

GM GAMEMASTER

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

Numărul 4 - Octombrie/Noiembrie 2006

preț = 0.00 RON



GOTHIC 3

The Nameless Hero s-a întors

Warhammer

40.000 Dawn of War Dark Crusade

Să dăm cu ereticii de pământ și să spălăm pe jos cu mutanții

SAM & MAX

Adventure lives again!

SPECIAL: EVOLUȚIA VEGETAȚIEI ÎN JOCURILE VIDEO; DEUS EX - Mega review, LEGO: Star Wars II, Company Of Heroes, Scarface The World Is Yours, Flight Simulator X, Savage review

e d i t o r i a l

"Băi, și sunt în extaz" mi-a zis, Cine? Personajul meu fictiv căruia nu îi dau nume. De ce? Pentru că ... nu știu exact să îți spun. Acel personaj a citit GameMaster și a rămas cu gura căscată, sunt obosit, nu mă luați în seamă.

În fiecare lună, după ce terminăm de scris câte o revistă, ne oprim și ne spunem, de fiecare dată, că e mai bună decât precedentele, sper că evoluția este vizibilă, iar în acest număr sperăm să vă impresionăm pozitiv printr-un aspect mult mai retușat, mai putine greșeli, mai multă atenție la detaliu, un aspect cât mai profesional și sistemul de notare final și care va rămâne număr de număr. Luna asta am inclus în revistă o serie de articole scrise de diverși colaboratori și sperăm că acestea să atragă și mai mulți colaboratori și să avem o revistă cu păreri cât mai diversificate, atâta timp cât sunt puse sub o exprimare decentă.

În altă ordine de idei, luna care vine are câteva jocuri demne de jucat și analizat (și altele de care numai numele este de ele) din care sperăm noi să facem o tocană sănătoasă și să vă servim cu o porție de GameMaster numărul cinci (5). Și am făcut și numărul 4, las revista să vorbească pentru mine, aștept părerile voastre pe site-ul GM, și tot aici vreau să multumesc lui Red Beard, (piratul plaiurilor mioritice, în caz ca nu știți) pentru corectarea parțială a articolelor.



CUPRINS

Noiembrie 2006

-Editorial

-Cuprins

PREVIEW:

-Age Of Conan: Hyborian Adventures

REVIEWS:

-Sam And Max: Episode One

-Gothic3

-Company Of Heroes

-Warhammer40k: Dark Crusade

-Reservoir Dogs

-Scarface: The World Is Yours

-Broken Sword: The Angel of Darkness

-FLight Simulator X

-LEGO: Star Wars II

-FIFA 07

-Secret FIies: Tunguska

SPECIAL:

-Evoluția vegetției în jocuri

-Deus Ex

-Savage

-Savage 2 preview

MOBILE:

-Samsung X830

-Nokia 8800 Sirocco

FILME:

-Boom Boom Sabotage

-Garfield 2: A tail of two kitties

ULTIMA PAGINĂ

GAMESTERS

AGE OF CONAN

HYBORIAN ADVENTURES



Probabil că după ce ați citit titlul, vă vine în minte Arnold; ei bine, uitați de el pentru că nu are nici o legătură cu jocul de față. Acesta este dezvoltat de către Funcom, norvegienii care au produs TLJ, Anarchy Online, aceștia vrând să realizeze cel mai bun MMORPG de pe piață. Să realizezi un MMORPG mai bun ca WoW este foarte greu, producătorii plănuiesc să fac asta prin complexitate, inovație, poveste.

Creatorul...

Universului Conan este creat de către Robert E. Howard (1906-1936), unul dintre cei mai mari scriitori de fantasy americani. Acesta a pus bazele universului Sword&Sorcery, mulți inspirându-se din operele sale. Ei bine, cei de la Funcom au ales acest univers (și bine au făcut zic eu) pentru jocul lor. Lumea în care intri nu este la fel de frumoasă ci este o lume dură, chiar brutală așa zice, cu barbari, cu magicieni însetați de putere, o lume sfâșiată de războaie. Există trei regate și anume: Stygia, Cimmera, Aquilona, o să detaliez puțin despre fiecare:

Stygia, cea mai infamă nație din continental Hyborian: acest regat prezintă locul de naștere și casa God of Darkness (Zeul Întinericului), lume condusă de haos în răutate și se potrivește cu locul unde este așezat, adică în deșertul pustiu, uscat, cu scorpioni și alte animale periculoase. Dar are și avantaje: Stygia e un loc plin de comori, locul ideal pentru un erou în dezvoltare. Stygia e un loc unde se întâlnesc moartea, ura, trădarea și uneori eroi în căutarea faimei.

Cimmera: regiune de tundră cu munți, păduri și cu un vânt rece. Este un loc dur cu multe clanuri barbare puternice; pentru a supraviețui acestui loc este necesar să fii puternic și viclean. Cimmera nu este un loc pașnic, plăcut sau ușor de supraviețuit, dar este locul unde cei duri devin și mai duri iar cei slabi mor ușor. Cimmera este de asemenea locul de naștere al lui Conan





Aquilonia: acest loc este poate cel mai bogat din Hyboria având râuri multe, pășuni, climat temperat, vânătoare din belșug, dar și oameni bogați care nu sunt mari războinici, dar sunt politicieni necinstiți care sunt capabili să facă orice. Ca această lume să fie completă trebuia să existe o divinitate. Zeii lumii Hyboria sunt în număr de trei: Mitra, cel mai venerat dintre toți. Crom este zeul raului, rugăciunea nu are nici un efect asupra lui. Iar Set este opusul lui Mitra. Singleplayer...

Da, m-ați auzit bine, acest MMORPG începe ca un singleplayer obișnuit. De ce? Producătorii s-au gândit că ar fi bine dacă perioada de singleplayer(până la lvl 20; level cap fiind lvl 80) ar fi ca un tutorial. Și așa începe aventura ta, îți alegi una dintre cele trei rase(Stygian, Cimmerian sau Aquilonian) și sexul(masc sau fem) cam atât până la level 5 când vei putea să îți alegi una dintre 4 clase mari și late, și anume: Priest, Rogue, Soldier sau Mage. Dar nu este așa de simplu pentru că după lvl 20 vă veți putea alege ce clasă să dezvoltați, de exemplu alegem soldier clasă. Ei bine, se poate dezvolta mai departe în Guardian(tanc, poartă scut, depinde de armura etc)Dark Templar(are diferite auri care îl ajută în luptă și fiecare lovitură dată ia inamicului un anumit procent din viață) și mai sunt multe altele.Defapt sunt 4 clase mari și late și câte 6 subdiviziuni la fiecare clasă; de aici rezulta foarte multe clase. Și mai sunt alte 4 clase de prestigiu pe care le obții numai dacă îți ajuți gilda într-un fel. Aceste prestige class sunt: Lord, Master, Commander și Crafter. O, dulce casă...chiar vorbesc serios: în Age of Conan vom putea avea o casă; Cum anume? Simplu. Ghildele vor putea cuceri satele și vor fi sub ocupația lor, vei putea construi ziduri, turnuri de apărare. Poate te întrebi de ce aș vrea să apar satul? Pentru că satul îți poate da mult necesarele resurse în crearea obiectelor de luptă etc.

Ok, hai să trecem și pe partea de acțiune. Primul lucru care îl scoate în evidență este faptul că nu va exista agro system ci producătorii încearcă să facă un AI mai flexibil decât cel obișnuit. Inamici vor avea auz, vedere și simț olfactiv, asta înseamnă că unele creaturi te pot mirosi și nu mai pot fi păcălite de către vrăjile de invizibilitate. O altă chestie interesantă este faptul că un inamic poate studia o situație și va decide dacă va ataca sau nu(de ex: un inamic poate ataca un jucător care are doar un cuțit la el,dar tot acel

inamic va pleca când va întâlni un party de 2-3 jucători). Combat-ul se realizează manual dacă pot spune așa pentru că acum jucătorul va controla practic sabia(cu ajutorul tastelor 4-9) în ce direcție să se duc(ex: stânga sus, dreapta, printr-un număr reușit de lovituri putem realiza combo-uri letale gen decapitare) și nu va fi un combat click și calc se va ocupa de lovituri. Acest lucru s-ar putea să aibă un dezavantaj: controlul greoi, dar producătorii ne-au asigurat că totul va fi ușor!Și ceea ce așteptam noi mult într-un joc: mounted combat(sau lupta de pe cal); acest tip de luptă vine în două forme și anume pe spatele calului cu orice tip de armă, unde te vei mișca repede dar nu vei avea multe opțiuni de combat și cea de două metodă, unde poți efectua mișcări speciale(vei avea o șansă să dobori un inamic de pe cal)dar te vei mișca mai încet. Magic sistem este aproape clasic cu spellbook,unde memorezi vrăjile învățate, pentru a casta vrăji ne trebuie mâna, iar dacă le castam într-o ordine anume putem reuși mult doritele critical strike. Ce au introdus nou este Spellweaving, jucătorul aplica acest spellweaving și intră într-o transă unde nu se poate mișca dar poate adauga vrăji în acel weave, după care eliberăm vraja pentru a da maximum damage. În weave se pot aplica doar un număr de vrăji în funcție de level-ul player-ului. Lupta de la distanță(ranged combat)pentru cei care prefera un arc în loc de sabie, este bine realizată. Când folosești un arc, camera va face un zoom și vei putea vedea de pe umărul jucătorului, vei avea o țintă pentru ochirea inamicilor. În World of Warcraft erau avantajați cei care puteau folosi un arc, pentru că puteau să atragă orice ce animal fără probleme, aici situația se schimbă pentru că doar v-am spus de AI pe care vor să îl implemeteze și va fi dificil să atragi un inamic dintr-un grup de inamici fără ca toată ceata să vină peste tine. O altă chestie nouă este și formation combat unde jucătorii vor putea efectua tipuri de formații pentru a le da diferite bonusuri și mișcări speciale, liderul va controla formația, dar jucătorii

sunt liberi să părăsească grupul când vor, dacă prea mulți din formație mor sau pleacă, formația va fi destrămată; în aceste grupuri vom putea folosi și cai. Despre PvP combat, Funcom nu ne dau prea multe detalii, decât că vor fi 4 tipuri de PvP și toate vor fi realizate cât mai real, brutal. La categoria PvP putem spune că producătorii au adus ceva nou, și anume: Siege PvP este necesar pentru cucerirea unor orașe, sate. Catapultele sunt folosite pentru a distruge zidurile care îți stau în cale, dar pentru a distruge o frumusețe de zid trebuie găsit un loc vulnerabil și concentrarea atacului acolo, va fi foarte interesant de văzut cum se descurcă. Siege poate fi folosit și în PvE pentru a îți apăra satul sau a ataca alt sat. Ceea ce vreau eu să văd,cum va fi participarea la un mass PvP cu care se tot lauda.

Atunci când ești plictisit de questuri și de uciderea în masă,te poți relaxa cu skilurile de crafting. Până acum sunt cunoscute cinci tipuri de crafting: Weaponsmith(sau artă de a crea săbii,topoare etc.)acesta poate crea săbii magice mai puternice decât cele găsite în magazine.

