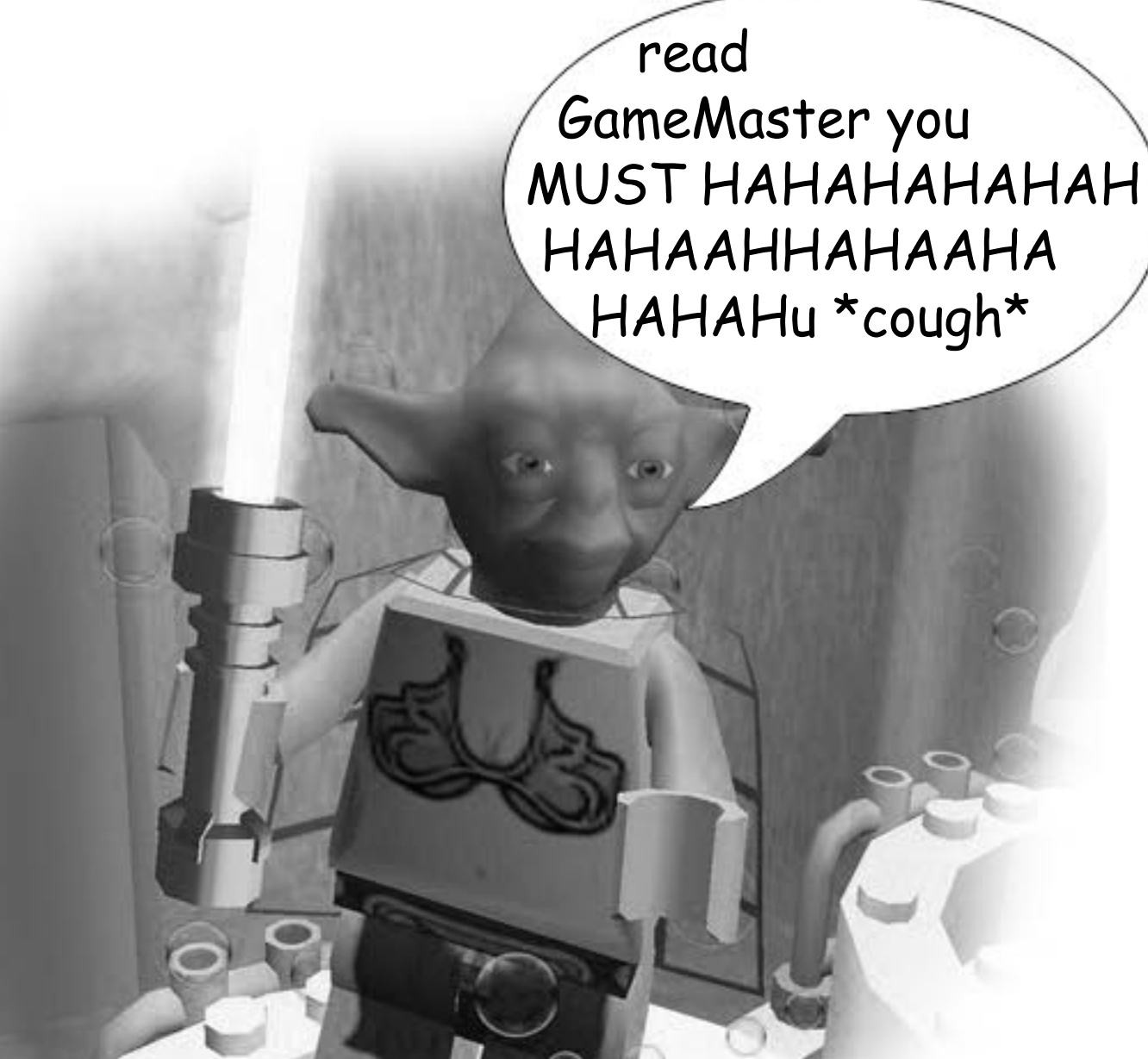
Luna asta a fost una mai grea, nu prea am avut content decât spre sfârșitul lunii, dar cu aceasta ocazie am avut timp să cuget în mai multe direcții. Să vă zic ce aș schimba radical la revistele de gaming, în primul rând aș scoate sistemul de notare, din moment ce jocul este în revista și l-am jucat (fără să fim forțați) este clar că jocul este bun, eventual am folosi doar un calificativ sau o simplă gradare 1-10. Dar asta este doar o idee.

Acum ca să închei odată editorialul mai rămâne să vă spun că luna asta am rupt gamepad-ul pe FlatOut2 și am tocit placa video în Call of Juarez, un joc super optimizat iar unul total pe dos. Toate astea imi spun că

industria gaming-ului se va rupe cumva în două părți, jocurile cu grafică bună și optimizată, și jocuri cu grafică super bună dar cu optimizarea uitată în cratita cu mamaliga. Luna viitoare, de parcă mai știu care e viitoare și care e actuală (lansăm revista pe 10 septembrie) nu promite prea multe, dar avem un LEGO Star Wars 2, și alte câteva care arată bine, spre deosebire de anumite American McGee's Bad DaY L.A.

Este 9 dimineața și trebuie să termin editorialul, ultima parte a revistei, care sper să fie și mai bună ca celelalte două, dar asta este alegerea voastră.

-Katerpillar (redactor șef)



read
GameMaster you
MUST HAHAAHAHAHAH
HAHAHHAAHAHA
HAHAHu *cough*

cuprins

Septembrie 2006

Editorial

-cuprins

PREVIEW:

-BATTLEFIELD 2142

-UNREAL TOURNAMENT

2007

REVIEWS:

-FLATOU2

-DARKSTAR ONE

-CALL OF JUAREZ

-DUNGEON SIEGE2:

BROKEN WORLD

-DEVIL MAY CRY 3

-The Exchange Student

Episode One

SPECIAL:

-Despre Medicii Din

Jocuri

LIFESTYLE:

FILME: Silent Hill; My

Super Ex Girlfriend

MUZICA: The Click Five

HARDWARE:

HARDWARE SPECIAL:

-PC SILENT COOLING

-partea 1-

HARDWARE NEWS

ULTIMA PAGINĂ

GAMESTARS

BATTLEFIELD

2142

De la istorici la profeți

În 1942 a apărut un joc pe nume Battlefield...ăăă...Așa: acum ceva timp a apărut un joc pe nume Battlefield 1942. Ei bine, acest joc a cărui desfășurare începe din '42 a bombardat piața pentru că a fost considerat unul dintre cele mai bune FPS-uri de genul său. În sfârșit o soluție pentru atâta Counter-Strike.

Câmpul-de-Luptă a avut, ca orice joc, plusuri și minusuri. După ce au scos expansion pack-ul Battlefield: Vietnam, au primit atât un feedback pozitiv cât și unul, mai mare, negativ. Acest expansion nu a reușit să atingă așteptările fanilor.

Situația s-a schimbat o dată cu lansarea lui Battlefield 2 - un joc făcut de echipa DICE din Suedia. Multe inovații au fost aduse sistemului de multiplayer, rolului Squad Leader-ului, sistemul de ranking pe servere etc. BF2 a fost, din păcate, presărat cu diverse bug-uri ce au trebuit corectate de patch-uri lansate ulterior. Din păcate, acestea n-au corectat nimic. Ba dimpotrivă...

Azi:

Nu de mult timp, EA a prezentat beta-ul jocului. După cum sugerează numele, Battlefield 2142 pune accent pe luptele ce se desfășoară în viitor. Și prin lupte mă refer la tot ce ține de o bătălie: arme, armuri, vehicule, tactici etc. În BF 2142, jucătorii vor avea de ales între două superputeri militare: Uniunea Europeană și nou-formata Coaliție Asiatică, într-o bătălie pentru supraviețuire. Armați cu un arsenal impresionant de arme futuristice, device-uri de invizibilitate, sentry gun-uri și mitraliere, jucătorii vor putea, de asemenea, să dețină controlul asupra celor mai sofisticate vehicule cunoscute de om. Walkere imense ce provoacă cutremure când merg în timp ce avioane supersonice domină cerul. Când cele două tabere se întâlnesc, jucătorii vor trebui să se folosească de echipamentul lor sofisticat precum grenăzile EMP sau mini-mine pentru a-și domina inamicul.

na din hărțile cu o capacitate de 32 de jucători prezintă modul Titan Assault (TA). În acest mod, pentru a învinge navă uriașă (numită Titan) condusă de inamic, echipa ta trebuie să captureze missile silo-urile pentru a reduce scuturile navei. Apoi, după ce distrug scuturile, jucătorii trebuie să



BATTLEFIELD

2142

Probabil după ce veți rula jocul pentru prima dată o să vă întrebați cât de mult diferă armele de cele din prezent...păi, nu diferă prea mult.

Vehiculele în schimb sunt foarte avansate. Tancuri care "plutesc", spre exemplu. Controlul este mult mai diferit față de tancurile obișnuite. Sunt mai...mobile. Stilul de control e destul de asemănător cu cel din Future Cop (dacă ați jucat). Cea mai marfă chestie într-o luptă de tancuri este dominarea adversarului prin manevrabilitate. Evident, cu ajutorul tancului vei putea executa diverse manevre rapide și înșelătoare ce nu-l vor lăsa pe inamic să te țintească.

Avioane futuristice. Va fi o combinație interesantă dintre un elicopter și un avion. Astfel, avionul va avea atât stabilitate cât și viteză. Va putea decola și ateriza pe vertical, evident, sau va putea decola în stilul clasic.

În finalul listei de vehicule, Walkerii. Schimbă cu totul gameplay-ul. De departe cel mai bun vehicul de teren ce doboară cu ușurință două tancuri și un avion. Dacă inamicul adună câteva Mech-uri și le grupează într-un asalt coordonat, nu prea cred că mai ai multe șanse de victorie.

Per total, n-o să difere prea mult de BF2. Hărțile vor fi mai mari, trecând luptele la o

Un mare plus este adus de elementul RPG ce va fi vizibil prezent în BF 2142: în funcție de rank, jucătorul va primi diverse bonusuri cât se poate de utile: Arme și abilități. Evident, orice clasa/rank primește bonusuri. Cel mare îl primește Squad Leader-ul și anume o dronă ce decimează tot.

La final, compatibilitate. DICE și EA ne spun să nu ne facem griji deoarece va rula pe destul de multe sisteme. Middle-End și High-End incluse, desigur. Grafica e foarte bună iar calitatea sunetului o susține prin atmosferă.

*JediMind



Unreal TOURNAMENT 2007 Preview

Ce-i cu atâta liniște, bă ?

Nu prea am înțeles care-i faza cu Leipzig-ul din Germania. Cert este că la E3-ul din anul acesta s-au spus cam puține lucruri despre unul dintre cele mai așteptate FPS-uri și anume, Unreal Tournament 2007. Cert este că s-a aflat faptul că vor fi adăugate "jucării noi", pe cât de marfă, pe atât de fatale.

Mituiți-i, poate le scapă un detaliu în plus...