Armorsmith(arta de a crea armuri pentru caracterul tău)la fel ca la Weaponsmith numai că acesta crează armuri.Gemgutter(arta de a șlefui diamante etc)și nu sunt folosite doar pentru artă decorativă ci sunt folosite pentru că le putem plasa pe săbii sau armuri. Alchemist-crearea de poțiuni de tot felul. Architect-numele spune tot, crearea de clădiri(ziduri,turnuri etc) sau de mașini de luptă.

Totul sub...

O grafică de învidiat, cu forme variate de munți, deșert, câmpii, verde, alb, albastru doar imaginative, totul se vrea cât mai real și mai frumos.Sunetul și el va fi acolo și sper să nu fie neglijat.

Tot ce promit mă face să ameteșc, dacă băieții de la Funcom scot bine acest produs eu cred că se va termina cu supremația World of Warcraft și va începe o nouă eră Age of Conan...just kidding.Le urez succes și să vină mai repede.

-eleazar



Orice entuziast al adventure-urilor (sau al jocurilor în general) a întâlnit cel puțin o dată numele "Sam & Max Hit The Road". Jocul în cauză face parte din seria titlurilor bazate pe engine-ul SCUMM al celor de la Lucas Arts (acum reprofilați doar pe Star Wars și Indiana Jones), și totodată este unul din cele mai bune adventure-uri din toate timpurile. Personajele Sam & Max erau bazate pe benzile desenate omonime, lansate în 1987 și realizate de Steve Purcell (pe atunci un membru important al Lucas Arts). "Echipa" formată din Sam și Max este una mai puțin obișnuită: primul, un câine biped care caută mereu să urmeze calea pașnică și face afirmații filozofice, iar cel din urmă, un "fel de iepure hiperactiv" (traducere mot-a-mot din spusele producătorilor), care încearcă întotdeauna să rezolve "situațiile" prin violența (și uneori chiar reușește). Din 1993, de când cu jocul care i-a făcut faimoși pe acești doi detectivi, nu a mai apărut nici un alt titlu gameristic care să îi continue ca personaje (au mai avut câteva apariții în diferite poze ale jocurilor de la Lucas). Incercarea unei continuări, intitulată "Freelance Police", a fost anulată de către Lucas Arts, iar licența a revenit celor de la Telltale Games (creatorii celor două jocuri Bone), care au profitat de ocazie și, împreună cu Steve Purcell, au pus bazele unui nou joc Sam & Max, mai exact unui Sezon de jocuri, episoade noi fiind așteptate în fiecare lună.

Finally!

Rugile entuziaștilor de adventure-uri au fost ascultate și totodată îndeplinite, iar primul episod al sezonului Sam & Max a fost lansat în acest an, 2006, la 13 ani de la primul și singurul (de până acum) joc din serie. Similar unui serial de televiziune, jocul începe cu o introducere gen "credits" în care îi putem vedea pe "amicii" noștri conducând "DeSoto"-ul lor, deja faimos. Încă din primele momente m-a uimit totul: grafica, sunetul, chiar și "feeling"-ul. Incredibil, dar să le luăm pe rând. Grafica. Ce vedeam prin trailere și screenshot-uri credeam că sunt cinematics, nici de cum grafica jocului în sine.



Chiar și coperta revistei pe care o citiți în acest moment este o scenă randată în timp real în joc; dubios de bine făcută conversia de la 2D în 3D, chiar "prea bine". Este probabil unul dintre singurele jocuri în care trecerea din 2D în 3D este făcută "pe nesimțite", nici un aspect grafic al jocului nefăcându-ne să afirmăm "2D-ul era mai tare". Ziceam puțin mai sus că jocul începe ca un episod de serial TV și chiar așa pare, inclusiv în timpulul "gameplay"-ului. Camera este în mare parte fixă, mișcându-se la câteva tranziții din același nivel, într-un mod asemănător filmărilor TV. Producătorii au pus mare accent pe detalii, și pe lângă decoruri (care arată super), au adăugat pe "fundal", undeva, într-un plan îndepărtat, mișcare, agitație, viață, cum vrei să îi spunei, totul pentru a avea un aspect cât mai finisat. Pe partea de sunet nu sunt părți rele. Muzica de fundal este specifică seriilor cu detectivi din anii '60, un jazz în surdină, care se potrivește perfect cu atmosfera "detectivicească" a jocului. Vocile, deși nu sunt cele vechi ale personajelor (da, în '93 Sam & Max avea full Voice Over, pentru cei care nu știu) își fac treaba excelent, diferența fiind insesizabilă. Comicul este prezent pretutindeni, fiecare comentariu aducând cel puțin un zâmbet pe fața jucătorului; având în vedere că numărul de obiecte și personaje "interactive" este mare, comentariile comice sunt la tot pasul, jucătorul trezindu-se uneori că dă click pe fiecare opțiune din joc, "just for the fun of it". Tehnic, jocul este bazat pe motorul grafic din cele două jocuri Bone, un engine foarte capabil, ca să zic așa. Pe tot parcursul





jocului nu există nici un loading screen, doar o mică pauză de maximum 10 secunde la fiecare cameră nouă încărcată, următoarea tranziție spre acea cameră făcându-se fără nici un fel de pauză. Să nu mai zic faptul că este un joc bug-less, din punctul meu de vedere: nu am întâlnit nici un glitch, nimic care să imi strice plăcerea jocului. Gameplay-ul este de excepție. Cu toate că s-a renunțat la vechiul SCUMM, care avea funcție pe click dreapta pentru fiecare acțiune, nu s-a renunțat la point & click. S-a mai limitat însă puțin, adoptându-se un sistem cu o singură acțiune posibilă pentru fiecare obiect din joc. Rezolvările puzzle-urilor sunt printre cele mai "logice" din câte jocuri adventure mi-a fost dat să joc. Unele situații vor trebui analizate, poate și un "Trial & error" până când soluția devine evidentă.

Pentru final am lăsat povestea, și ea concepută în format episodic, sezonul fiind astfel format, se pare, din mai multe "cazuri", pe care protagoniștii le rezolvă cum știu ei mai bine. În episodul de față este vorba despre foști copii vedetă, hipnoză și controlul lumii prin hipnotizare. Nu lipsesc nici "tatuatorii" care ajung psihologi și nici vânzătorii de magazine, cu un arsenal mai avansat decât cel al serviciilor secrete americane. Toate acestea într-un pachet care, sub forma kit-ului de instalare, nu cântărește nici măcar 100MB.

Fanii Sam & Max sigur nu vor fi dezamăgiți de acest titlu și, sper eu, nici de cele următoare. Trei ore de gameplay sunt de ajuns până la următoarea doză (lunară, zic producătorii) de Sam & Max și sigur e mai puțin de așteptat decât 13 ANI! La cât mai multe Adventure-uri, trei de calitate în ultimele două luni and even more to come! ADVENTURE LIVES AGAIN!

-TheWarlord



GM	
GRAFICA	9/10
SUNET	9/10
GAMEPLAY	10/10
STORYLINE	9/10
MULTIPLAYER	N/A
IMPRESIE	10/10
NOTA FINALĂ:	9.4



Gothic

The Nameless Hero s-a întors

În anul 2001, Piranha-Bites împreună cu JoWood au lansat Gothic, un joc care a dat startul pentru una dintre cele mai cunoscute serii de RPG-uri. Povestea acestuia prezenta războiul dintre orci și oameni, care o să fie drastic influențat de un viitor erou fără nume, care a fost trimis nedrept într-o zonă aparent liberă, cu fauna specifică și populată de creaturi care de care mai originale. Această zonă era umbră înșă de o cupolă magică, care permitea accesul în ea, dar cel care încerca să evadeze era sortit morții. Cu ajutorul magicianului Xardas, eroul nostru reușea în final să-l învingă pe The Sleeper și să destrame respectivă închisoare magică. Gothic II continua povestea exact de unde s-a terminat în precedent, și anume atunci când bariera a căzut și locuitorii ei s-au îndreptat către zona vecină, intitulată Land of Khorinis. Și de această dată vom reuși să salvăm lumea alături de Xardas, învingând dragonii de pe insulă și îndreptându-ne în sfârșit către continent.

Povestea lui Gothic III începe exact de la finalul precedentului, unde eroul nostru, alături de prietenii acestuia, se afla pe un vas cu destinația Myrtana. Noile aventuri ne poartă astfel pe continentul principal, unde orcii au înrobuit populația umană, folosindu-i pe aceștia pe post de sclavi. Mulți dintre voi presupun că sunteți nerăbdători să aflați dacă aceasta a treia parte justifică așteptările ridicate, și dacă cei de la Piranha-Bites au rămas la fel de talentați că până acum. Vă pot spune de pe acum că, deși este departe de a fi perfect, jocul a păstrat același feeling specific seriei. Mai multe... în cele ce urmează.

Prima mare diferență între această a treia parte și primele Gothic-uri este dată de mentalitatea orcilor. Producătorii au renunțat la conceptul de "oameni buni, orci răi" și ne propun niște creaturi raționale și calculate, de parte cărora ne putem chiar alătura. Totul se rezumă astfel la războiul zeilor și, în funcție de partea căruia suntem, ne îndreptăm vertiginos către unul dintre cele trei finaluri posibile. Așa ne-au propus producătorii, dar, cu părere de rău, trebuie să spun că defapt situația sta mult mai prost. Degeaba veți avea o reputație imensă cu orcii, de exemplu, dacă într-un moment anume alegeți să fiți cu Innos.

Da, din păcate totul se rezumă astfel la un anumit moment, mai spre sfârșitul main quest-ului, în care decideți finalul poveștii. Deasemenea, trebuie să remarc că sistemul de reputație cu facțiunile este foarte prost implementat. Să o luăm cu începutul, și anume cu facțiunile prezente în joc.

Avem Hashisin și Nomad în deșert, Orcs, Rebels, Rangers prezenți mai peste tot, și oamenii din nord care se afla, bineînțeles, în Nord-mar. Reputația cu aceste grupări se poate obține doar prin îndeplinirea questurilor și, inexplicabil, nu poate scădea.

De exemplu, dacă aveți 60% cu orcii și vă apucați să curățați Montera de ei, reputația nu se va modifica sub nicio formă! Și mai îngrijorător este faptul că nu vă puteți alătura niciuneia dintre ele, recompensele reputației ridicate reflectându-se doar în armuri mai bune și accesul către zone mai speciale. Da, reputația este implementată prost, dar totuși se dovedește a fi un element foarte original într-un joc de asemenea gen.