La Leipzig, cei ce au fost acolo au avut parte de un demo destul de interesant. În demo era câte un caracter din cele două rase/echipe, Axon și Necris. Axonii seamănă cu o armată high-tech, dotată cu destule lansatoare de rachete pentru a-și asalta inamicii. Un vehicul aerian de partea Axonilor este Cicada (inclusă în Megapack-ul pentru UT2004). Nu face mare brânză pe front aerian, însă are una dintre cele mai tari abilități, inspirată din

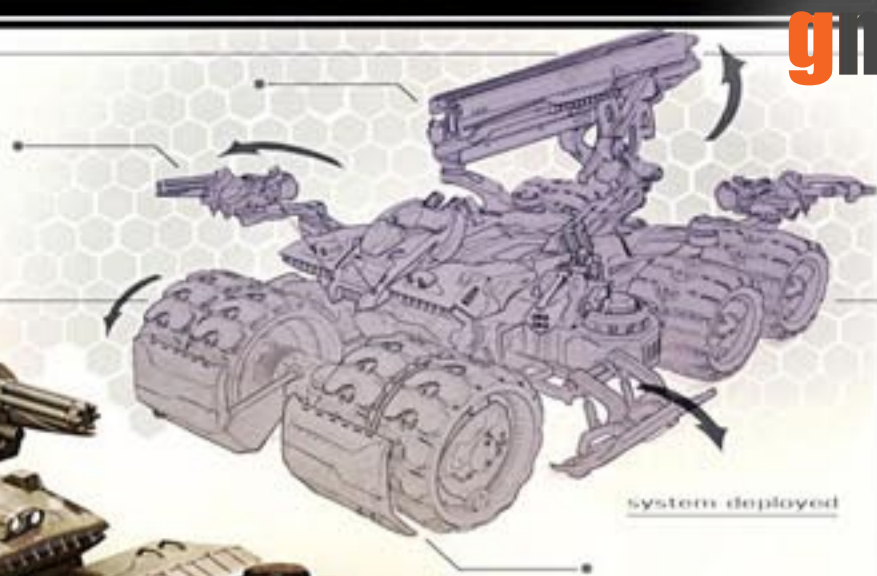
ceea ce pot face elicopterele militare în ziua de azi: Cicada poate să tragă cu rachete într-un punct fix de pe pământ cu o acuratețe izbitoare. Chiar dacă tragi cu rachetele într-o direcție greșită, acestea se vor întoarce în aer pentru a putea lovi o țintă apropiată.

Capodopera în design a Axonilor, însă, o reprezintă Leviathan-ul, o mașină uriașă, capabilă să transporte 5 oameni: unul conduce, ceilalți 5 se ocupă de Energy Turrets-urile laterale. Șoferul din interior e imun datorită masivității armurii vehiculului iar acesta are acces la un Energy Cannon ce poate fi folosit în timpul mersului. Ceilalți sunt mai vulnerabili. Din fericire, Energy Turrets-urile sunt dotate cu câte un scut capabil să respingă atacurile inamice în timp ce fiecare Turret trage câte un proiectil diferit, astfel încât poți să te adaptezi la orice situație. Dacă șoferul e singur în vehicul, el poate să treacă vehiculul pe "deploy mode", adică îl

transforme într-o adevărată armă de distrugere în masă, care chiar poate să distrugă mai tot ce e în joc. Cu o rază de foc nelimitată, arma poate să tragă în orice unitate de pe hartă, atâta timp cât e vizibilă. Singurul dezavantaj e că Leviathan-ul trebuie să stea pe loc în timp ce trage cu arma.

Cealaltă echipă din UT2007 este rasa Necris. Ar fi fost firesc ca cei de la Epic să fi făcut aceleași vehicule și pentru Necris cu doar mici modificări de aspect și denumire. Dar n-a fost așa. Băieții de la Epic s-au gândit să-i dea rasei Necris alte vehicule pentru a fi folosite excesiv pe terenul de luptă. Cel mai impresionant este un vehicul-tripod pe nume Dark Walker, care se mișcă precum extratereștii din War of the Worlds. Din păcate, acest tanc nu prea are chef de sadicități...nu poate să ia un om de jos și să-l arunce în stânga și-n dreapta ca-n film. În ciuda acestui "dezavantaj", Walker-ul rămâne o mașinărie





LELITHON

letală capabilă să urce dealurile mult mai repede decât orice tanc din joc. Arma lui este laserul. Viteza lui poate fi folosită pentru a intra repede la atac. Cam atât despre Walker. Un alt vehicul de la Necris este Viper-ul, la fel de manevrabil precum un Mig-29. Chiar dacă nu poate să facă mare branză cu turrent-urile, manevrabilitatea îi oferă un avantaj în lupta aeriană.

Cicada nu-mi încapă în garaj...

Având în vedere toate acestea, Epic s-a gândit să facă și niște hărți pentru a te putea "plimba" cu Cicade și Vipere. Err, dacă ai, bineînțeles. Dacă nu, coșmarul tău. Nu e deloc ușor să mergi pe jos pe hărți atât de mari. Din fericire, Epic s-a gândit și la asta: au băgat un hoverboard cu care poți să te deplasezi mult mai repede. Poți chiar să deturnez un vehicul cu un energy beam, să-ți bați joc de inamici sau să furi steagul și să te întorci repede în bază. Cool, huh? S-ar putea să fie mai mișto decât SSX3..

.Unreal Engine 3 ? Check. Suport EAX ? Check...

Grafica va fi mult îmbunătățită,

Soundtrack-ul să sperăm că va face față graficii, gameplay-ul s-a zis c-o să fie la fel ca cel din primul UT. Să sperăm. Din păcate, nu știu nimic de cerințe. ă vă așteptați la un upgrade de Crăciun. Doar un pasaj ca să știți la ce să vă așteptați:

"The weapons are now made up of 40,000-50,000 polygons[...]"
Una bucata high-polygon count...

Zvonuri.

Deocamdată, n-am auzit nimic de versiunea pentru PS3 și nici nu cred că vreau să aud deoarece nu știu ce complicații în materie de gameplay vor fi. Nu știu. Poate mă înșel. Sper să mă înșel. În legătură cu acest subiect Jeff Geis de la Epic a zis că pe PC controlul caracterului va fi de bază iar cel al vehiculelor va fi cam din topor în timp ce pe PS3 va fi exact invers. Să-l credem? Neah!

Cam mult timp între UT2004 și 2007, nu? Totuși, această așteptare a fost benefică atât pentru Epic cât și pentru noi. Din păcate, ultima amânare anunțată a fost pentru primăvara lui 2007. Măcar ne-a dat timp să ne facem un upgrade serios.

-JediMind



FLATOUT 2™

Destruction meets perfection?



Nu sunt un mare fan al jocurilor de curse cu mașini. Ultimul joc cu mașini pe care l-am jucat a fost o dezamăgire (NFS Most Wanted) și de atunci am zis că nu mai pun mâna pe alt joc cu mașini decât dacă merită. Și așa a venit FlatOut 2. Din momentul în care am intrat în joc am rămas uimit. Intro-ul cu grafica din joc poate provoca un șoc pentru entuziaștii de jocuri de gen și te face să te întrebi unde au ajuns jocurile în momentul acesta și spre ce se îndreaptă.

Intro-ul este unul din cel mai action/destruction/adrenaline/hard-rock packed dintre toate jocurile cu mașini care există pe PC (am auzit că pe PS2 Burnout ar cam face legea). În intro, printre mașinile zburătoare, bucățile de mașini zburătoare și șoferii zburători ne sunt prezentate și personajele jocului, 7 la număr, 4 băieți și 3 fete, personaje omniprezente în orice cursă, concurenți la toate evenimentele și cupele din carieră sau single race.

Fiecare concurent are mașina lui proprie pe care nu o schimbă nici în ruptul capului. De asemenea fiecare concurent are propria lui culoare pe minimap și nici aceasta nu se va schimba. Uneori au chiar și o anumită personalitate: unul dintre ei este agresiv întotdeauna față de ceilalți, când altul vrea doar să ajungă primul la start cu minimum de damage către mașină sau ceilalți concurenți. De aici rezultă că producătorii s-au gândit foarte mult și la impactul A.I.ului asupra gamerilor. Luați în considerare, toți acești factori în cursă (după ce sunt bine stăpâniți de jucător) vor ajuta gameplay-ul în unul ceva mai ușor.

Personal nu mă așteptam la mare lucru de la FlatOut 2, dar în momentul în care l-am jucat prima oară grafica m-a luat prin surprindere la

capitolul eye-candy. Avem un joc cu grafică superbă. Totul este realizat în detaliu de la mașini, șosea, copaci până la cauciucurile de pe margini sau iarba de pe jos. Totul arată super, poligoanele nu sunt lipsite, dar nici texturile la rezoluții bune și efectele de bloom și Nitros effect. Locațiile sunt realizate în detaliu mare, iar diversitatea lor duce de la drumuri de țară, unde este grâu până la parbrizul mașinii până la mall-urile din orașele aglomerate. Avem 6 tipuri de landscape-uri ale curselor: Forest, Field, Desert, Canal, City și Race (cred că numele le caracterizează pe fiecare în parte). Pe lângă faptul că arată bine se mai și mișcă bine, "in more ways than one". În primul rând se mișcă din punct de vedere al fizicii implementate în joc. Totul zboară, locațiile au multe părți destructibile: garduri, semne de circulație, stâlpi, țevi, schele, sau orice ce se mai află în calea mașinii în drumul spre gloriosul Finish line. Ziceam că în mai multe feluri rapid. Da! Jocul are o optimizare ieșită din comun. FlatOut 2 este printre singurele jocuri de ultima generație (ca să zic așa) pe care îl pot juca cu detalii maxime la peste 40 FPS fără frame-drops, fără nimic, framerate mare, viteză mare, fizică multă, damage... oops? Damage? DAMAGE? Un joc care are damage? Și nu orice fel de damage. Damage realist. Imaginați-vă că mașina este viitoarea operă de artă, o sculptură în metal ca să zic așa, iar singurul fel de a o aduce în stadiul de capodoperă este bușirea ei de diversele obstacole în mare parte



Yellowcard: Breathing



indestructibile: pereti, stâlpi solizi, copaci, și alte obstacole mai puțin indestructibile: Oponenți. Fiecare bușitură va avea un efect asupra formei caroseriei mașinii care se află în proprietatea jucătorului. Totuși, damage înseamnă că mașina va putea la un moment dat fi și distrusă, în sensul de incapacitate de a putea continua cursa, ceea ce înseamnă descalificare din cursa cu pricina, și nu zic că nu trebuie folosită, pentru că este una din părțile fun ale jocului, dar totuși nu trebuie abuzată.

Sunetul constituie o altă parte importantă a jocului, coloana sonoră fiind foarte solidă și, după părerea mea, mai bună ca cea a jocului de la EA. Pe această coloană se pot găsi nume ca Megadeth, Nickelback, Rob Zombie, Papa Roach, Audioslave, Fall Out Boy, Alkaline trio sau The Vines, un ansamblu de muzica rock care se îmbină perfect cu acțiunea care se găsește în joc și cu mesaje gen "Demon Speeding" sau "Symphony of Destruction" nu poate să nu scoată la iveală nevoia de adrenalină a fiecăruia, iar melodiile îți rămân în cap multă vreme după ce ai părăsit jocul(sau de vină este faptul că o parte din ele mi le-am pus pe mp3 player?). Tot la sunet sunt de remarcat sunetele loviturilor, bușiturilor, scârțâitului de cauciuc sau țipetele "pilotului", toate de mare efect, iar că tot veni vorba de efect, event-urile care au parte pe un mare stadion au un sunet aparte, care chiar dau feeling-ul de stadion mare, muzica răsunătoare și zgomotul caracteristic stadioanelor fiind recreate excelent.

Vibrațiile sunt foarte bine implementate, fiecare curbă, impact, scârțâit de roți sau "alunecare" în curbă este simțit în controller. Îmi place senzația de acțiune nebunească. Cred că este primul joc care m-a făcut să mă simt ca și cum aș juca unul din filmulețele acelea prerenderizate despre curse nebunești, o combinație de sunet, muzică, grafică și feeling, un deliciu care multumește 3 din cele 5 simțuri ale corpului uman, gustul și mirosul nefiind încă posibil.

Mașinile sunt clasificate în trei categorii: Derby, Race și Street, în ordinea în care vor fi accesibile în carieră, toate sunt modele "închipuite", autorii jocului neplătind nici o licență pentru mașinile din joc, dar acesta este un lucru minor deoarece cu licențe sau fără, rezultatul este același, poate chiar mai bun așa, rupându-ne un pic de realitate. Mașinile din clasa derby nu sunt arătoase, ba dimpotrivă, sunt muscle car-uri, ruginite, uneori cu bucăți colorate diferite, și care nu au capacitate mare de viteză dar sunt rezistente la impacturi repetate, și oricum loviturile nu au cum să mai adauge la condiția și așa destul de proastă a mașinii. Race cars sunt niște mașini ceva mai arătoase, uneori chiar par să fie mașinile din clasa derby când erau în condiții bune, iar Street cars deja arată ca mașinile din alte jocuri de curse, fără damage cu modele desenate pe laterale, dar cu toate că aceste mașini îți iau privirea, sunt fragile, iar un număr mult mai mic de șocuri sau răsturnări poate aduce mașina în condiții proaste sau chiar la distrugere. Toate aceste mașini din toate clasele au aceleași posibilități de upgrade, din păcate doar al performanțelor, fizic mașinile neputând fi modificate sub nici un chip, iar reparațiile sunt gratuite, după fiecare cursă mașina fiind revigorată. Încă un lucru care sare de la realism este că toate mașinile sunt echipate cu nitros, dar la începutul cursei nici o mașină nu are nici un strop de astfel de booster. Nitro-ul se câștigă prin distrugere. Orice acțiune de distrugere a oricărei bucăți de cursă sau a oponenților este aducătoare de nitros, care de altfel crează dependență, deci aveți grijă



În termeni de gameplay jocul nu crează probleme. Avem puține butoane de folosit, default-urile se comporta bine, dar dacă vrei o experiență un pic mai diferită ar fi bun cel puțin un gamepad cu vibrații dacă nu un volan.



prin preajma lui, și totodată, nu uitați că damage înseamnă că mașina nu este invincibilă.

Ca moduri de joc avem Curse obișnuite, pe ture. Avem și Destruction derby, un mod de joc pentru distrugere și numai pentru distrugere, mai avem și "events", niște curse un pic mai speciale, dar la bază tot circuite sunt, doar au o formă mai ciudată(ovală sau în 8, confuzant uneori), iar ultimul dar nu cel din urma, Stunts. La stunts, mașina este cea care se răzbună pe șofer în cele mai fun și în același timp diverse moduri posibile. Avem aruncarea cu șoferul în înălțime, bowling cu șoferul, darts, baseball, broscuța pe apă, aruncarea prin cercuri de foc, ce mai, avem și posibilitatea de a marca un eseu printre poarta de fotbal american. Aceste moduri sunt doar pentru amuzamentul și distracția noastră, poate un pic cam sadice față de șofer, dar suntem gameri, nu reacționăm așa ușor la violență ca alți oameni.

Ce mai. Un joc complet, frumos, rapid, nebunesc, optimizat(ceva nou în vocabularul din zile noastre), un joc aproape perfect, fara bug-uri(majore), un joc care stă bine la toate categoriile de la grafică, sunet, gameplay, feel, atmosfera, nu știu, nu am alte cuvinte prin care să îl descriu, un joc bun, excelent chiar, o ieșire din tiparele cu care ne-au obișnuit NeFeSeii și o experiență unică pe PC. *crashes out*.

-The Warlord



Flatmobile, probabil cea mai nebuna masina din joc

KATERPILAR - DESPRE FLATOUT 2

Nu mă puteam gândii la un mod mai bun de a incheia sezonul primăvară-vară în domeniul jocurilor video, Flatout2 este modul perfect de a incheia sezonul căldurilor, dominat de Prey, Half-Life episode One, Heroes V, Rise of Legends, Hitman Blood Money și restul jocurilor care ne-au dominat în vacanta.

Flatout (1) nu a avut un succes prea mare, asta probabil pentru a vedea reactia jucătorilor la joc, iar apoi lansarea adevăratului Flatout, Flatout2 este ceea ce s-a vrut de la început, este un joc demential, plin de adrenalină, dar care îți creează

și o serie bună de nervi, dificultatea jocului rămâne cam tot în aceeași dimensiune.

În principiu este un joc excepțional, un must-have.

Respectul meu pentru soundtrack care este tot ce mi-am dorit, iar pentru grafica, li optimizare, nota 10, efecte de milioane si cerinte foarte mici pentru ceea ce oferă.

-katerpilar



NOTA
GRAFICĂ 10/10
SUNET 10/10
GAMEPLAY 9/10
MULTIPLAYER NE-
TESTAT
STORYLINE N/A
IMPRESIE 10/10

NOTA FINALĂ: 9.75



...**I**mediat după ce am sărit în sistemul unde bănuiam că zace următorul artifact, căci, era un sistem de mining colony, în target list mi-au apărut 6 nave inamice, HA! Pirați ai rasei Mortok, am dus puterea motoarelor la maxim și am activat afterburnerul meu de clasa IV încă loial, mă îndreptam drept în fața piraților ce nu dădeau semne să fie niște amatori, mai aveam 0.4u, afterburnerul s-a terminat, sistemul de țintire al navei a intrat în funcțiune, pirații au început să tragă iar eu am activat plasma shield booster-ul am doborât primul pirat ce venea fix în fața mea iar apoi am plonjat într-un dogfight și o hărțuială care a durat 2 minute, apoi a fost doar liniște.

Cu ceva timp în urmă,

Eroul nostru pe nume Kayron suferă moartea unui tată mort, tot ce mai are acum este antrenamentul său

de pilot și câțiva prieteni, curând el află că tatăl său i-a lăsat o navă spațială extrem de avansată iar nu la foarte mult timp află că moartea tatălui său nu a fost una accidentală, ba din contră, el află și cine este vinovatul. În quest-ul căutării acestuia el află lucruri uimitoare despre nava sa, Darkstar One, care pare a fi o navă a unei civilizații supreme cu puteri enorme și personalizabilitate ridicată, dar mijlocul urmărește scopul, iar prin tone de praf stelar, ani lumină și ani cu mai puțină lumină el trebuie prins sau cel puțin să se afle mai mult, el este Jack Forester. Desigur, Kayron nu poate să reușească singur, iar curând este acompaniat de o fată care nu este chiar modelul nostru asupra genului feminin. Aceasta aduce o serie de probleme în scopul unor informații/relații vitale, aspectul său prea puțin atrăgător ne spune mult despre acest viitor prea puțin animat. Cu timpul veți reuși însă să treceți peste slabul succes al lui Keyron la tipe. evident, tu ai frâu liber asupra acțiunilor tale, care de cele mai multe ori nu chiar legale

dar cu siguranță câștigătoare de succes iar cei pe care îi crezi posibili inamici îți devin prieteni foarte buni. Deci practic chiar dacă ai această libertate, în ceea ce privește cursul linear al story-ului acțiunile diferite de cele normale duc la un mesaj frumos "Mission failed".

Steaua Întunecată

Ceea ce diferențiază Darkstar One de Freelancer, principalul joc de comparație, este faptul că deții o singură navă pe care o poți modela după preferințele tale. Aceasta prezintă trei caracteristici principale: Hull, Wings și Engine toate asemănătoare atributelor de role-play. Iar cu fiecare level-up, care se face cu ajutorul artifactelor găsite în asteroizi nicedecum cu puncte de experiență, ceea ce scade din elementul rpg dar adaugă la partea de action. Tot cu fiecare creștere în nivel primești un punct pentru plasma upgrade. Această





facilitate a navei este de fapt un număr de puteri care pot fi folosite în luptă, pulsuri electro-magnetice, shield boost, weapon boost și așa mai departe. Acestea sunt destul de puternice, atât cele care dau bonusuri cât și cele de combat în sine. În ceea ce privește armele, echipamentele și tot ceea ce se poate cumpăra din stațiile de trade, avem posibilități aproape nelimitate de costumizare. Dacă vrei să ai un cruiser cu 8 turete pe el și care să se miște ca o balenă, atunci o să îți placă jocul, iar dacă vrei o navă mică, rapidă cu lasere rapide și eventual niște torpile la sub-braț atunci o să îți placă jocul și mai mult, dog-fight-ul este nebun.

Odată ce te-ai obișnuit cu nava, pregătește-te de pelcare, căci universul cunoscut în DarkStar One este... MARE! Și de parcă lupta prin sutele de sisteme nu era de ajuns, o să te lupți și la suprafața planetelor, și nu numai, hai! imaginați-vă unde mai puteți că doar ați

văzut StarWars, alea vechi . Dar asta nu e totul, trebuie să fii pregătit pentru orice pentru că lupta pe o planetă nu este la fel ca cea în spațiu.

Pentru cei mai fanatici decât mine, există multe lucruri care pot fi făcute în DarkStar dar nu se compară cu alte jocuri, spre exemplu seria X, în DSO putem să facem trading(pre puțin dezvoltat și la mîntea cocoușului), ceva mining dar nu prea are sens, să fim adevărați bounty hunteri să căutăm piraiți în hideout-uri și să ne pricopsim cu superbe arme ale serviciilor secrete și încet-încet ajungem la bani.

Banii în DarkStar One se numesc Credite(Cr) și sunt destul, misiunile secundare sunt destul de diversificate, unele grele altele prea simple. După 4-5 misiuni în 2-3 sisteme ai destul bani să îți iei ultimile tehnologii. Dar ce se întâmplă dacă vrei să fii puțin mai rebel? Poți să

devii pirat, să iei la bătaie polițiști, forțe armate și dacă nu ai noroc cruisere mari și puternice, o denumire mai corectă ar fi battleship-uri, oricum să fii pirat nu este chiar fain, trebuie să mituiești stațiile spațiale ca să

-katerpillar

ai acces, dar așa câștigi numele de pirat și o să ai niște prieteni răi . În schimb, dacă vrei să îi cășapești pe neleguți sunt și ei destul, sunt piraiți simplii, gărzi, boși și toată gama.

Arhitectura, grafica și revenim

Se spune ca omenirea a originat pe planeta Pământ, vei trece pe acolo așa că fii fără griji, instabilitatea politică, anarhie, rase cât se poate de exotice, o rasa aparent rea și "extraterestră" Thul și o mulțime de conflicte la granițele clusterelor, sisteme ocupate, sisteme mari și mici, găști de piraiți (și una mare și rea) sunt câteva din lucrurile care vă las să le descoperiți. DarkStar One este un must have dacă vă plac jocurile gen Freelancer.