Jocul oferă o arie imensă de joc, împărțită în trei părți diferite ca aspect, climat și faună. Avem Myrtana în centru, care oferă o atmosferă asemănătoare primelor Gothic-uri, Varant în sud, reprezentat de un imens desert și înghețată zona Nordmar, din nord. Revin puțin la detalii despre facțiuni, pentru a vă explica mai detaliat rolul acestora. În primul rând avem războiul dintre rebeli și orci din centru, asemănător cu cel dintre nomazi și hashisini din sud. Foarte indicat este să alegeți, de la început, de parte cărei părți doriți să aveți reputație mai mare, asta deoarece, după câteva misiuni, o să vi se ceară ori să eliberați orașe de sub stapania orcilor, ori să anihilați bazele ascunse ale rebelilor. O astfel de acțiune se va dovedi foarte profitabilă și din punct de vedere al aurului sau a experienței obținute, dar și din punct de vedere al reputației. De fapt, acesta este singurul tip de quest specific unei facțiuni. Chiar dacă veți fi de partea rebelilor, tot veți face questurile orcilor din orașe, pentru a câștiga reputația din interiorul acestora. Da, în fiecare oraș o să aveți reputație de câștigat, pentru a avea acces la conducătorul acestuia.

După cum am spus și la începutul articolului, mă bucur că jocul a păstrat atmosfera specifică primelor Gothic-uri, reușind să continue seria într-o manieră demnă de titlurile anterioare. Numărul quest-urilor a crescut vertiginos, dar, din păcate, sunt mult mai repetitive și mai anoste. Aproape în fiecare oraș veți găsi personaje care vă vor cere să le aduceți, dintr-un loc, anumite obiecte, sau să omorâți câteva animale periculoase. Plus de asta, sincer, chiar nu am intănit niciun quest care într-adevăr să mă impresioneze, într-un asemenea mod cum au reușit, de exemplu, câteva din Oblivion. Avem o parte pozitivă și la misiuni, și anume faptul că acestea oferă mai multe metode de a le duce la capăt. De exemplu, dacă suntem trimiși de un orc să omorâm un sclav fugitiv, când îl găsim, putem să alegem să-l cruțăm în schimbul unei informații de valoare sau a unei punguțe pline de aur. Bineînțeles că putem și să-l lichidăm, întocmai cum am fost sfătuiți. De remarcat, deasemenea, că aici fiecare oraș prezintă o poveste unică și captivantă, reușind astfel să surclaseze că realizare repetitivele așezări din Oblivion.

Din păcate, nici A.I.-ul nu a fost prea îmbunătățit, pathfinding-ul partenerilor de drumetși rămânând la fel de jalnic realizat. Des se întâmplă ca personajele care mă ureamaza să rămână blocate într-un copac sau să moară în cel mai stupid mod cu putință. Mă bucură însă faptul că lumea de joc a rămas la fel de reală, orarul NPC-urilor fiind foarte variat și original.

Combat-ul, din păcate, este una dintre cele mai prost gândite părți ale jocului. Da, atacurile sunt mai ușor de executat, sunt mai variate și mai spectaculoase, dar acesta suferă de o mare problemă, pe care vă voi încerca să v-o explic în rândurile următoare. În lupta contra unei bestii, totul consta în prima lovitură. Dacă adversarul vă lovește primul, cu mare greutate veți reuși să scăpați cu viață! Asta deoarece adversarul practic o să vă lovească neîncetat și cu o viteză suspect de rapidă, încât nici să parați nu mai aveți timp. Ca plus la acest capitol, trebuie să remarc introducerea scutului și a luptei cu două arme în același timp. Controlul însă, luat per ansamblu, este foarte bine realizat. Loviturile din timpul luptelor, de care am amintit anterior, se realizează foarte ușor, avem un quick slot foarte util și chiar și quest log-ul este mai ordonat, repartizând misiunile în trei categorii: active, terminate și eșuate.

Din punct de vedere al item-urilor prezente în joc, acesta sta chiar foarte bine. Avem arme variate, armuri exotice, căști rare și, plus de asta, fiecare zonă are propria sa "colecție" de item-uri specifice. Avem aproximativ 50 de magii, fiecare diferite ca efect, spectaculoase și

unele deosebit de originale.

Learning points-urile obținute cu greu la fiecare level up le putem cheltui, ca în precedente, la un "antrenor", care să ne mărească diferite abilități, precum strength-ul sau hunting skill-ul. Noutatea vine sub forma skill-urilor pe care le putem învăța, și care ne pot permite diverse lucruri, precum rezistența la frig sau la căldură, posibilitatea de a lupta cu două arme în același timp, de a dechide cufare ... și multe alte abilități interesante. De menționat că unele chestii, precum spell-urile, se învăța doar de la statuile zeilor Innos sau Beliar. De data aceasta, eroul nostru nu mai pleacă la drum ca un sfrijit, pe care chiar și un meatbug îl poate pune la pământ. Nu, de la bun început vom avea la dispoziție unele skill-uri și abilități mai dezvoltate. Personal, nu am fost prea încântat de această schimbare, deoarece se reflecta într-un joc mult mai orientat către acțiune, decât în prima sau a doua parte. În Gothic II, de exemplu, doar spre finalul jocului aveam quest-uri în care trebuia să



Astfel ajungem la dificultatea ajustabila jocului, pe care, personal, o consider destul de prost balansata. Imaginați-vă că de îndată ce înaintați câteva nivele, deja puteți omorî cu ușurință orice NPC din joc și astfel luptele din arenă (o altă noutate) nu vă vor ridica mai nicio problema. Prin asta nu trebuie să înțelegeți că jocul ar fi prea ușor. Ba dimpotrivă, este chiar greu, dar doar atunci când inamici se dovedesc mai buni prin numărul lor, decât prin puterea proprie. Cu părere de rău, trebuie să remarc că jocul pare foarte nefinisat, fiind plin ochi de bug-uri. Întâlnim unele dintre cele mai diverse game de bug-uri, care variază de la cele grafice, până la cele de gameplay. Imaginați-vă, de exemplu, ca razele soarelui se pot observa chiar și într-o peșteră, fiind foarte deranjante, mai ales în timpul unei lupte! Am întâlnit chiar și un glitch, cu care puteți utiliza ierburi și poțiuni, fără să vi le consumați.

Atmosfera jocului este însă superbă! Imaginați-vă că vă plimbați noaptea printr-o pădure înzăpezită și singuratică din Normdar, admirând stelele de pe cerul senin, când auziți o haită de lupi amenintătoare în față. Superb!

De-a lungul aventurilor de pe continent, vă puteți aștepta să vă întâlniți cu vechii amici, pe care îi puteți chiar să-i luați cu voi. Păcat însă că doar puține personaje din precedente și-au găsit locul aici, mai exact doar cele principale.

Încă de la anunțarea lui Oblivion și a jocului de față, mulți jucători de pretutindeni au analizat din punct de vedere grafic cele două mari titluri. Acum, din moment ce am jucat ambele titluri, pot da verdictul final. Ambele oferă o grafică maiestuoasă, dar Oblivion este cu un nivel deasupra jocului german. Gothic III oferă, totuși, o grafică detaliată, spectaculoasă, dar din păcate foarte pretențioasă. Jocul merge de parcă ar fi optimizat cu ciocanul, mișcându-ne îngrijorător de prost chiar și pe sisteme high-end. E adevărat că nu avem niciun timp de încărcare în timpul jocului, dar, dacă nu dispuneți de minim 2gb ram, acesta se va încălca pur și simplu în timpul jocului. Testat pe un sistem mediu (6800XT, 1280mb ram), jocul sacadează deseori, indiferent de detaliile grafice alese. Timpii de loading, deasemenea, sunt uriași. Imaginați-vă că aveți de stat aproximativ 15 secunde la fiecare quick save și peste 1 minut, la un quick load. Astfel o să vă faceți numai nervi, mai ales atunci când aveți de înfruntat o groază de inamici și dați save după save.

Muzică și sunetul în general este un capitol la care jocul chiar excelează. Dacă în deșert suntem acompaniați de o muzică orientală domola, în nord ritmul crește și tensiunea la fel! Voice acting-ul este realizat ireproșabil, producătorii oferindu-ne câteva dialoguri în care puteți ajunge chiar să vă prăpădiți pe jos de râs, datorită intonației excelente ale unor NPC-uri.

La final de articol, trebuie să remarc că jocul m-a capivat și mi-a amintit de vechile vremuri, când butonăm zi și noapte primul Gothic. Durata de joc e de peste 100 de ore, de-a lungul cărora veți avea de îndeplinit aproximativ 550 de questuri. Main quest-ul este destul de dezamăgitor din punct de vedere al numărului de misiuni și al poveștii acestuia. Se vede de la o poștă că producătorii s-au concentrat asupra misiunilor secundare, neglijând povestea centrală într-un mod asemănător cu ceea ce am văzut în Oblivion. Mare păcat, gândindu-ne la Gothic I și II, care ofereau o poveste principală captivantă și plină de răsturnări de situație. Chiar și așa, povestea jocului luată per total, este mai mult decât acceptabilă, gândindu-ne la puzderia de povești secundare pe care le întâlnim la tot pasul.

Probabil, o reproșati faptul că nota este mult prea mare pentru câte minusuri i-am evidențiat jocului în articol. Da, este departe de

perfectiune, dar este de o complexitate și o varietate ieșită din comun, completată perfect de o grafică excelentă, o muzică perfect aleasă și de o atmosferă exact cum mi-am dorit. Sunt atât de multe lucruri de făcut în joc, încât nicio noapte parcă nu e suficientă pentru a vă culca dimineață cu gândul împăcat. Nu uitați să eliberați Montera de sub stapania orzilor, să ajutați negustorul din Mora Sul să-și găsească amuleta pierdută, să vă făuriți o armă mai puternică, să mergeți să strângeți blănuri vânând lupi și, nu în ultimul rând, să alegeți de partea cărui zeu doriți să fiți. "The Nameless Hero" s-a întors!

-allah

GM

GRAFICA	9/10
SUNET	10/10
GAMEPLAY	9/10
STORYLINE	9/10
MULTIPLAYER	N/A
IMPRESIE	10/10
NOTA FINALĂ:	9.2



COMPANY of HEROES

Nu "încă o strategie despre WWII", mai degrabă "strategia WWII"

Înainte să încep, să vă spun o poveste. Am un prieten. El are o mătușă. Mătușă are bani. Mătușă are un AMD 64 3600+ bla bla achiziționat de curând. Mătușă nu are treabă cu calculatoarele dar, pentru că PC-ul curent era mai scump în Cora, l-a achiziționat. Acum despre prietenul meu din nou. Prietenul meu nu are un sistem care să se apropie de sistemele mainstream nici pe departe. Concluzie?? Prietenul meu nu a jucat CoH, mătușă lui nici măcar atât.

V-am speriat cu introducerea asta? S-au v-am indus în eroare? Nu vă alarmați... Vă sfătuiesc să citiți rândurile ce urmează.

Ca orice joc nou, primul lucru care îl faci este să îl instalezi. Cu foarte mari emoții, așa spune eu, datorită hype-ului imens care l-a precedat... Și surpriză - primul ecran de la wizard-ul aferent e unul foarte nonșalant: You can't install the following application because your system doesn't meet the necessary requirements. Oo.. bine, asta se întâmplă doar dacă nu ai un procesor 2400+(amd) sau 1800 (intel), 512 ram și 128 video. Acum înțelegeți povestirea mea de la început? Dacă nu, vă spun că, pentru a savura jocul de față, aveți nevoie de un sistem ultra performant (da, cam ca al mătușei Very Happy).