Grafica lui Darkstar este chiar foarte bună, dar nu pot spune același lucru despre optimizare, jocul este foarte instabil la detalii mai mari, iar bug-urile sunt la ordinea zilei, poți vedea cu ochiul liber că jocul nu este șlefuit, sunetul este frumos, sunete placute dar repetitive și voice acting foarte slab, facut de germani deci încercăm să înțelegem.





GRAFICA: 8/10
SUNET: 7/10
GAMEPLAY: 8/10
STORYLINE: 8/10
MULTIPLAYER: N/A
IMPRESIE: 8/10

NOTA FINALĂ: 7.8



CALL OF JUAREZ

First Person Western

Jocurile a căror acțiune are loc în vestul sălbatic nu a fost exploatată prea mult. Toți producătorii s-au îndreptat spre zona SF sau WW2, dar foarte puțini spre Western. Techland, cei care au realizat criticatul Chrome și X-Pand Rally, au trecut la a treia versiune de Chrome engine cu acest nou joc First person shooter.

The good...

Jocul ne pune la început în rolul lui Billy Candle, un puști care se întoarce în orașul său natal, Hope, după eșecul său în găsirea unei vestite comori: aurul lui Juarez. Billy nu este primit în Hope cu brațele deschise, încă din primele minute fiind căutat de tot orasul. Ajuns acasă își găsește familia ucisă, iar Reverendul Ray (unchiul său vitreg, un fost nelegiuit, acum om al lui Dumnezeu) ajuns în același timp la fața locului îl învinovățește pe Billy și pleacă pe urmele sale. Povestea îi va purta pe cei doi din Hope până în mine întunecate și paduri, pentru ca la sfârșit, aurul lui Juarez să fie găsit, fata salvată, iar sfârșitul destul de neașteptat. Povestea are multe răsturnări de situație, acțiune, decizii luate contra-cronometru și feeling-ul de film western. Scenariul pare să se desfășoare ca într-un film: cu urmări prin orașe vestice, dueluri, sărituri pe acoperișuri, evadări din clădiri în flăcări și preferata mea, un om, un chaingun, muniție nelimitată și mulți inamici. Cu toate acestea, povestea nu face decât să copieze multe faze din filmele de succes și să le puna la un loc. Multe aspecte ale poveștii sunt evidente, dar își face treaba decent, totuși nu se ridică la rangul jocurilor din ultima vreme.

...the bad

Grafica este una de ultimă generație, utilizând toată puterea computerului pe care rulează, și puține sunt sistemele care pot rula acest joc la setări maxime. Pentru a putea avea acces la opțiunile high-end este necesară cel puțin o placă cu Shader Model 3, iar pentru a le și rula în condiții acceptabile este nevoie de o tonă de memorie RAM și de un procesor de ultimă generație. Modelele personajelor sunt realizate foarte bine, iar self-shading-ul în timp real parcă le da viața. Când aparuse Chrome, acesta se lauda cu vegetația detaliată, iar acum, la a treia versiune de engine, avem o vegetație care se poate lupta în detaliu cu FarCry sau Oblivion fără frică. Se pare că engine-ul Chrome stă bine și la capitolul umbre. Pana și vegetația are umbre real-time

care se pot mula pe orice obiect cad, dar la randul ei și pe vegetație pot cadea umbre. Totul sună bine, dar din pacate, nu totul e bine. Engine-ul Chrome nu pare deloc optimizat. Totul merge greu, și, deși avem parte de niveluri imense, care se întind pe kilometri întregi, tot nu se pot justifica loading-urile lungi, de peste 5 minute. Aceste ecrane de loading conțin și unele monoloage ale personajelor principale, care, însă, se termină cam pe la jumătatea încărcării. Adăugarea acestor monoloage face aceste loading-uri mult mai suportabile, dar tot nu este de ajuns. Dacă ar fi fost doar aceste ecrane n-aș mai fi zis prea multe, dar fiecare misiune mai conține și câte două loading-uri de 2-3 minute la 1/3 și 2/3 din misiune. Norocul lui că quick-save-urile se încarcă în doar câteva secunde, pentru că nu știu dacă aș fi suport-

tat să duc jocul la bun sfârșit. Chiar și cu detalii mai joase, tot nu se schimbă nimic în privința duratei de încărcare, iar uneori nici performanța nu se ridică odata cu coborarea detaliilor.

..and the ugly

Nici sunetul nu este unul extraordinar. În afară de zgomotul brutal al pistoalelor, muzica aleasă perfect, vocile lui Reverend Ray și "Bad guy"-ului de la final (nu spoil-uesc numele său identitate lui), mai nimic nu iese în evidență. Toate personajele încearcă să aibă accente de rednecks, să pară fioroși, unii mai folosesc și termeni de genul "cabron", totul degeaba, nu m-a mulțumit, am văzut multe alte jocuri cu voice acting mult mai bun.

>>





O mențiune la acest capitol ar fi celălalt joc western din ultima vreme: Gun, de la Neversoft, care nu dispunea de grafică frumoasă, dar avea voice acting bun. Nu mai sunt prea multe de zis la sunet, în afară de faptul că fiecare pistol are un sunet propriu pe care, poți să îl și memorezi pentru a ști ce arme te așteaptă după uciderea inamicului, pretty helpful huh?

..the better

Dacă tehnic și sonor jocul m-a cam dezamăgit, la partea de gameplay, chiar m-am distrat. Acesta este împărțit în două: în unele misiuni îl întruhipam pe Reverend Ray, iar în altele pe Billy. Gameplay-ul se schimbă dramatic de la un personaj la altul. Billy se bazează mai mult pe stealth și pe skill-urile sale acrobatice, spre diferența de Reverend Ray care este "the one man army", împrăștiind gloanțe în oricine îi stă în cale. Billy se poate cațara pe diverse stânci sau obiecte înalte și mai dispune și de un bici cu care se poate agăța de diverse crengi sau bare (Indiana Jones style). El mai poate ține două pistoale, dar în majoritatea jocului nu este disponibil decât un pistol și un rifle. În mare parte, misiunile cu Billy implică furișarea, ascunderea și "silent killing" cu biciul. Spre final este disponibil și un arc cu săgeți, o armă foarte folositoare, dar din păcate, mult subapreciată de producători. Reverend Ray, pe de altă parte, este protejat de o armură și poate îndura mult mai multe lovituri decât Billy. Cu Reverend Ray putem intra și în bullet-time când își scoate pistoalele din teacă, iar în acest timp fiecare pistol are un crosshair. Când ajunge deasupra unui inamic, crosshair-ul se face roșu, iar jucătorul trebuie să tragă cu pistolul aferent crosshair-ului: stânga sau dreapta. Acest "Concentration" mode este folositor

atunci când Ray este înconjurat de inamici, dar și când vrem să facem un "Stylish kill". Ray mai poate ține în același timp un pistol și un shotgun mai mic, sau de ce nu, un pistol într-o mână și Biblia în cealaltă, putând citi pasaje din Biblie în timp ce își trimite inamicii pe lumea cealaltă. Pistoalele nu sunt multe, 4-5 modele în tot jocul, iar rifle-urile la fel. Se mai poate găsi dinamită, iar pentru "healing" avem niște butelci roșii, probabil pline cu coniac.

.... THE END

De final pot spune că jocul de față este o experiență plăcută. Dacă vezi grafica pe un sistem de ultimă generație care să îl poată și rula perfect rămâi uimit. Nu mă așteptam la o poveste atât de bună, dar de altfel nu mă așteptam la mai nimic bun de la joc înainte de a-l juca. Am descoperit un nou personaj memorabil, Reverend Ray, am găsit aurul lui Juarez și cred că și povestea s-a terminat, jocul lăsându-ne fără prea multe sentimente, un final cam insipid pentru un joc atât de action-packed.

NOTA:

GRAFICĂ 8/10
SUNET 8/10
GAMEPLAY 9/10
MULTIPLAYER
NETESTAT
STORYLINE 8/10
IMPRESIE 7/10

NOTA FINALĂ:

8

*The Warlord



DUNGEON SIEGE BROKEN WORLD

Acum câțiva ani buni țelul producătorilor de jocuri era un joc cât mai apropiat ca feeling și rejucabilitate de Diablo II al celor de la Blizzard, peste nu foarte mult timp Gas Powered Games, distribuiți de Microsoft Games au lovit populația în piept cu al lor Dunegone Siege și cu al său add-on "Legends of Aranna". Jocul său a prins prin aparența sa simplitate și ideea în sine, ce a făcut jocul unul de succes a fost faptul că dacă vroiai compelxitate, o puteai avea, într-un fel. Neajunsuri au fost destule, item-uri puține, poveste neșlefuită și multe altele. Apoi Dungeon Siege 2 a apărut pe piața consumatorilor de jocuri, acesta pur și simplu a redus lumea la tăcere, era cel mai bun RPG cu haine de HnS care să aibe o grafică modernă, engine grafic foarte foarte bun, sunet, poveste mult mai dezvoltată, o tonă de itemuri, pets și o lume vastă.

Dungeon Siege 2 a fost pur și simplu o surpriză, un joc cu adevărat "addictive" și cu o rejucabilitate în stil Diablo. Totul a luat o întorsătură sumbră când Microsoft a dat licența jocurilor celor de la 2K Games, actualii distribuitori ai jocului, "Broken World" era de așteptat, dar nu era de așteptat să fie atât de slab...



Începutul

Vreau sa afirm încă de la început că Dungeon Siege este unul din jocurile mele preferate, iar Dungeon Siege 2 mi-a mâncat multe nopți și o placă de bază prăjită (long story). Dar ce în lumea asta s-a întâmplat? Personal dau vina pe 2K Games pentru că altcineva...cine? Se știe că distribuitorii au multe de spus în privinta jocurilor, eu le zic să își vadă de treaba.

DS2: BW este în stilul Legends of Aranna, poți să îți alegi caracterul (minim lvl 39) din Dungeon Siege 2, să îți crezi unul de la zero în lumea DS2, singurul element de rejucabilitate este noua rasă DWARF care este doar puțin ca nuca în perete, sau poți alege un personaj gata creat, nu știi cine le-a creat dar nu era de pe planeta asta.

Daca aveți de gând să experimentați cu o

nouă clasa de joc încă de la începutul jocului trebuie să vă tai elanul, cele două clase noi sunt doar pentru caracterele multiclass, au puteri devastatoare, dar în cazul personajelor pentru BW gata făcute acestea sunt cam fără sens deoarece schimbarea claselor unui carcater îl face mai slab. Deci pe acestea le tăiem de pe lista BW pentru că tin de Dungeon Siege 2, cel puțin până ajungi la level 39 și termini jocul.

În lumea stricată

Totul începe într-o metodă similară DS2, ești într-un sat al dryadelor (nu cele mai ospitaliere dryade pe care le cunoașteți), așa, și așa ajungem la ceea ce m-a suparat în mare proporție în Broken World, și anume, level design. Ok, înțeleg că lumea se duce de râpă, dar tot orasul este un fel de cerc, și toate personajele sunt puse la grămadă, toți camarazii tăi din DS2 sunt acolo și între ei daca sunt 5 metrii, tot ce trebuie este să dai două clickuri și ai vazut tot ce era de vazut, doi copaci fără frunze, niște focuri și mult gri, culori foarte monotone și prost alese, BROKEN WORLD mă așteptam să fie similar orașului elfilor dupa ce Valdis îl atacase, nu, este foarte urât.





Enough. We cannot tolerate this. The rogue mages will be dealt with, before anyone else gets hurt.

DUNGEON SIEGE BROKEN WORLD



Pe parcursul jocului totul este mult prea repetitiv iar interfeței nu i s-a adus nimic nou, să cumperi 4-5 inventaruri pline de health potions și mana potions este moarte de om, un simplu buton de cumpărare a unei cantități nu există chiar după ce producătorii știau că trebuie așa ceva.

Lumea stricată nu este un loc foarte primitor

ocul nu este atât de prost cum am văzut că este notat pe alte site-uri/reviste dar cu siguranță este foarte plictisitor și dacă cu Dunegone Siege 2 de pământ, dificultatea oscilează de la banal la al naibii de greu câteodată, și asta din cauza personajelor(prost) gata făcute.

Nu așa îmi imaginam acest expansion, scurt, nimic nou, dar poate mana cerească pentru jucătorii foarte împătimiți. Dar îmi vine greu să cred, și simplul fapt că o bună parte din joc cumperi poțiuni scade mult din feeling. Pentru un newbie în Broken World nu este recomandat, dificultatea, cum am spus, este destul de ridicată, deși poate un newbie nu s-ar plictisii așa cum mă plictisesc eu. Măcar dacă ar fi fost un storyline cel puțin la fel de bun ca cel din ds2. Ceea ce acest joc face cu adevărat după o duzină de ore de joc este sa termini iar Dungeon Siege 2, nu știi dacă e de bine sau de rău.

Contra, și cateva pro-uri

Grafica puțin cam veche este foarte bună așa cum este, zoom-ul îți dă posibilitatea să vezi cele mai mici detalii dar pur și simplu nu a fost la fel de exploatată ca in DS2, sunetul este

foarte bun, personajele au voice acting foarte bun și vorbesc mult, suport EAX care funcționează foarte frumos, calitate per total bună, nimic prea diferit de original. Să precizez totuși că în joc s-au introdus multe item-uri noi si chiar merită să le căutați. Să sumarizăm ce nu e bun, deci: Level design prost, scurt, story slăbuț, puține lucruri noi, interfață neschimbată(sunt anumite chestii minore (meniul cu clasele este mai mare +2)).

Ce să zic acum? Jucați-l dacă v-a plăcut Dungeon Siege 2, dar nu vă așteptați la prea mult și daca sunteți dezamăgiți, nu uitați: www.2kgames.com (ma mir totuși pentru că 2kgames distribuie și vor distribui câteva nume importante).



Grafică: 8/10
Sunet: 8/10
GamePlay: 7/10
Storyline: 6/10
MultiPlayer:
Same as DS2
Impresie: 6/10

NOTA: 7.0

DEVIL MAY CRY 3

DANTE'S AWAKENING

Devil May Cry 3 : Dante's Awakening SE

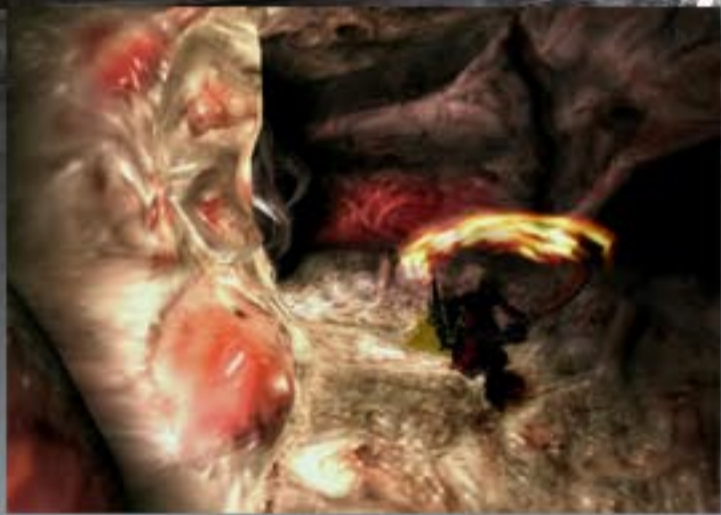
După lansarea lui Resident Evil 3, Capcom au vrut să continue seria cu un Resident Evil 4 revoluționar, complet diferit de ce s-a găsit până la acea vreme în serie. După ce au fost introduse anumite elemente noi de gameplay și grafice s-a decis că jocul se abate mult prea mult de la ce vrea să inspire Resident Evil. Proiectul totuși nu a fost anulat și a fost jocul care în 2001 apărea pe PS2 intitulat Devil May Cry. Jocul combină gameplay-ul rapid, spectaculos, combinat cu muzică la fel de nebunească și rapidă, redată printr-o grafică întunecată și animată cu ajutorul tehnologiei motion-capture. Ce mai, o nebulie de joc. Din păcate, că multe alte jocuri apărute pe PS2, Devil May Cry nu a apărut și pe PC, iar pe PS2 a avut 2 continuări plus o versiune specială a jocului numărul 3 în Ianuarie 2006(A.C.). Dar se pare că mila a ajuns și la producători și au portat această ultimă apariție și pe umilele noastre PC-uri

Diavolii s-ar putea să plângă

Sau chiar și gamerii, de fericire desigur, auzind de portarea pe PC. Mai ales că locul său în serie este cel de prequel al primului, povestea propriu-zisă începând cam în timpul acesta, rezultând o poveste completă, fără a fi nevoie de experiența celorlalte două jocuri pentru a o înțelege. Jocul începe cu o introducere în care ne sunt prezentate cele două personaje centrale, Dante

și Vergil luptându-se din greu, iar o voce de fundal ne pune în temă cu legenda lui Sparda, demonul care a închis porțile iadului, dar pentru o înțelegere mai bună asupra faptelor suntem aduși cu câteva ore în trecut. Dante, jumătate om-jumătate diavol pare genul de cool guy, mereu stăpân pe sine și pe situație, primește o vizită de la un personaj cam "obscur" care îi "înmânează" o invitație de la fratele său, apoi deodată aruncă biroul și scaunul lui Vergil în sus și de aici începe acțiunea. Pot să spun, fără nici un regret, că Devil May Cry 3 are cele mai frumos realizate FMV-uri cu grafică din joc ever(știu că am zis și despre FlatOut 2, dar acela are doar intro, aici filmele apar în fiecare nivel). Pentru Dante totul trebuie să fie fun. Chiar dacă are înfipte 4 coase imense în el, nu poate să nu facă din asta ceva fun. Dante este un fel de Chuck Norris al internetului meets hard-rock, cu un look fresh, păr alb și ura pentru demoni. Fiecare acțiune din părțile cinemate, fiecare replică fiecare gest este perfect regizat pentru a arăta "Stylish", pentru a fi spectaculoasă și pentru amuzamentul lui Dante. Foarte devreme în joc, un mare turn "răsare" în mijlocul orașului, iar personajul rău, inamicul decis al lui Dante ne este prezentat ca fiind chiar fratele lui geamăn Vergil. Aș vrea să pot spune mai mult despre poveste, dar nu pot, de aici intră în categoria spoil, dar





...n-aveți grijă, jocul are o durată destul de mare, iar plot-twist-urile și de ce nu, voice acting-ul vă vor ține interesați de poveste până la sfârșit. Totuși voi zice de acum că Vergil este al doilea personaj jucabil din joc, el va fi disponibil abia după terminarea jocului o dată, iar în afară de 2 cinematice și stilul său de bătaie ceva mai special, nu este nici o diferență față de jocul cu Dante.

Looks killin'

Jocul și-a păstrat absolut toate facilitățile pe care le avea și pe consola de la Sony, dar fiind unul dintre porturile mai norocoase, dispune de rezoluție dinamică. Grafică este realizată la început într-un stil urban în decădere, cu blocuri dubioase și alei întunecate, iar pe măsură ce se avansează în joc se trece la o arhitectură gotică, mai întunecată, mai serioasă, și spre final o arhitectură industrială, toate acestea cu influențe demonice și pe alocuri cu unele culori foarte vii. Locațiile din joc sunt foarte diversificate, chiar dacă majoritatea acțiunii are loc în turnul de mai devreme, cel mai ciudat fiind de departe plimbarea prin Leviathan(mai mult nu zic, iar intru în spoils). Grafic, nu arata spectaculos pentru un joc de PC. Sigur are elemente de ambianta, pentru a ne

introduce în atmosferă, dar modelele din joc totuși nu se ridică la jocurile pe PC din ultima vreme. Texturile, deși sunt frumoase în trecere, la o inspecție mai atentă vor părea șterse și nedetaliatate, dat fiind faptul că totuși PS2 este o consolă de generație veche. Chiar îmi pare rău de grafică propriu-zisă, deoarece animațiile și efectele arată super. Poți executa combo-uri nebunești, să tragi cu arma în timp ce stai suspendat în aer, să mergi pe perete(Matrix Style), nu cred că sunt multe ce NU se pot face în Devil May Cry, la capitolul metode frumoase de ucis demonii din iad.

Sounds cool

Dacă grafica scârțâie pe ici pe colo, sunetul se aude bine. Avem muzică în fiecare moment al jocului în funcție de acțiune. Când jocul este într-o stare mai calmă, avem un ambient sumbru, rece, care ascultat separat probabil ar inspira frică, sau proasta dispoziție, dar combinat cu locațiile de pe ecran și acțiunile lui Dante, poate intra chiar în normalitate după o vreme. Când totuși se piperează un pic acțiunea, începe direct o melodie nebunească, tare cu influențe rock și drum & bass și o voce care te instigă la killărit demoni. Ca efecte sonore totul sună bine. De la

pașii lui Dante care sunt permanent prezenți, până la fiecare mișcare de sabie, fiecare glonț din pistoale, fiecare răcnet al demonilor, totul se aude bine. Voice acting-ul este unul superior, și probabil că acesta a ridicat nota jocului mai mult decât gândeam inițial. Actorii au fost bine instruiți în atmosfera jocului și personalitatea personajelor, fiecare este ales perfect pentru personajul pe care îl însușește cu viață. Nici nu a fost nevoie de mulți actori, pentru că numărul personajelor principale plus secundare este pe undeva pe la 4-5, iar episodice vreo 5-6, dar despre episodice vom vorbi un pic mai încolo.