Dacă tot e război măcar să se simtă...

Installerul ne pune în temă cu niște date istorice și viitoarele misiuni pe care le vom parcurge. Dar asta chiar nu contează pentru că, până la urmă, pornim jocul ...frumos, culori de gri, meniu funcțional. Nimic nou pentru jocurile WWII-placed. După o rundă de setări and co., intru în tutorial și aventură începe. După un timp de încărcare mediu ca durată, spun eu, ți se dă prima divizie de rifleman-i și primele obiective. E frumos, prea frumos .. și se termină primul tutorial. Poți să faci tot ce ești obișnuit din alte jocuri: să te ascunzi, să iei arme de pe jos, să te baricadezi în spatele unor saci de nisip... dar, stai!, parcă chestiile astea erau din shootere și asta e o strategie.. încă o dată îți spui în minte "frumos, frumos". Următoarele tutoriale merg în același stil, uimindu-te și creând acea tensiune premergătoare jocului propriu-zis. Afli că Panzererele au armura mai puternică în fata față de spate... afli că datorită șanseii(și unui proiectil destul de mare) poți distruge motorul, gunner-ul sau tunul principal al unui tanc advers... E copleșitor pentru primele 10 minute de gameplay.

Infanteriștii tăi aruncă grenade, pun explozibili, ologesc tancuri cu faimoasele sticky bomb (vezi Saving Private Ryan - explozibil în ciorap) și își mai fac și redate de saci și sârmă ghimpată singuri. O minune pe teren, vă spun eu. Gameplay-ul este divers și, dacă vă povestesc aici totul, vă răpesc inimaginabilă plăcere de a descoperi singuri un joc frumos. Resursele sunt ceva nou.





Avem man power (necesară antrenării trupelor și pt unele clădiri), ammo (pentru grenade, demo pack-uri, air strike-uri, upgrade-uri) și fuel (pentru motorizate și tancuri). Deci gata cu ore, tiberium, wood, gold, food și altele, precum și colectorii aferenți. Resursele le încasezi capturând zone de hartă cu diferite clădiri. Dacă e să capturezi o secțiune ce are o benzinărie primești o cantitate de fuel pe minut, la fel în cazul depozitelor de explozibil sau muniție. Man power produce doar HQ și Field Barracks (clădiri din orașe transformate în barracks). Ce mi-a plăcut enorm a fost faptul că ai ingineri buni la orice (cu un comentariu când sunt selectați care pe mine m-a amuzat copios "engineers, eyes and ears, everyone"). Băieții ăștia știu să facă buncăre, să blocheze drumurile împotriva tancurilor, să pună/dezamorseze mine sau să construiască poduri și sunt niște băieți de treabă în general. O chestie ciudată, dar plăcută și conformă cu realitatea, e că poți face o misiune doar cu o divizie (6 infanteriști) de riflemani, într-o manieră stealth (într-un timp foarte lung) sau aceeași misiune cu 20 de tancuri Sherman și să râzi tot. Ce mai e de spus e că ai niște puteri în genul celor din Generals, pe care poți să le deblochezi pe măsură ce acumulezi experiență. Experiența se acumulează prin subțierea rândurilor inamice, moartea propriilor oameni, sau terminarea vreunei construcții.

Să se vadă, să se audă..

Grafică e absolut incredibilă. De-a lungul misiunilor, se încearcă prezentarea unei mini povesti printr-ochiul unui sergent. Aici camera coboară lângă soldați și grafică vă pot spune că este identică celei din Medal of Honor 1, ceea ce eu spun că e mult. Ai setări pentru orice: umbre, fizică, decal-uri, ragdoll, vegetație, texturi, apă, reflexii, știți și voi. Clasicele FSAA și anisotropie oferă un mare plus estetic, dar cu o scădere dramatică a framerate-ului. Orașele arată frumos, chiar credibil, cu o brutărie, o vulcanizare, un catier de apartamente, adică sunt făcute cu cap. Există o misiune ce se petrece într-un port, care arată chiar spectaculos. Nu mai amintim de D-Day, debarcarea din Normandia fiind prima misiune. Sunetul este mediocru, adică nu iese în evidență dar își face treaba: sunet de puști și artilerie pe fundal, muzica ce ar trebui să îți insuflă eroism și o voce de briefing foarte prost aleasă. În legătură cu vocea de la briefing, se vrea a fi vocea unui superior, însă zici că este nea Gogu, lipsindu-i orice fel de autoritate din glas. Rapanitul mitralierelor propriilor oameni,

lipsindu-i orice fel de autoritate din glas. Rapanitul mitralierelor propriilor oameni, zgomotul șenilelor, al motoarelor, sunt realiste și au o spațializare 3D foarte bună, fiind de obicei necesar să auzi un tufiș și să știi de unde vin adversarii. Sunetul, în definitiv, este foarte bine realizat din punct de vedere tehnic, dar slab din punct de vedere creativ.

Să ținem și noi minte că a fost.

Povestea e la pământ, pur și simplu niște misiuni istorice. Pe alocuri se încearcă implicarea playerului, singurul moment notabil fiind asasinarea mârșava a sergentului diviziei tale de un comandant inamic (cu tancul că doar cum altfel). După debarcare, ajungi în spatele liniilor inamice, controlând o

trupă de parașutiști care a fost despărțită de grosul armatei. O misiune drăguță, foarte sneaky Smile. Misiunile decurg ușor, neavând o dificultate foarte mare. Durata medie a unei misiuni este de o oră. De notat este faptul că în fiecare assignment ai un obiectiv special a cărui îndeplinire duce la câștigarea unei medalii. Aceste obiective sunt uneori foarte ușoare, alteori fiind drăcesc de imposibile. Spre final, odată cu înaintarea în inima Franței, începi în sfârșit să ai access la toate posibilitățile tactice și la toate trupele. Un pic cam târziu, fiindcă intervine plictiseala datorată misiunilor repetitive și mult prea lungi. (uneori ai impresia că inamicul are resurse nelimitate,



D-DAY



In English military parlance, D-Day is a term often used to denote the day on which a combat attack or operation is to be initiated. While the initial D in D-day does not stand for anything, it often represents a variable, designating the day upon which some significant event will or has occurred; see Military designation of days and hours for similar terms.

By far, the best known D-Day is June 6, 1944 — the day on which the Battle of Normandy began — commencing the Western Allied effort to liberate mainland Europe from Nazi occupation during World War II. However, many other invasions and operations had a designated D-Day, both before and after Operation Overlord. D-Day was supposed to be on June 5, 1944 but bad weather and heavy seas delayed that.

Normandy was the site of the Normandy Invasion or Operation Overlord that began on June 6, 1944, which today is also known as D-Day. This was the successful invasion of German-occupied France by Allied troops. Caen, Cherbourg, Carentan, and other Norman towns endured many casualties in the fight for the province, which continued until the liberation of Le Havre on September 12. The primary Allied formations that saw combat in Normandy came from the United States of America, United Kingdom and Canada. Substantial Free French and Polish forces also participated in the battle after the assault phase, and there were also contingents from Belgium, Czechoslovakia, Greece, the Netherlands, and Norway.

The Normandy invasion began with overnight parachute and glider landings, massive air attacks and naval bombardments, and an early morning amphibious assault on June 6, "D-Day." The battle for Normandy continued for more than two months, with campaigns to establish, expand, and eventually break out of the Allied beachheads, and concluded with the liberation of Paris and the fall of the Falaise pocket in late August 1944.

sursa: www.wikipedia.org

chiar și atunci când în briefing ți se spune să hăituești un inamic distrus, care se retrage.) Jocul lasă cu o impresie plăcută care surclasează cam orice hype inițial. Fără doar și poate e un joc superb, care, ca oricare altul, are micle lui defecte. Dar când vorbim de bile albe, chiar se face remarcat, ieșind înaintea multor din genul său. E o strategie bine pusă la punct, cu o grafică impecabilă, care poate face cunoscut Marele Război v2.0 și puștiului de la 4, într-o versiune foarte comercială. În definitiv, merită banii cu prisosință. Poate un add-on ceva?? Smile

-Skip



GM

GRAFICĂ	10/10
SUNET	7/10
GAMEPLAY	10/10
STORYLINE	8/10
MULTIPLAYER	8/10
IMPRESIE	9/10
NOTA FINALĂ:	8.6



DAWN OF WAR DARK CRUSADE

Deathmatch în șapte

Strategiile sub sigla THQ nu conțin să apară și, astfel, avem două mari astfel de jocuri, unul plasat în al doilea război mondial iar altul în al treilea. Un lucru bun, toamna ne aduce jocuri de excepție, iar noi tot ce trebuie să facem este să le jucăm. Dark Crusade este nu este doar un expansion foarte bun, ci are chiar pretențiile unui joc de sine stătător, cu o mulțime de inovații. Probabil că dacă ar fi fost "impachetat" ca un simplu expansion, aș fi spus în gura mare "NU, asta e mai mult decât un expansion". Iată că unii producători încep să-și dea seama unde intervine diferența dintre joc și expansion, să ne fie de bine.

"A dagger in the dark is worth a thousand swords at dawn"

Marele șoc care m-a lovit încă din primele cinci minute nu au fost cele șapte rase, din care cu greu poți să alegi, ci nouă hartă tactică, pe cât de ușor de înțeles pe atât de complicată. Mecanică de joc este destul de simplă: controlezi commander-ul tău principal și începi din Headquarters, scopul fiind distrugerea celorlalte 6 rase. Cucerirea de teritorii inamice duce la anumite avantaje tactice: spre exemplu, primești Space Port-ul, cu care poți trimite commanderul și garda de onoare în orice teritoriu, cu excepția HQ-ului inamic. Avantajele nu se rezumă însă doar la acest exemplu, ci acoperă orice arie tactică, defensivă, ofensivă sau altele. În cruciadă ta, scopul final este eradicarea celorlaltor facțiuni, chiar dacă aceștia sunt vechi aliați. Timpul a trecut iar prietenii au

devenit inamici, iar regulile cunoscute nu se mai aplică pe micul continent al planetei Kronus. Dincolo de ideea simplistă, jocul ascunde în spate o poveste cu multe goluri, pe care, practic, le completezi singur. De asemenea, impresionantă este multitudine de posibilități și combinații, care oferă, per total, o rejucabilitate foarte mare pentru un RTS. Atât din punct de vedere al story-ului cât și al gameplay-ului, cele șapte facțiuni sunt destul de diversificate și bine echilibrate, echilibrului unităților fiind bine păstrat. Interesant este că producătorii nu au optat doar pentru o balansare "din cifre" a forțelor și au preferat să se ocupe și de mentalitatea celor șapte facțiuni, care diferă foarte mult, replicile caracterelor fiind memorabile și impresionante (mai puțin cele ale orcilor, desigur Razz).