Plays even better

Chiar dacă nici Grafica, nici Sunetul nu sunt rele, punctul forte al lui DMC3 rămâne totuși gameplay-ul. Dante are la dispoziție la început 4 "Styles", o adiție adusă seriei chiar în acest număr 3. Stilurile astea de bătaie, sunt într-un fel caracterizate de numele fiecăruia: Gunslinger, Swordsman, Royale Guard și Trickster. Fiecare aduce bonusuri și mișcări noi, și se poate și upgrada până la level 3. Ca să fac un mic spoil, dar să păstrez totuși interesul, pe parcursul jocului vor fi deblocate și alte stiluri, care odată deblocate vor fi disponibile și pe celelalte dificultăți de la început. Dificultăți? Da. Jocurile din seria Devil May Cry sunt considerate jocuri cu adevărat grele, și pe bună dreptate. Avem de aface cu un joc nu greu de înțeles, sau greu de

dar uneori este greu doar să stai în viață dacă nu ești capabil să legi combo-uri stylish unul de celălalt, și în același timp să nu fii lovit nici măcar odată, pentru a nu pierde combo-ul. Dificultățile sunt deblocate după completarea uneia, iar de fiecare dată devine din ce în ce mai greu. Dacă pe normal mai puteai face față, pe easy(deblocat după ce mori de 3 ori la începutul jocului pe normal) treci prin ei ca prin brânză, deja modurile Hard, Very Hard, și The ultimate : Dante Must Die, sunt de la greu la undeva aproape de imposibil. Combo-urile au un rating de la D(ope) până la A(wsome) sau, dacă chiar ești bun poți ajunge la S(weet), S(howtime) sau chiar S(tylish). Am pus primele literele afară și restul în paranteză, deoarece la sfârșitul misiunii, în funcție de ce se întâmplă în misiune se vor primi rating-uri, ratinguri care te pot plăti în red orbs. Aceste red orbs sunt cam moneda internațională a iadului. Pe red orbs se pot cumpăra între misiuni diverse life potions numite Green Star, și totuși nu se pot cumpăra la infinit, pentru că la fiecare cumpărare prețul sare la câteva sute mai sus, într-un fel limitând cumpărarea de life potions. tot de acolo se mai pot cumpăra și sticlute de "holy water", un fel de grenade care au efecte devastatoare către toți demonii din preajma lui Dante, dar și împotriva Boss-ilor. Tot cu red orbs se

upgradeaza armele de foc, pe 3 levels, se pot adăuga abilități armelor melee, sau se pot cumpăra noi skill-uri acrobatice sau combative. Din păcate, ca orice portare de pe PS2, jocul va avea anumite probleme cu controlul. Am încercat să joc pe gamepad. Am reușit, dar nu știu, unele butoane aș fi preferat să le pot mânui cu mai multe degete, nu doar cu degetul mare, așa că am trecut pe tastatura și am realizat că după o vreme de acomodare, poate avea rezultate uimitoare. Singurul reproș care am să îl fac celor de la UbiSoft(ca ei l-au portat) este faptul că au numerotat fiecare buton cu 1,2,3, etc în loc de a-ți arăta butonul în sine, și stai să cauți, butonul 6, tastă 4, este

enervant, dar aceste probleme dispar după primele 2-3 intrări în joc.

Tools of the trade.. uhm.. killin'?

Și la acest capitol Dante sta destul de bine. La început ne sunt disponibile decât o sabie, Rabellion, una din săbiile tatălui său, Sparda, și două pistoale Ebony & Ivory, nume care se referă la culoarea fiecărui pistol. Care este avantajul acestor pistoale este că nu au o rată de tragere stabilită, ci cât de repede poate jucătorul să apese pe butonul de fire. Pe parcursul jocului Dante găsește totuși o multitudine de ame, atât de foc cât și de melee combat, în general de la diversele personaje episodice care apar în joc. Vom întâlni nun-chuk-ul cu 3 bețe, arma cu laser Artemis, cele două săbii vorbitoare Agni & Rudra, o chitară electrică care în funcție de acordurile cantate de Dante va trimite lilieci electrici către inamici, dar în caz de nevoie poate fi folosit și pe post de coasă. Ar mai fi de menționat niște mănuși și ghete de luptă "Beowulf" și Kalina Ann, aruncătorul de rachete & harpoane. Dacă dante dispune de atâtea arme, Vergil, dispune de doar 3: Yamato, katana lui, care îi definește și stilul de luptă, are și el setul de mănuși și ghete Beowulf, și sabia lui Sparda, Force Edge, cu care a închis porțile iadului. Cum am mai zis un pic mai devreme, fiecare armă are propriile sale upgrade-uri adăugând noi funcționalități, sau chiar abilități lui Dante, Vergil neavând abilitatea de upgrade.

Soo.. what's to kill?

Jocul de față se bazează pe o luptă cu inamici fără un A.I. sofisticat. Ei mulți, tu puțin, ei vin din ce în ce mai mulți tu îi omori, și iei "răsplata" sau

obiectul pe care îl protejează. Faptul că îi poți folosi drept training este deja prea evident, dar Dante îi poate folosi și că plăcă de skate și în același timp poate trage cu pistoalele în toți ceilalți de lângă el la 360 de grade. Nu sunt foarte multe feluri de inamici, dar de obicei sunt versiuni mai puternice ale aceluiași "Morți cu coasă", mai avem și niște arcași care arăta foarte ciudat, în sensul bun, nu cred că am mai văzut așa ceva până acum, mai sunt "killable" niște statui, niște monștrii care cară un explozibil periculos și niște mini-bosi(o moarte cu coasă mai mare) care va dura ceva mai mult pentru a o doborî. Dacă tot am zis mini-bosi trebuie să menționez și Bosii adevărați, personajele episodice despre care vorbeam. Fiecare boss este unic în moduri evidente : Cerberus, paznicul porților către turn, și totodată simbolic față de faptul că dincolo de porți se găsea calea către "underworld", scopul său adevărat. Ne vom mai întâlni cu Doi demoni fără cap(controlați de Agni & Rudra), o vampiroaică cu puteri electrice și chiar un cal cu o trăsură. Fiecare este inspirat dintr-un personaj mitologic, ca de altfel și celelalte personaje ale jocului(Dante și Vergil, Divina Comedie de Dante Aligherri) și nu pot fi bătuți

prea ușor. Primele 2-3 ori vei muri la fiecare boss, pentru a-i depista slăbiciunea, o vei depista și exploata, dar exact când te crezi stăpân pe situație, boss-ul va scoate un nou atac și iar va trebui să îi găsești o slăbiciune, probabil vei muri din nou, dar nu contează așa mult, având în vedere că satisfacția de a îți



NOTA:

GRAFICĂ 8/10
SUNET 9/10
GAMEPLAY 8/10
STORYLINE 9/10
MULTIPLAYER
N/A
IMPRESIE 9/10

8.6

Î...nvinge inamicul de 2-3-4 ori cât tine. Spre finalul jocului avem ocazia, și într-un fel obligația de a rejuca toate boss-fight-urile, pentru a trece mai departe nu trebuie decât un număr mai mic totuși, dar pentru cine vrea chiar poate.

Rest In Peace

Asta apare când Dante moare și nu se continua jocul, și asta voi scrie și eu la finalul articolului. Un joc excelent, dar apărut mult după ce i-a trecut vremea. Nu înțeleg de ce developerii ăștia nu învața din succese. DMC, Onimusha, Resident evil, toate jocuri de la capcom toate având câte o lansare în 2006(resident evil mai pe la crăciun), toate jocuri bune, și cred că nici vânzările nu sunt la pământ. Totuși nu este de înțeles de ce numai console. Atâta timp cât aduce mai mulți bani orice companie ar gândi multiplatform, dar nu încerca niciodată să îi înțelegi pe japonezi, ei au PlayStation. Americanii au Xbox, noi europenii avem din ce alege, dar tot pe PC ne facem veacul. Să sperăm că vom vedea din ce în ce mai multe jocuri ex-PS2 exclusive la noi pe PC-uri. Acum îmi pare rău că nu pot juca și jocurile mai vechi din serie, sau că nu voi putea juca viitorul DMC4, exclusiv pe PS3.

*The Warlord





THE EXCHANGEE STUDENT

great, considering that many have tried to emulate that certain look&feel and failed miserably.

On the sound part, the game stands solid, its full Voice Acting (voices of REAL persons, as the makers state on their website), being of top-notch quality. Every line is filled with humorous content. Even if the characters appear to be serious, the different English accents alone crack you up. We have about five type of accents : Italian, Spanish, French, Sweedish and American. Each of these accents are characteristic to the nationality of its user : the Italians cannot pronounce "h" in the words that contain this letter, the Spanish are using their own words, or even consult a dictionary to finish the sentences, French people are against English so they don't know it very well, Sweeds know it preety well, while the American uses a classic "yankey accent". Other than the actual voices, we have good sound effects, and the music of the intro and outro is funny and totally blends with the overall feel of the game.

Sadly, this is barely the first episode of this new great adventure game. The concept of episodic content is only a few months old and already it has begun to show its advantages. The boys from Pan Metron Ariston deserve our sincere congratulations and admiration for this first episode. October, the release period for the second episode of the series, already seems so far away.

*The Warlord

GRADES

GRAPHICS 10/10

SOUND 9/10

GAMEPLAY 9/10

STORYLINE 9/10

IMPRESSION 10/10

FINAL GRADE **9.4**



P.S. : I would like to thank Mr. Dimitris Manos for his kindness and promptitude in providing us with an activation key, so we could properly review this game.

FORUM.GAMEMASTER.RO

it is time to start the offensive

GMM

p.s. We have cookies

GM GameMaster

[FAQ](#)[Search](#)[Memberlist](#)[Profile](#)[You have no new messages](#)[Log out](#)

You last visited on 06 Sep 2006 07:40 am
The time now is 06 Sep 2006 08:45 am
[www.gamemaster.ro](#) [Forum Index](#)

[View posts since last visit](#)
[View your posts](#)
[View unanswered posts](#)

	Forum	Topics	Posts	Last Post
Announce				
GM	Announcements Anunturi legate de tot ceea ce tine de Gamemaster.ro si/sau activitatile semnate GameMaster.	8	151	03 Sep 2006 03:32 pm silver_reaver →
Website General				
GM	About Gamemaster.ro Stiri, discutii despre site, sugestii sau altele. Moderator GmStaff	25	350	04 Sep 2006 12:18 pm katerpilar →
GM	In other news... Stiri care nu au fost postate pe pagina principala, si asta din motive lesne de inteles, uneori amenintati cu pistolul la tampla de marile companii de jocuri. Moderator GmStaff	32	320	03 Sep 2006 03:37 pm silver_reaver →
GM	The Games Ne ocupa mai mult decat trebuie, suntem dependenti si o facem numai ascunsi de ochii rai ai celor care nu inteleg dorinta, este vorba de gaming nu va agitati. Moderator GmStaff	71	1067	05 Sep 2006 09:02 am JediMind →
GM	The Hardware Tot ce tine de anatomia jucariilor ce fac un gamer fericit. Moderator GmStaff	32	450	30 Aug 2006 01:41 pm pasare →
Pe pajiste				
GM	Talk Discutii generale si preferabil serioase. Moderator GmStaff	74	1188	05 Sep 2006 08:41 pm JediMind →
GM	FunZone Brainstorming intens. Copy-paste aici tot ce e amuzant. Moderator GmStaff	42	921	05 Sep 2006 04:01 pm JediMind →
GM	Lifestyle Cateodata ne trezim cu ochii lipiti, cu un gust amar in gura si ne ducem sa bem o gura de apa, cand nu suntem in starea aceasta postam aici. Moderator GmStaff	47	991	03 Sep 2006 01:11 pm JediMind →

THE MEDIC



Sau scurta prezentare a caracterelor de heal din jocuri

Medicul a fost dintotdeauna un mare iubitor de artă, chiar și în mijlocul focurilor inamice el și-a strâns cu certitudine siringa binevoitoare, a alergat până la victima întinsă în noroi și i-a administrat o doză sănătoasă de morfină cu aromă de aloe vere.

Dacă la început medicul se manifesta sub forma anumitor power-up-uri găsite de-a lungul și de-a latul întregului nivel, acum medicul are suflet, bump mapping, shadow, pixel shader și ragdoll, și câteodată și A.I.

Acum o să încerc să fac o structurare cât de cât inteligibilă:



Medicul în FPS-uri:

Odată cu inventarea graficii 3d, colțuroasă dar modernă, acum, desigur că gamerul a trecut pragul mentalității la care o ciupercă aparent otăvitoare îți dă mai multă "viață", și cere un răspuns, răspunsul vine sub forma unui pachet de oaze, cu siringa în mână și crucea roșie pe spinare.

Rolul medicului stăpân pe situație în jocurile de șutăreală este acela de a își proteja camarazii din mijlocul câmpului de luptă, sau de ce nu, al câmpului de furat porumb protejat de tarani înarmați până-n plombe. De ce acest personaj nu este așa de popular? Pentru ca nimănui nu îi place să își ajute prietenii, dar probabil mă înșel.

Echipamentul medicului de FPS constă în arme ușoare, siringa, și eventual kit-ul de resuscitare, în unele cazuri medicul deține un fel de panou cu o cruce roșie pe el care vindecă team memberii la contact, să fiu al naibii!

Medicul în RPG-uri:

Acest tip de medic, găsit atât în RPG-uri și MMORPG-uri este ceva mai spiritual, iar în termeni specifici se cheamă HEALER, acest healer este de cele mai multe ori mag, dar genul de mag bun, naturist, cercetas, ranger și alte multiclass-uri.

Healer-ul stereotipic este echipat cu un staff cât mai scilpitor și cu cartea "Ghidul magicianului vegetarian" în buzunar. Acesta poate să se vindece, să vindece un aliat, sau un grup de aliați, puterea sa fiind enormă și foarte binevenită în party, acesta se poate axa pe suportul acordat caracterelor de tip tank, sau damage dealerilor. Sau poate vindeca tot party-ul într-o formă compactă.

În comparație cu medicul solitar din FPS-uri acesta are o evoluție spirituală în ciuda pregătirii militare a celuilalt.

Alți medici importanți:

Alți medici mai putem găsi în Turn based-uri militare adventure-uri, action-uri, RTS-uri și chiar și în racing-uri și alte simulatoare (space sim, nave de reparatie...etc). Aceștia urmăresc unul din cele două modele de mai sus și pot prezenta anumite caracteristici proprii, dar mesajul transims este același. Healerul/medicul este un jucător de echipă.



Un articol de: Katerpilar

My Super Ex Girlfriend

A mea Super Ex gärlfriend

Bă! uite! E un avion, e o pasare. Nu! e G-Girl!
Luam in considerare ca fiecare traime intr-o aglomerare urbana, nu chiar asa de sigura, dar stim ca acolo sus, din bloc in bloc, din cer in pamant si asa mai departe, ne vegheaza cineva, ceva.

Notiunea de supererou dateaza de cateva decenii bune, ma refer la benzile desenate in special, dar ce se intampla cand super eroul este defapt super, dar nu si perfect si in cel mai scurt timp dragostea devine inamicul numarul unu, iar victima, Matt (Luke Wilson) este un cetatean ca oricare altul, iar ea (Uma Thurman) este G-girl (doh!), iubirea intre ei aluneca pe cai nebanuite si ajunge undeva aproape de feeling-ul unei cadere libere de la 100 de etaje. Pana cand, stresul si ideea in sine, greu de suportat il fac pe Matt sa vrea sa se desparta de ea, dar EA e supererou, ce il asteapta nu veti vedea nici in telenovelele romanesti. SI credeti ca asta e complicat? Mai adaugati un tip indragostit de G-girl care mai nou e super-villain si o blonda (Anna Faris, Scary movie 4) indragostita de Matt si aveti o comedie numa buna de o clatita si o apa minerala cu picoarele pe masa si fundul in fotoliu.



Silent Hill

"Sairto Hiru"

Nu imi plac horror-urile, ma uit cateodata dar cand vad cate filme slabe apar si ce popularitate are genul asta mult prea comercializat tind sa renunt. Dar nu puteam sa renunt chiar la Silent Hill, filmul facut dupa deja celebrul joc Konami, un survival horror pe care sa il tot joci. Faptul ca jocul se inspira din acest gen de joc in particular este clar vizibil pe parcursul filmului, practic ai senzatia ca cineva sa joaca iar tu privesti, asta de la pozitionarea camerei, la elemente ca lanterna cu mainile incatusate, pistolul cu cateva gloante si mai ales muzica.

Inca de la inceput am avut o impresie proasta despre adaptarile cinematografice dupa jocuri, adica este putin aiurea, cand ar trebui sa fie invers, in fine, Silent Hill este primul care face exceptie, coloana sonora dementiala, imaginea, acting-ul, pana si cel mai mic detaliu. SH nu este horror, este arta. P

Povestea se invarte in jurul lui Sharon, o fetita cu visele sale in care este in Silent Hill, acasa. Rose (Radha Mitchell) mama ei adoptiva decide sa se duca in locul indicat cu speranta ca Sharon sa scape de vise si mersul in somn. Si de aici pana cand toti cad intr-un vis morbid nu este mult. Si asta intr-un oras care nu este la fel de gol cum pare, acompaniati de alte fete pe care le cunoastem de mult (Alice Krige: Children of Dune, Deadwood) filmul se va transforma intr-o experienta de doua ore care sigur va va marca, cat de putin.



MUZICĂ

The Click Five

The Click Five sunt o formație de Pop-Rock din Boston fondată în 2003. Muzica lor se aseamănă destul de mult cu The Cars. Au debutat cu melodia "Just The Girl" ce a reușit să atingă onorabila poziție 11 în clasamentul Billboard.

Albumul lor de debut "Greetings from Imrie House" a fost foarte bine primit și se află momentan pe poziția 15 în topul Billboard. Despre melodii. Sunt interesante, aduc mult cu genul de muzica ce acompaniază de multe ori un serial american cu acțiunea în Hawaii sau Orange County. Deci se vorbește mult de fete frumoase, de iubiri pierdute și de baluri eșuate. The Click Five, o formație cu viitor, cu melodii ce sună bine.

-pasare



Autor: The Click Five

Album: Greetings from Imrie House

Gen: Pop-Rock

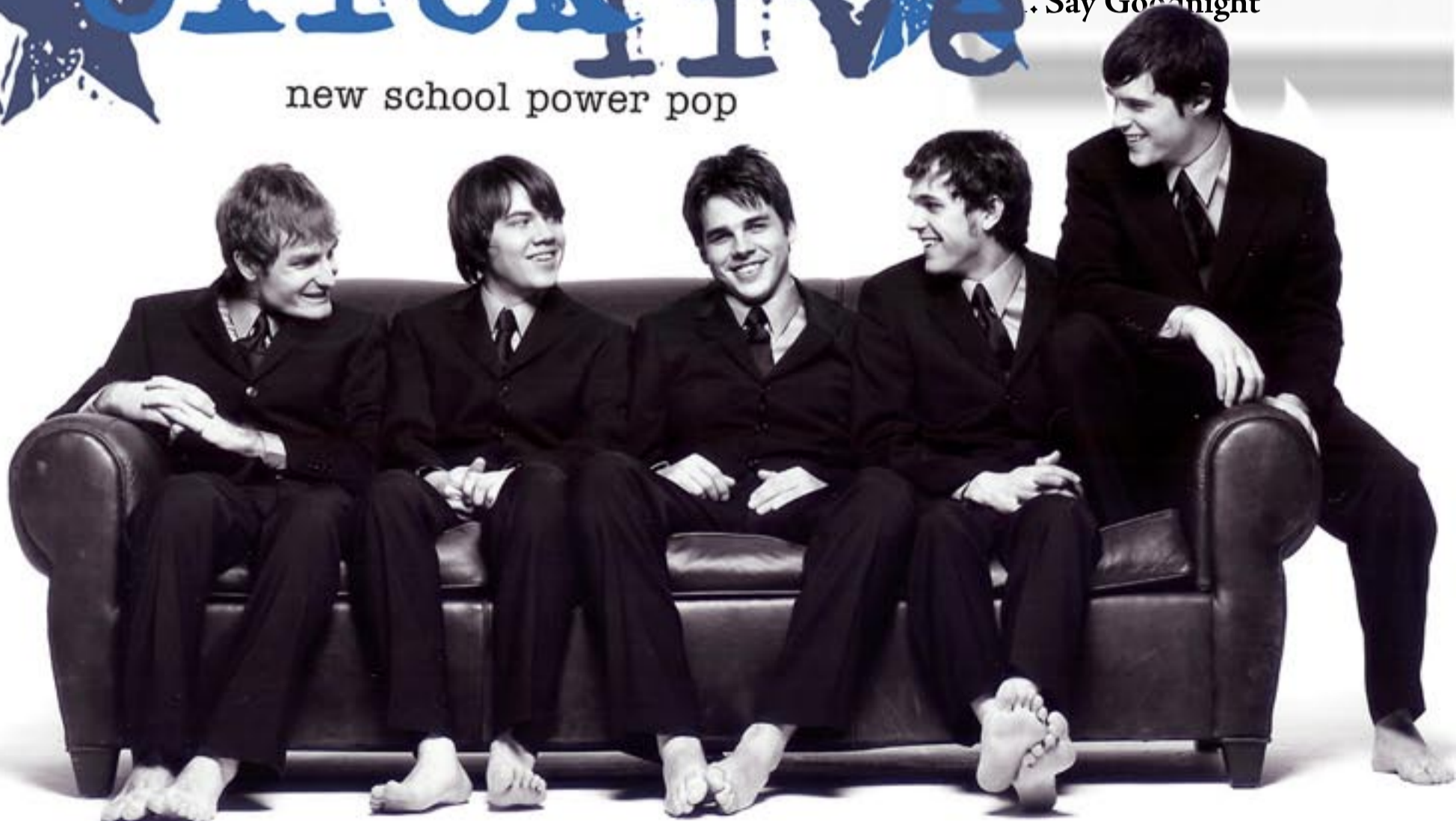
Casa de discuri: Lava

Lansat: 2005, 16 august

Melodii:

1. Good Day
2. Just The Girl
3. Catch Your Wave
4. I'll Take My Chances
5. Friday Night
6. Angel To You (Devil To Me)
7. Resign
8. Pop Princess
9. Time Machine
10. Lies
11. Say Goodnight

the **clickfive**
new school power pop



HARDWARE

editorial

Stau și mă gândesc, cum ar fi dacă nu ar mai exista suișuri și coborâșuri în lumea aceasta a tehnologiei informației, o lume dominată de marketing ca orice alt domeniu din ziua de astăzi, iar o companie ar deține monopolul asupra unui larg segment de piață.



Și mă uit la Intel, care după îndelungi teste ale pieței, prin diverse tehnologii implementate în procesoarele sale, procesoare lăsate în urmă de concurență în ultimii ani, lansează o nouă gamă, care vrea să rescrie regulile de până acum. Ca și în cele mai multe cazuri, Intel a avut o tactică care s-a dovedit câștigătoare într-un final.