Your emperor does not rule here

Personal, am ales să joc cu Space Marines, pentru a păstra un punct de vedere oarecum neutru și ambientul familiar. Abordat din acest punct de vedere, jocul nu este cu nimic mai bun decât un simplu expansion, dar, dacă alegi una din cele două rase noi, Tau Empire sau Necrons, perspectiva se schimbă radical. Tau Empire sunt o facțiune extrem de avansată tehnologic, iar necronii sunt roboți cu o tentă de magie neagră și undead, chiar amuzanți, ducându-mă cu gândul la celebrul sitcom Futurama. Space Marines nu primesc prea multe în

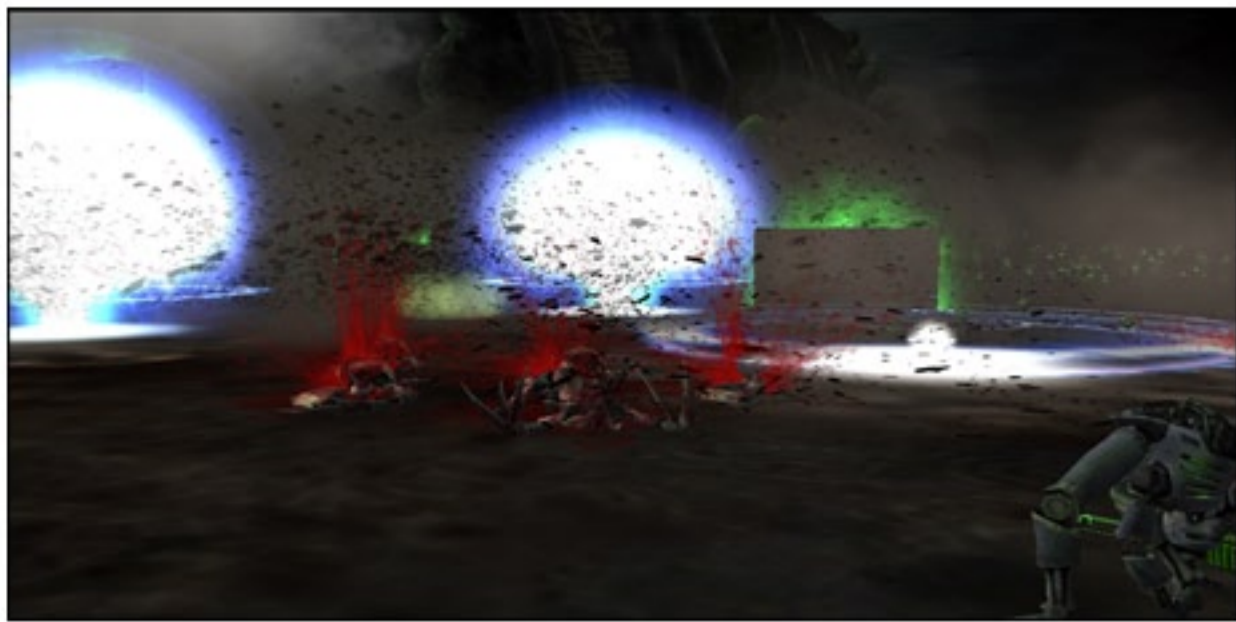


plus, dar este exact ce te-ai aștepta de la un expansion. Unele amănunte au fost chiar simplificate, mergându-se pe ideea de război-fulger, unde dezvoltarea este prea puțin luată în seamă. De asemenea, cu excepția HQ-urilor, punctele de requisition sunt într-un număr destul de mare și resursele prea puțin importante.

Revenind la Headquarters (cele din misiunile individuale), acestea au rol mai important, victoria fiind obținută prin distrugerea lor. Din acest punct de vedere, diversitatea este undeva în copac, noroc că jocul nu este atât lung, altfel ar fi devenit extrem de plictisitor. HQ-urile principale ale fiecărei rase prezintă arme cu adevărat unice: Imperial Guard, de exemplu, au un tun extrem de puternic și devastator, Tău se folosesc de unități stealth pentru ambuscade și așa mai departe.

Mi-am tras drujba și căciula

Dark Crusade aruncă un os celor pasionați de RPG-uri prin noul set de war-gear. Cu ajutorul acestuia, commander-ul devine destul de costumizabil, și, odată cu îndeplinirea anumitor condiții, vi se acorda câte un punct de war-gear. Astfel, spre finalul jocului, le veți avea pe toate puse pe commander. În primele câteva misiuni însă, o axare pe ranged sau melee (sau altele) poate face o mică diferență, aducând încă un plus capitolului rejucabilitate. Tot aici amintesc și de gardă de onoare, care este reprezentată de niște unități de elită pe care le primești încă de la început în fiecare conquest. În multe cazuri, cu ajutorul acestei gărzi, poți rezolva rapid apărările teritoriale și atacurile în teritorii slab aparate. Este totuși recomandată, în cazul asalturilor asupra HQ-urilor principale ale inamicilor, o selecție de unități (și preferabil clădiri dacă aveți power-ul necesar), deoarece inamicul va ataca încă din primele 2-3 minute.



Dacă tot am amintit de așa zisele powers, să dezvolt puțin ideea: acestea sunt puteri pasive, pe care commanderul le deține, cum este Bulwark, Space Port, Fury (două mișcări pe tura), dar și altele de toate felurile, acestea se aplicându-se în mod automat atâta timp cât controlați zona cu avantajul tactic respectiv.

Doi în față trei în spate

Partea tactică nu este prea dezvoltată, însă conform tradiției, nu numai că vei ataca dar vei fi și atacat. În acest caz, lucrurile stau cât de cât simplu, prima ta speranță fiind indicele teritoriului, pe care e bine să îl ai cât mai mare. Acest indice reprezintă "rezistență" teritoriului: dacă de exemplu tu ai 10, iar inamicul 8, poți apăsa liniștit autoresolve; în caz contrar, lupta fiind singura opțiune viabilă. Indicele crește odată cu bazele gata făcute pe teritoriu și squad-urile

deja prezente, iar, dacă commander-ul este într-un teritoriu adiacent, atunci și acesta va veni la bătaie.

Ceea ce de mult îmi doream într-un RTS este prezent aici, în Warhammer 40k Dark Crusade, și anume, odată construite anumite baze și capturate unele puncte, ele rămân așa pe durata campaniei. Acest lucru nu înseamnă mare lucru dar da un iz de unicitate și un feeling de realism, într-un univers prea puțin credibil, dar impresionant.

Nu s-au făcut modificări la capitolul grafică, level design-ul fiind la rândul său foarte bun, oferind chiar și avantajele care te poți folosi. Sunetul este bun, există o grămadă de comentariu unic pentru fiecare facțiune, iar când învingi o rasă inamică, primești un debriefing specific taberei tale. Per total, Dark Crusade este un joc superb, destul de scurt (~10ore), dar cu o rejucabilitate mai mult decât impresionantă.

-katerpillar



GM	
GRAFICA	8/10
SUNET	9/10
GAMEPLAY	10/10
STORYLINE	8/10
MULTIPLAYER	N/A
IMPRESIE	10/10
NOTA FINALĂ:	9.0

reservoir dogs™

Cu acest film in 1992 Quentin Tarantino avea sa surprinda si critici si publicul printr-un film organic, cu si despre viata, o viata lipsita de constiinta ce se traieste neingradita in fiecare clipa. Povestea filmului este despre opt oameni care vor sa dea jaful perfect, dar ceva nu iese bine, exista un tradator, cine? Filmul a avut parte de un casting foarte bun: Harvey Keitel, Tim Roth, Michael Madsen (rolul ii vine ca o manusa), Chris Penn, Steve Buscemi. Pentru joc doar Michael Madsen si-a imprumutat vocea, celalate personaje fiind foarte bine realizate de alti actori. La inceputul jocului facem cunostiinta cu personajele: Mr White, Mr Blue, Mr Brown, Mr Blonde, Mr Orange si Mr Pink, Nice Guy Eddie si Joe Cabot (singuri cu numele reale pentru ca ei nu participau la jaful propriu-zis)

Jocul ramne fidel povestii din film, ba chiar raspunzand la unele intrebari lasate de film: Ce s-a intamplat cu Mr. Blue? Unde a ascuns Mr. Pink diamantele? si asa mai departe.

„Are you gonna bark all day little doggy or you gone bite?”

Totul incepe prin instruirea noului venit, Mr Orange, in artele ucisului si primul element care ni se arata este controlul multimei,

foarte important in joc: putem lua ostateci pentru a-i face pe politisti sa se predea-unii vor fi mai tari si nu vor renunta la arme decat dupa ce lovesti ostatecul, odata ce au cedat ii putem "imobiliza" punandu-i cu fata la zid si mainile deasupra capului. Ostatici nu sunt scuturi umane, acestia au o limita la cat pot rezista iar dupa ce se trece de limita ori lesina (mai slabi de inger) ori numai vor sa se mai miste din loc. Datorita sistemului putem incheia misiuni fara a omora pe cineva. De-a lungul misiunilor printre gloantele trase si situatiile extreme, adrenalina creste si in cazul de fata are efecte foarte benefice si anume putem efectua "bullet festival", "signature move" si un boost pentru masina; bullet festival este un fel de slow motion (gen Max Payne) si avem destul timp pentru a plasa cateva gloante in fruntea nefericitorilor sau pentru cei mai sadici din fire in genunchi sau in alte locuri care mai de care dureroase. Signature move se poate efectua atunci cand avem un ostatec si vrem sa impresionam audienta (baietii albastri) pentru capitulare, acest procedeu este foarte dur fiecare personaj avand propria semnatura: daca Mr Blonde taie urechea ostatecului, Mr Pink aplica lovituri de pistol in crestet, etc.

Din cele 12 misiuni nu puteau lipsi cursele cu masini, unde personajele noastre se straduiesc sa scape de politisti. In timp ce conduceam aud pe langa muzica de la radio si cele mai amuzante povestiri care m-au facut sa rad si sa ma lovesc in stalpul de

alaturi, iar pentru ca si in timpul condusului ne creste adrenalina o putem folosi in bine si anume intr-un fel de nitro care ne ajuta sa scapam de politisti; mai putem scoate frumos pistolul pe geam si sa incercam rezistenta caroseriei. Pe traseu intalnim



GM**G**RAFICA 7/10**S**UNET 9/10**G**AMEPLAY 7/10**S**TORYLINE 8/10**M**ULTIPLAYER N/A**I**MPRESIE 8/10**NOTA FINALĂ:** 7.8

Suv-uri si elicoptere ale politiei care din pacate nu prea se descurca;adica pe nivelul de dificultate maxim(normal) nu am avut probleme din partea politistilor, pur si simplu ma urmaresc si ma mai zgarie un pic, elicopterul trage prost(nu cred ca am fost nimerit vreo data in joc).

Revenind la partea unde iti vei petrece marea majoritate a timpului si anume cu picioarele pe pamanat,combat-ul este unul foarte sangeros si foarte dur-putem avea doua tipuri de arme:pistol si tipuri de automate(mitraliere,uzzi etc).Exista o varietate limitata in ce priveste armele.O problema cu care m-am intalnim a fost A.I nu tocmai inteligent,de exemplu unii politisti se ascund aiurea si pot fii nimeriti foarte usor iar cateodata se mai blocheaza in usi sau ziduri dar este bine ca nu se intampla prea des. In functie de modul cum a decurs misiunea vei primi un calificativ si anume Psychophat,Carrer Criminal,sau Profesionist. Psihopatul este cel care ucide tot-distruge tot,profesionistul este tipul stilat-omoara doar cand e nevoie,conduce fara sa distruga masina iar criminalul este calea de mijloc.In functie de caracteristica de la sfarsitul jocului poti afla unul dintre cele 3 finaluri.

"Ever listen to K-Billy's super sounds of the seventies"

Vocea lui imi place la nebunie si se potriveste de minune caracterului sau(Mr Blonde

un tip sadic cu sange rece).Despre cine vorbesc? Michael Madsen a avut amabilitatea sa isi imprumute vocea pentru joc si bine a facut, toate replicile din film sunt transpuse foarte bine.Vocea lui, replicile lui si ale celorlalte personaje, umorul prezent in doze mici, fac deliciul oricarui fan Reservoir Dogs.

Producatorii jocului au redat toate fazele memorabile din film(cum ar fii momentul cand cei opt ies de la restaurant si merg acompaniati de melodia The George Baker Selection Little-Green Bag sau atunci cand Mr Blonde tortureaza politistul pentru a afla raspunsuri) si au incercat sa recreeze cu fidelitate dialogurile,miscarile specifice actorilor si unghiul de filmare.Sunetul este foarte bine realizat,vocile personajelor suna foarte bine,selectia melodiilor ridicate la acelasi nivel..Din pacate grafica nu se ridica la nivelul sunetului si ramane mult in spate,nu seamana deloc cu ceea ce ne-am obisnuit in ultimul timp;foloseste un engine destul de vechi si nu reda o grafica uimitoare,ci una de GTA 3.

Pentru fanii Reservoir Dogs acest joc este o necesitate iar pentru ceilalati este un joc de actiune placut, usor si frumos.

-Eleazar

SCARFACE

The World Is Yours

Țin să precizez că acesta e al doilea joc bazat pe o licență de film celebru pe care îl joc această lună. Primul a fost Reservoir Dogs. Ori, dacă ambele filme le-am savurat cu mare plăcere, atât Scarface cât și Reservoir Dogs, iar cel puțin Reservoir Dogs m-a ținut lipit de monitor 3 zile până când l-am terminat, trebuia să văd care e treaba și cu Scarface. Ei bine, pot spune că la început am fost un pic sceptic în legătură cu jocul. Văzusem câteva screen-uri și n-am rămas prea impresionat. Însă nu grafica face Scarface, cum n-a făcut nici Reservoir Dogs. Odată jocul instalat, mi-am pus statusul "Scarface - The world is mine" (Tanku și Meetzer pot confirma cât timp a fost statusul ăla pus în weekend și în restul zilelor) și am început jocul.

După filmulețele de introducere, printre care se afla și un trailer la DVD-ul cu Scarface filmul, trailer destul de bine făcut și cu un rol bine determinat, acela de a te familiariza cu atmosfera. Țin să vă spun, la început e o chestie



de aiurea pusă, ceva gen Scarface- play the game then watch the movie, fiindcă ar trebui să fie invers. Trebuie să vezi filmul înainte să te joci, fiindcă altfel nu vei înțelege prea multe lucruri.

I'm Tony Montana! You fuck with me, you fuckin' with the best

Ei bine, jocul începe fix de la sfârșitul filmului și anume în renumita casă a lui Tony. "Say hello to my little friend" e la ordinea zilei, în timp ce omori inamici peste inamici, înjuri sistemul de combat copiat din console (cu toate că după ceva vreme te obișnuiești cu el), ești plăcut impresionat de grafica interioară (vila arată demențial), mai înjuri puțin sistemul de combat, te rătăcești prin grădina imensă a lui Montana, în timp ce inamicii se spawnează într-una și te rogi să nu fie tot jocul așa, în timp ce ești impresionat de replicile lui Montana, copiate din film și plăcut surprins de voice-acting (de altfel, vocea este aproape identică cu cea a lui Pacino, dacă la credits n-ar fi scris la vocea lui Tony Montana numele actorului, n-aș fi sezizat diferența). După acest măcel, Tony reușește să scape într-o mașină, spre deosebire de sfârșitul filmului, pierde absolut tot ce avea și decide să se răzbune. Tony Montana: Me, I want what's coming to me.

Tony Montana: Me, I want what's coming to me.

Manny: Oh, well what's coming to you?

Ei bine, pe Manny nu îl mai găsim în joc, în schimb Tony e decis să cucerească lumea. Cel puțin Miami, iar lucrul ăsta îl va face cu ajutorul nostru.

Cum? Ei bine, aici vine frumusețea. În cel mai pur stil GTA și chiar Godfather, vom avea misiuni de îndeplinit, vom avea teritorii de cucerit, afaceri de cumpărat, găști de eliminat, toate pentru a crește reputația și pentru ca Miami-ul să fie orașul nostru. Și acum să explic puțin conceptele.

Încă de la începutul jocului, Tony încearcă să-și recapte vechiile relații. Aici învățăm un lucru foarte important și folositor în joc, anume cumpărarea și distribuția cocainei. Fiindcă Tony este, înainte de toate, un traficant de droguri.

Conceptul este simplu, însă influențat de o mulțime de factori. În joc ai așa numitele Gang Heat și Cop Heat. Cu cât sunt mai mari, cu atât mai mult vei fi vânat de poliție și restul găștilor din oraș. Conceptul nu e nou, însă e prima oară când îl văd într-adevăr bine implementat, fiindcă în Scarface chiar contează. Dacă ai un Gang Heat mare, apăi se simte. Să dau un exemplu. Neavând chef să plătesc pentru scăderea gang heat-ului, îl aveam la maxim. Ei bine, cum mergeam prin oraș și dădeam de o gașcă eram vânat, anumiți dealeri de droguri nu mai vorbeau cu mine, iar eu cumpăram mult mai puține droguri decât aș fi putut cumpăra cu un gang heat apropiat de 0. De exemplu, dădeam 20.000 \$ pe un kilogram de cocaină, din care făceam un profit de vreo 150.000 de dolari.

Alta a fos situația după ce mi-am redus gang-heat-ul și luam 3 kg de



cocaină la același preț. Bun, misiunile în general se rezumă la măcel și la cumpărarea anumitor afaceri care îți asigură o parte din teritoriu, iar cucerirea teritoriilor controlate de găști se face într-un fel asemănător cu cel din San Andreas.

Elvira: Can't you stop saying fuck all the time?

Ei bine, după cum probabil ați ghicit din subtitlu, violența verbală se păstrează și în joc. De altfel, nu deranjează prea mult fiindcă ajută la crearea atmosferei. Însă violența nu este prezentă în Scarface doar în forma verbală. Scarface este un joc cu o violență dusă la extrem, complet nerecomandat minorilor. În scenele de luptă vei vedea oameni dezmembrați, țipete de groază, mult sânge. Totul culminează când pui mâna pe drujbă și efectiv tranșezi. De altfel, jocul încurajează violența, prin așa numitele Balls Points. Care se fac în special în lupte, cu cât nimeresti o zonă mai sensibilă a corpului, cu cât mai multe Balls Points primești, înjurând lumea pe stradă, conversații completate și multe alte lucruri. Aceste Balls Points se cumulează și efectul imediat este așa-zisul Rage Mode. În momentul în care ai intrat în Rage Mode, camera trece la First-Person, Tony devine invincibil, își omoară inamicii cu un singur foc și capătă viață pentru fiecare inamic ucis.

Tony Montana: NOW you're talking to me, Baby.
Elvira: Don't call me "Baby". I'm not your "Baby".

Ei bine, am pomenit Balls Points. Rage Mode nu este singurul efect al acestora. Cu cât cumulezi mai multe Balls Points, deblochezi niște bonusuri. Spre exemplu, dacă strângi suficiente, vei avea contactul cu așa-numitele Femme Fatales. Astea sunt niște gagici pe care trebuie să le convingi să se mute în vila ta. Faza nasoală e că odată ajunse acolo, acolo întepenesc. Nu poți decât vorbi cu ele. Mă așteptam la alt fel de interacțiune. În fine.

Tony Montana: [to Manny] You should have kept your mouth shut, they'd have thought you was a horse and let you out.

Am vorbit deja mult și totuși mi-au scăpat multe lucruri. Asta fiindcă jocul reușește să aibe o complexitate ridicată pentru un Action.

Grafica este pe alocuri bine făcută, însă este plină de bug-uri. Grafica variază în calitate de la excelent (interioarele, detaliile anumitor mașini, în general orașul, majoritatea personajelor), până la mediocru (lanse flare mai pătrășos n-am văzut de multă vreme, apa e destul de prost făcută, mașini care intră în asfalt și multe alte lucruri), se scoate prin optimizare. De mult n-am mai jucat un joc la un framerate acceptabil cu antivirsul și Bit Comet pornite. Controlul mașinilor iarăși variază, de la bun la mediocru, însă mașinile au comportamentul lor propriu, ceea ce nu e un lucru rău.

Un punct în plus îl primește diversitatea, îți poți angaja șofer, asasin, boat driver, traficant de arme, îți poți schimba stilul viley, poți cumpăra mobilă pe care o pui unde vrei, poți cumpăra unique collectibles, mașini, iahturi și multe, multe alte lucruri pe care le poți face și nu le-am mai amintit aici.

Sunetul este bine făcut, cu un voice-acting excelent, cu toate că replicile tind să devină repetitive după un timp, iar muzica este alcătuită dintr-un playlist foarte divesificat, incluzând genuri muzicale ce satisfac toate gusturile, iar aici dau un mare punct în plus pentru posibilitatea de a schimba melodia, în caz că nu-ți convine. Menționez că am ascultat în special "80's pop mix" și "Scarface O.S.T" pentru a mă integra mai bine în atmosferă.

Tony Montana: You know what? Fuck you! How about that?

Scarface este un joc cu atmosferă și cu atitudine. Nu va avea impactul pe care l-a avut GTA-ul, însă dacă ești în stare să treci cu vederea părțile mai slabe ale jocului, vei avea parte de o experiență la fel de plăcută ca și în GTA.

Foarte complex pentru un action, cu multe lucruri bine făcute, Scarface rămâne totuși un joc plăcut. Nu revoluționar, nu peste măsură de original, practic a luat lucruri deja prezente în alte action-uri, însă le-a implementat bine. Un joc care îți provoacă nervi, însă și plăceri pe măsură. Totul e să vrei să treci cu vederea părțile proaste.