Desigur, AMD anticipa acest lucru, așa că a luat măsuri, cumpărând binecunoscuta companie producătoare de chip-uri grafice și umbrind astfel lansarea mult-asteptatului Core 2 Duo.

Nu are rost să vorbesc despre performanța lui Core 2 Duo care nu are concurent în momentul de față, sau despre urmările achiziției lui ATI de către AMD, deoarece aceste subiecte au fost și sunt în continuare arhi-discutate. Dar vreau să atrag atenția asupra faptului că nici Intel dar nici AMD nu pot dobândi monopolul asupra pieței microprocesoarelor, și că tot timpul vor exista suișuri și coborâșuri. Concurența până la urmă este cheia succesului, care ne face să ne dezvoltăm și care ne facilitează achiziția unui produs la un preț cât mai mic. Este necesar să acceptăm variantele.

Yuri - Redactor Hardware

HARDWARE

ȘTIRI PE SCURT



Chaintech renunță la plăcile de bază



Walton Chaintech, companie cunoscută pentru producția de plăci de bază, s-ar părea că va ieși gradual din acest segment de piață, axându-se mai mult pe producerea de memorii și plăci grafice. Nu este prima dată când se zvonește acest lucru, anul trecut circulând în presă același lucru, dar negat vehement de către companie la vremea aceea.

Alianța Asus - Gigabyte

Cei doi cunoscuți producători din industria tehnicii de calcul au anunțat fuziunea într-o singură companie, controlată în proporție de 51% de către Gigabyte. Urmările acestei alianțe sunt clare: Gigabyte va face competiția din punct de vedere al prețurilor mult mai agresivă. Deși nu s-a stabilit încă un nume pentru noua companie, se pare că produsele se vor vinde sub brand-ul Gigabyte.



Atenție la baterii !

După ce Dell a chemat la service câteva milioane de notebook-uri cu baterii produse de Sony, acum este rândul lui Apple să ia aceeași măsură (în jur de 1,8 milioane de laptop-uri). Cauza retragerii bateriilor este încălzirea excesivă a acestora, care a dus chiar la explozia câtorva laptop-uri. Costurile pentru totalul de aproape 6 milioane de baterii sunt de aproape 250 milioane de dolari, și vor fi suportate de către Sony.



Laptop-uri cu Core 2 Duo

Dupa ce a făcut ravagii pe piața procesoarelor desktop izbind concurența, Intel vrea să domine și piața notebook-urilor cu aceleași procesoare. Alienware, Toshiba, Dell și Samsung au anunțat deja lansarea unor astfel de laptop-uri, ce vor avea, grație procesoarelor de la Intel, suport pentru 64 de biți și tehnologia de virtualizare.



Overclocking pentru AM2

DFI, cunoscut pentru placile destinate overclocking-ului la extrem, vrea să îi facă pe entuziaști să stoarcă tot ce se poate din procesoarele pe socket-ul AM2. Bineînțeles, pe o placă DFI. Aici intră în joc noua LAN-Party UT NFORCE 590 SLI-M2R, o placă ce are ca de obicei destul din fiecare. Totuși, trebuie amintite cele 4 slot-uri pentru memorie, 2 PCI Express x16 pentru a face un SLI, 8 porturi SATA II, și 2 porturi Gigabit LAN.

ATI Radeon X1950

Pe lângă faptul că Radeon-ul X1950 (R580+) al celor de la ATI se dorește a câștiga supremația în fața rivalilor de la Nvidia în segmentul high-end, aceasta este prima placă video ce folosește memorii GDDR4. Prin urmare o lățime de bandă mult mai mare, capabilă să satisfacă cerințele celor mai pretențioase jocuri.

SILENT PC

Sau cum să ai un calculator silențios...

Încep acest ghid de transformare a PC-ului dumneavoastră într-unul silențios printr-o modificare ce se poate realiza destul de simplu și aproape fără niciun cost.

În ce constă?

Prin modificarea voltajului cu care sunt alimentate ventilatoarele din sistemul dumneavoastră, se modifică turația acestora și implicit, cantitatea de aer pusă în mișcare de acestea.

Bineînțeles, cu cât cantitatea de aer pompată de ventilatoare este mai mare, cu atât componentele interne ale calculatorului se vor răci mai bine. Dar aici intervine factorul zgomot, care nu ne permite să folosim ventilatoare industriale într-un PC și în același timp să mai și lucrăm un timp îndelungat la acesta, deci trebuie să facem un compromis.

Prin urmare, ceea ce vom face este să modificăm voltajul ventilatoarelor de la 12V cât este de obicei la 7V sau 5V (în funcție de ventilatoare), alimentându-le de la alta linie de tensiune a sursei.

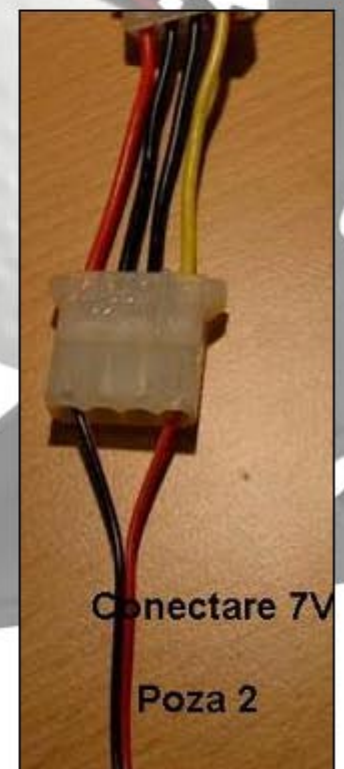
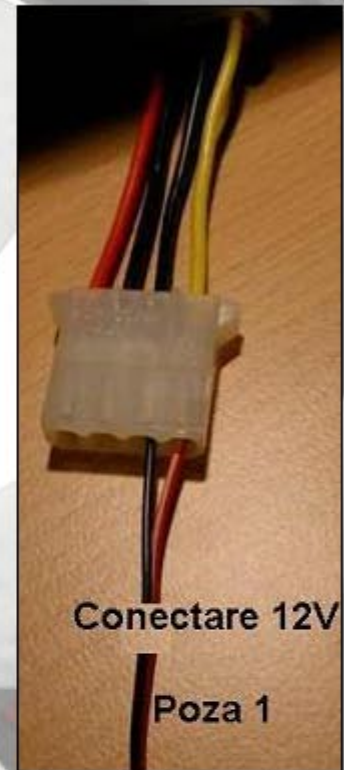
Materiale necesare:

- Clește pentru tăiat fire;
- Instrument pentru scos firele conectorului molex (se poate folosi o agrafă în locul acestuia).

La lucru !

Ventilatoarele sunt alimentate în momentul de față la un conector molex (sau mai mulți) al sursei. Puteți observa cum fiecare ventilator are două fire, unul roșu și altul negru de regulă. Conectorul molex al sursei are după cum se vede și în imagine patru fire: unul galben, două fire negre și încă un fir roșu. Pe aceste fire circulă curenți la tensiuni diferite (+/-12V, +/-5V, 3.3V, 7V etc), iar noi vom ține cont de aceste tensiuni când vom conecta ventilatoarele.

În cazul de față, ventilatoarele sunt conectate cu firele roșii la firul galben al sursei din conectorul molex, și cu firele negre la firul negru alăturat celui galben. Noi vom scoate cele două fire ale ventilatorului din mufa care se conectează la molex, și le vom conecta la același molex dar în locuri diferite, astfel încât să intre în contact cu anumite fire dintr-acesta. Veți observa că ventilatoarele au două fire: unul roșu, și altul



negru de regulă. Conectorul molex al sursei are după cum se vede și în imagine patru fire: unul galben, două fire negre și încă un fir roșu. Pe aceste fire circulă curent la tensiuni diferite (+/-12V, +/-5V, 3.3V, 7V etc), iar noi vom ține cont de aceste tensiuni când vom conecta ventilatoarele.

În cazul de față, ventilatoarele sunt conectate cu firele roșii la firul galben al sursei din conectorul molex, și cu firele negre la firul negru alăturat celui galben. Noi vom scoate cele două fire ale ventilatorului din mufa care se conectează la molex, și le vom conecta la același molex dar în locuri diferite, astfel încât să intre în contact cu anumite fire dintr-acesta. Veți observa că ventilatoarele au două fire: unul roșu, și altul negru. Este important fiecare fir unde este conectat. Conectorii molex ai sursei, după cum puteți observa și din imagini, au patru fire cu următoarele culori: unul galben, două negre, unul roșu.

Ventilatoarele sunt conectate inițial la 12V, adică firul roșu este conectat la cel galben al molex-ului, iar cel negru la firul negru de masă alăturat celui galben din cadrul molex-ului (poza 1).

Pentru ca ventilatorul să funcționeze la 7V, firul roșu va rămâne conectat în același loc - cu firul galben al molex-ului - iar firul negru îl vom conecta la firul roșu al molex-ului (poza 2).

Mai există o variantă, anume conectarea la 5V, care se face exact în același mod ca și cea la 7V, doar că în acest caz vom conecta firul roșu de la ventilator la firul roșu de la sursă, iar firul negru al ventilatorului va veni conectat la firul negru alăturat celui roșu din cadrul conectorului molex (poza 3).

Conectarea propriu-zisă se poate face fie direct introducând firele în conectorul molex, dar care nu este așa sigură, riscând să iasă firele, sau se poate face după cum vedeți și în poze, folosind o mufă specială pentru conectarea la molex-ul sursei (poza 4) (se poate folosi mufa originală a ventilatorului dacă deține una).

Atenție:

- Toate operațiunile se vor face cu sistemul oprit, și sursa oprită la rândul ei, altfel existând riscul producerii unui scurt-circuit și defectarea unor componente.

- Este posibil ca unele ventilatoare să nu pornească la 5V, cât timp nu sunt făcute special pentru funcționarea la acest voltaj.

- Este important să urmăriți temperatura din sistem și a anumitor componente pentru a vedea dacă se încadrează în limitele normale de funcționare, deoarece

prin micșorarea fluxului de aer al ventilatoarelor, sistemul se poate supraîncălzi.

DE: YURI





All your base are belong to us

ULTIMA PAGINĂ

GM CREW:

Katerpilar - Redactor șef
The Warlord - redactor șef adjunct
pasare - redactor
jedimind - redactor
zak - redactor
Yuri - redactor hardware
Greedy - Assistant PDF crew

GM SPECIAL THANKS:

-Zoomx - domain sponsor
-CoolGoose - Infranet additional hosting

WE WOULD LIKE TO SAY A FRIENDLY "HI" TO:

-PcPlay magazine
-GamesArena, LeVeL, Pc Games 4 Fun, X-treme Pc
-Overheat magazine -we say: catch up dudes! -

FOR GOOD AND WORSE:

-O sa ne amintim de cainele prietenei lui Warlord, rest in peace!

Și pentru că suntem printre primii cu revista PDF free (maybe chiar primii) :
Vă spunem un călduros:

TOATĂ BAZA VOASTRĂ APARTINE LA NOI

GM.RO
WWW.GAMEMASTER.RO