-Aditzah

GM

GRAFICA	7/10
SUNET	9/10
GAMEPLAY	7/10
STORYLINE	7/10
MULTIPLAYER	N/A
IMPRESIE	0/10
NOTA FINALĂ:	7.4

Broken Sword

The Angel Of Death

-Reîntoarcerea la aventura și cleptomanie-

Broken Sword. Gorge Stobbert. Nicole Collard. Templeri. Țări îndepărtate. Personaje unice, voice acting de excepție, stil grafic unic, mistere și puzzle-uri. Toate acestea sunt elemente ale seriei Broken Sword, serie care a oferit o abordare unică asupra acestui gen de jocuri, apelând la niște scenarii demne de Hollywood care reușeau să genereze o imersiune nemaivăzută până atunci. Primul joc, complet desenat manual, de la background-uri până la personaje, este considerat unul din cele mai bune adventure-uri lansate vreodată. Din păcate, sequel-ul nu a avut atât de mult succes datorită unei evidente lipse de finisare, mai ales în cazul firului epic (Broken Sword 2 - The Smoking Mirror apărea la doar un an față de primul).

După 6 ani de la lansarea celui de-al doilea joc al seriei, apare un nou Broken Sword (partea a treia, The Sleeping Dragon). Acesta a fost privit ciudat de către fanii seriei din cauza graficii 3D și al controlului complet din taste (sau gamepad), fără nici un fel de utilizare a mouse-ului. Deși mulți au afirmat că feeling-ul specific seriei s-a pierdut (interfața Point'n'Click-ul juca un rol important), povestea nu a dezamăgit și, la final, Broken Sword 3 și-a câștigat locul de cinste în serie. 2006. 10 ani de la apariția primului Broken Sword. Este lansat Broken Sword 4 - The Angel of Death, mult promisă "întoarcere la origini" a seriei. Este aici, este palpabilă și jucabilă dar a reușit să se ridice la înălțimea așteptărilor?

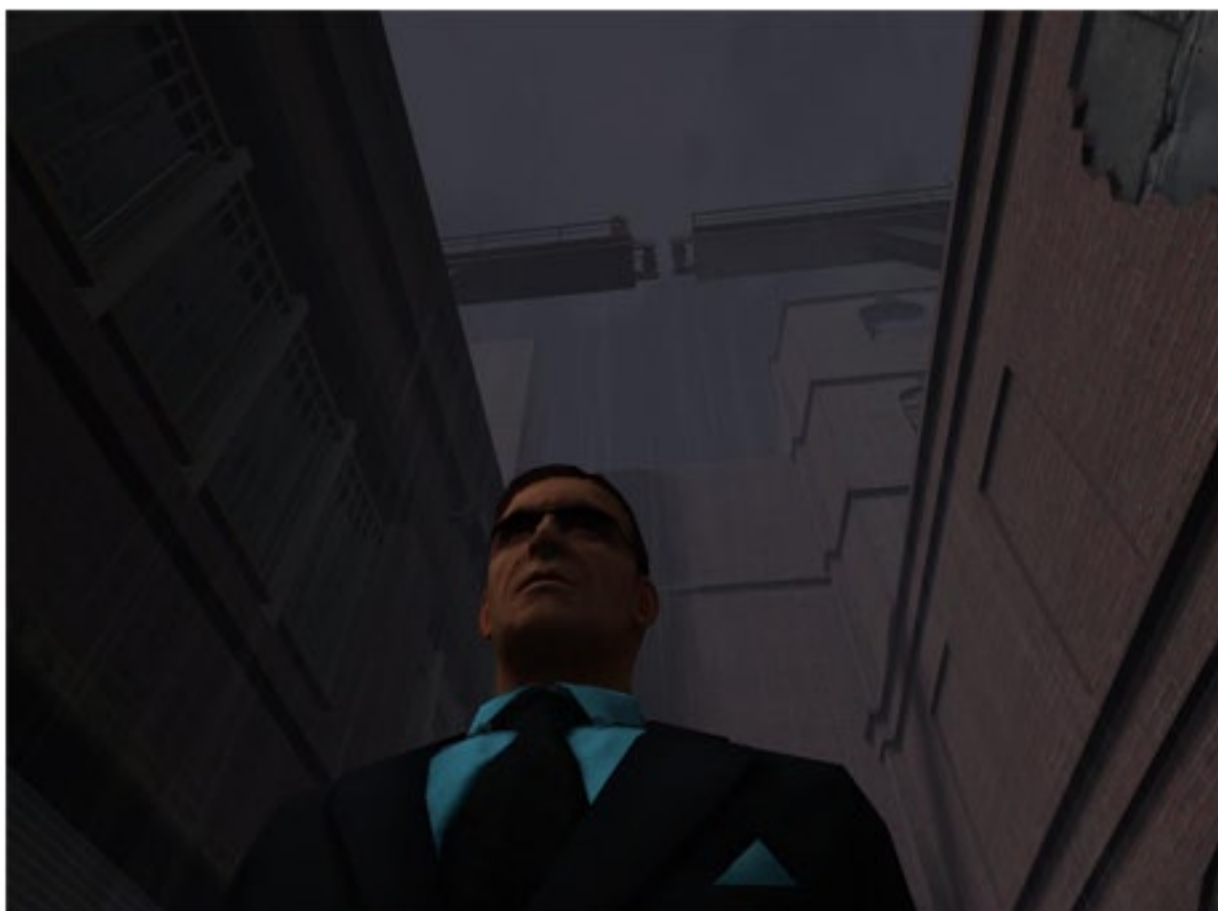
George Stobbert("Two b's two t's") nu mai este avocatul de altădată și acum lucrează în cadrul unui program de asigurare pentru oamenii eliberați pe cauțiune. Firma se află într-un cartier nu prea "prietenos", iar afacerea nu duce nici ea prea bine. Acțiunea propriu-zisă începe când o blondă misterioasă îl caută pe George pentru a descifra un manuscris și mai misterios, iar mafia italiană începe să îi urmărească. De aici George și Anna Maria (blondă) încep călătoria pentru a dezlega misterul care se afla în spatele manuscrisului. Cum? Asta e povestea? No Nico? No Templars? Hey I want my money back! Nu. Povestea este ceva mai complicată și îl va duce pe George din New York în Istanbul, unde povestea ia o nouă întorsătură, iar Nico își va face din nou apariția în serie. Spoiler? Nu cred.

Nico George și Anna Maria se afla chiar pe coperta jocului, deci nu am stricat plăcerea jocului. Împreună, cei doi vechi prieteni vor călători la Roma, Nico făcând și scurta escală în Phoenix, Arizona. Vom întâlni personaje noi și vechi, toate ușor exagerate, cu accentele lor caracteristice, vom alerga prin orașe mari pentru a aduna indicii, vom "împrumuta"(vezi subtitlul) o sumedenie de obiecte, de obicei considerate "house-hold", și vom dezlega la sfârșit un mister care ajunge până la Vatican și înapoi. Din păcate, povestea nu se ridică la standardele impuse deja de restul seriei(și mai ales Broken Sword 1). Pur și simplu nu este destul de complexă și de originală încât să funcționeze ca un Broken Sword "old-school". Faptul că nu o are pe Nico de la început este ceva nou pentru serie și nu ceva tocmai bun.

Grafic, jocul nu impresionează. Dacă primele două jocuri din serie pot primi un 10 clar la grafică, iar 3-ul a arătat foarte bine pentru vremea lui (în ciuda mult hultului 3D), Broken Sword 4 nu mai uimește și ne întâmpină cu o grafică pe alocuri bună, pe alocuri proastă, dar care totuși își face treaba. Avem modele realizate frumos, dar care nu sunt deloc



expresive. Pur și simplu nu a reușit să mă convingă expresiile faciale, realizate un pic cam "chinuit". Locațiile arată bine, acestea variand de la o clădire distrusă până la un hotel de lux din Istanbul sau o catacombă medievală. Sunt credibile, nimic de zis, dar în comparație cu alte titluri de aventura din ultima vreme (Fahrenheit și Still Life în special), nu reușesc să se facă remarcate. Avem și câteva efecte de particule, bloom sau pixel shading pe ici, pe colo, dar implementarea lor catastrofică îngreunează jocul în ultimul hal(Optimizare? Ce e aia?). Sunetul în schimb este ceva mai bun. Avem zgomote de ambient realizat destul de bine, o muzică drăguță, dar care nu iese în evidență în nici un fel, și faimoasele "jingle"-uri atunci când îndeplinim o acțiune care duce la continuarea jocului. Vocea lui Rolf Saxon revine în rolul lui George Stobbert, pentru a ne aduce din nou comentariile gen "i'm not sticking my finger in there" sau amintirile sale despre rudele care au murit în





GM

GRAFICA 7/10

SUNET 8/10

GAMEPLAY 7/10

STORYLINE 7/10

MULTIPLAYER N/A

IMPRESIE 7/10

NOTA FINALĂ: 7.2

moduri tragice, în timpul unor acțiuni gospodărești banale. De altfel, vocea lui Rolf Saxon este singura voce care merită amintită. Restul sunt doar bune, însă nu atrag atenția. Nici vocea lui Nico nu impresionează, iar calitatea înregistrărilor lasă de dorit, uneori auzindu-se pe fundal un fâsâit enervant. Partea tehnică este și ea destul de modestă. Avem din nou un control Point and Click, care însă nu a reușit decât să îmi creeze nervi. Point and click împreună cu o cameră mișcătoare asupra căreia nu avem control este o combinație foarte proastă. De asemenea bug-urile grafice întâlnite la tot pasul, împreună cu optimizarea absentă, fac că jocul acesta să arate ca un produs nefinisat.

Puzzle-urile sunt ceva mai diferite față de restul seriei. Toate puzzle-urile sunt extrem de evidente și sunt puține locurile în care te blochezi sau apelezi la walkthrough. De asemenea puzzle-urile care au legătură cu manuscrisul sunt făcute complet aiurea, neavând legătura decât până la un anumit punct cu indiciile de pe pergament, îndeplinirea acestora bazându-se pe sistemul "trial and error". O nouă adiție este PDA-ul. Cu ajutorul acestuia, George își va ține "jurnalul" (diverse lucruri importante din joc), îl va putea folosi pe post de telefon și pentru a "hackui" diverse servere, folosind o interfață de tipul Drag and Drop. Aceste noi "puzzle-uri" mi-au plăcut, fiind puzzle-uri în adevăratul sens al cuvântului. Trebuie să plasezi diverse redirectionari ale fluxului de date către computere neprotejate pentru a ajunge în final la serverul pe care dorești să îl spargi.

Așa că nu este încă cazul să fiți descurajați, dacă nu l-ați încercat. Seceta de adventure-uri de calitate continuă, iar acesta este unul un pic peste medie, care face parte și din una din cele mai bune serii de astfel de jocuri. Îmi pare rău pentru Broken Sword 4 și sper că următorul titlu al seriei să facă o figură mai frumoasă decât acesta.

Cu toate acestea, slăbiciunile acestei noi aventuri a cuplului George-Nico sunt prea evidente, Broken Sword 4 reușind să-și ocupe locul de "cel mai slab joc al seriei".

-The Warlord



Microsoft Flight Simulator X

1. Flight Preparations.

În urmă cu câteva zile, un prieten bun mi-a sugerat subtil dar insistent să creez o groapă virtuală în al meu HDD, pe care să o umplu cu 15 GB de simulator pur de zbor. Ce-i drept, după experiența cu Microsoft Flight Sim 2004, m-am cam codit la această cerere, însă într-un final apoteotic - ce m-a văzut cu un pahar de Heineken gol și o fereastră de messenger cu Aditzah deschisă - am decis să-i ofer o șansă. Sincer să fiu, nu regret asta, mai ales dacă respectivul prieten bagă și o bere în joc.

2. Takeoff...

După o instalare de 40 de minute am purces în lumea necuvantatoarelor dar foarte zgomotoaselor aparate zburătoare făurite de om. Am fost plăcut surprins de o interfață de start mai aerisită ce oferă jucătorilor trei mari posibilități de început: "I'm new" (pentru novici în ale șofatului pe căile aeriene), "I'm back" (Pentru cei ca mine ce au încercat și MsFS-uri mai vechi) respectiv "I'm a pilot" (Pentru cei ce au prearâvnita licența și vor să se mențină în formă).

În versiunea aceasta, Microsoft a renunțat la tutorialele video și/sau audio, înlocuindu-le cu scene de joc propriu-zis. În cadrul acestor scene, instructorul virtual oferă aviatorului-în-formare o privire frumoasă asupra câtorva manevre aeronautice și asupra peisajului, urmând ca, într-un final, să ofere controlul jucătorului. Ce mi-a plăcut la acest lucru au fost instrucțiunile minime pentru a te pune pe picioare (în cazul nostru, pe aripi). Nu tu detalii tehnice, nu tu denumiri și altimetre, ci doar un simplu set de "To turn left move the joystick left or press the left arrow key on the keyboard", în urma căruia te trezeai că țineai în aer un DeHavilland Beaver mai mult timp decât un MiG romanesc.

Microsoft a reușit astfel, din punctul meu de vedere, să facă Flight Simulator X mult mai atractiv, conferindu-i un farmec mai profund și detașându-l de experiența monotonă și insipidă de a te da cu avionul de colo-colo fără vreo noimă cu care ne-au obișnuit vechile FS-uri.

3. We are now flying over the beautiful Florida Keys!

Unul din multele elemente ce detașează MsFSX de vechile producții simulatoristice ale Microsoft-ului îl constituie peisajele. Extrem de detaliate și de precise, imaginile văzute din cockpit în jocul de față depășesc

cu mult nivelul oricăror alte peisaje din orice alt simulator. Sute de mii de copăcei, zeci de clădiri, vapoare, iahturi și un relief demn de Google Earth, toate acestea se găsesc în Microsoft Flight Simulator X. Imaginați-vă farmecul de a zbura cu un Boeing deasupra Bucureștiului în deplina sa glorie sau o mică tură cu un Cessna deasupra Hawaii-ului. Sau chiar o aterizare cu elicopterul pe un iaht dacă vă simțiți în stare. Asta pentru că jocul de față ne oferă un număr relativ mic de arovehicule, însă cu mare varietate. Avem la dispoziție avioane comerciale (Boeing), avioane "de plimbare" (Cessna, DeHavilland), elicoptere (Bell), planeare și avioane de acrobații (Extra 300S). Odată ales cosciugul zburător (ei hai, că îl băgați voi cel puțin o dată în câmpul de lângă pistă), ne facem planul de zbor. Microsoft ne permite decolarea și aterizarea pe netedele piste ale unuia dintre cele 24000 de aeroporturi, fiecare cu propriile vehicule specifice de sol și aer, pasageri și turnuri de control. Nu vă arde de transportat posibili teroriști de colo-colo? Nimic mai simplu: puteți încinge o cursă aviatică în multiplayer, un mod MMO-istic de joc ce ne aruncă în atmosferă împreună cu ceilalți zăpăciți împătimitiți de vederea de sus. Asta dacă te ține conexiunea. Dacă până și multiplayer-ul vă lasă impresia că deja știți tot ce se poate, mergeți liniștiți la Tarom să le cereți un post, căci după ce termină jocul cu tine cunoști cerul cu toți norii săi ca pe propria-ți palmă!



4. Experiencing some minor turbulence.

Dacă până acum v-am oferit o privire utopică asupra jocului, acum trebuie să vă prezint și mica dar singura sa parte problematică: cerintele de sistem. În ciuda faptului că se mișcă bine și pe sisteme mediocre cu detalii medii, pentru a trăi aventura întreagă a simulatorului ai nevoie de un PC solid. Cel puțin 1.5 GB de RAM și o placă video pe măsură (zic aici 7800GT sau X1900XT) sunt necesare pentru a vedea lumea sub lentila "photorealistic beaver". Sunetul jocului este și el bine făcut, deși prea multe nu ai de analizat, tot ce auzi e un hure al motorului, câteva warnings, vocea turnului de control și muzica din meniu. Totuși, fiind puțin, e bine făcut.

5. Landing.

În concluzie, spun cu mâna pe manșă și cu piciorul pe paloniere că Microsoft Flight Simulator X este un joc reușit, realist, liniștitor și accesibil tuturor. În ciuda faptului că este un simulator, nu a fost uitat factorul de FUN, care este asigurat de câteva dintre misiunile oferite, precum cea cu aruncatul cu bombe cu apă din aerotriciletă. Așa că, dacă vă ține hardul și simțiți nevoia de a ține literalmente nasul pe sus, luați FSX, se merită din plin. Over and out!

-tanku

GM

GRAFICĂ	10/10
SUNET	8/10
GAMEPLAY	10/10
STORYLINE	N/A
MULTIPLAYER	8/10
IMPRESIE	9.5/10
NOTA FINALĂ:	9.3



LEGO STAR WARS II

THE ORIGINAL TRILOGY



Anthology of Interest

Se pare că George Lucas a apucat seria Star Wars de o ureche și a pus-o cât de cât în ordine, și astfel primul joc LEGO: Star Wars conținea începutul poveștii originale, iar următorul joc din serie seria originala și continuarea poveștii, și cum zic fanii bătrâni ai Star Wars prima trilogie e mai bună și de aici tragem concluzia că și acest joc este un succes, dar să nu ne grăbim, încă. Primul joc din serie a prins destul de bine, conceptul a rămas cam același, dar acesta nu este un lucru rău, faptul că deja ești familiarizat cu sistemul de joc ajută. Poate că acest joc este mai mult un add-on decât un stand alone dar cu siguranță nu la asta vă veți gândi când veți juca jocul, care este unul dintre cele mai fun jocuri lansate în ultimul timp.

NOU!

Jocul începe cu același meniu simplu și ușor enervant, probabil tot o glumă a producătorilor care dau peste nas meniurilor care consumă mai multe resurse decât jocul în sine, apoi începi NEW GAME-ul tot în Moș Eisley cantină neschimbată dar cu noi personaje de cumpărat, nave și un frumos caracter costumizer, în care putem interschimba piesele de lego de la un personaj la altul, imaginați-vă un darth vader îmbrăcat cu outfitul de princess Leia slave, trebuie să ai doar ceva imaginație, răbdare și puțină îngăduința sistemului primitiv de costumizare. Partea pe care jocul a fost mai bine dezvoltat de această dată sunt luptele cu nave, totul de la X-wing-uri la ȚIE fightere, reproducerea scenelor din film cu aceste nave este destul de reușită dar mai reușite (și pline de umor) sunt scenele clasice din film, de acesta dată fără voci (mârâituri în acest caz) și cu piee LEGO, ce putea fi mai interesant. Tot vehicule/nave avem și în cadrul misiunilor standard, avem de toate, nici nu pot să stau să le enumăr acum.

Elementul de fun

robabil vă amintiți celebra scena din film "Luke [...] i am your father" deja arhi-folosita, ei bine, personal am fost curios, și am zis că trebuie să văd ce le-a trecut producătorilor prin cap din moment ce personajele nu aveau voci, iar când la

momentul respectiv când am văzut că Darth vader [spoiler*spoiler*spoiler*spoiler] arăta lui Luke am căzut de pe scaun împreună cu Victor "Chupee" (căruia îi mulțumesc că și-a pierdut timpul în co-op cu mine), și asta nu e nimic în comparație cu alte faze din cut-sceneuri, și nu numai, ci și în gameplay, de exemplu C-3PO tot timpul își pierde ba o mână, ba un picior, pe lângă faptul că se mișcă ca un câine degerat, nici nu poate sării, noroc că R2D2 îl compensează cu abilitățile sale.

Tot aici vreau să vorbesc despre gameplay, care a rămas în parte neschimbat, personajele care lucrează cu forța și cele care au blastere sunt destul de diferite, jedi pot să facă double jump și se folosesc de forță pentru a muta obiecte, iar personajele cu blastere (Han Solo, Luke la început, Leia) au un fel de grappling hook și abilități speciale, de doge sau altele, de exemplu han solo are un doge extrem de artistic, leia are slap attack, iar chewbacca este cel mai hazliu când scoate mâinile de lego inamicilor pe un sunet care creează dependentă. Mai departe personajele nu diferă foarte mult, dar caracteristicile din film se regăsesc aici iar unul are întotdeauna nevoie de celălalt. Foarte inovativ și fun mai este și modul Free Play, care odată cu terminarea fiecărei mișuni (6 pe fiecare capitol + bonus missions) în care ești lăsat să faci orice, să joci cu orice carcater vrei și să modifci acțiunile din film după cum ai tu chef, și mai ales să abordezi misunile cum vrei,



să explorezi zone destinate doar anumitor personaje și să te iei la bătaie pe scoruri cu prietenii, păcat de componenta multiplayer care ar fi fost extraordinară dacă nu ar fi lipsit cu desăvârșire, chiar și așa modul co-op este de ajuns, mai ales dacă există două gamepaturi, am jucat jocul cam 80% în co-op deci pot spune că decât să te uiți la un film prost ca majoritatea recente mai bine pui de un tv-out în living și gata.

Pam pam ta dă dăm pam pam pam pamm!

O bună bucată din joc m-am întrebat unde intervine factorul de dificultate, ei bine jocul este destul de accesibil pentru orice categorie de gameri până la un punct, acestea sunt puzzle-urile nu grele dar destul de logice și plăcute, deloc frustrante, poate doar puțin când nu joci în co-op, A.I.-ul este imbecil dar asta nu contează așa mult în acest joc. În afară de puzzle-uri o altă piedică este scorul, sau câte monezi de lego iei pe parcursul misiunii, iar dacă mori și nu le recuperezi le pierzi, deci practic trebuie să încerci să nu mori, dar asta nu înseamnă că nu poți să termini jocul cu scorul zero. Oricum ai juca, degeaba joci dacă nu aduni puncte pentru că, personal, am jucat jocul ca să deblochez anumite nave/personaje, cum sunt anakin ghost, yoda ghost și așa mai departe, chiar dacă am fost dezamăgit pe urmă (nu este nimic special în privința lor) am rămas cu consolarea că YODA este extrem de puternic și devastator. Dacă nu măcar pentru deblocarea unor caractere mai speciale (Greedo,

The Emperor, etc).

Pentru un fan star wars recomand acest joc cu căldură, sunt sigur că nimeni nu va fi frustrat și va zâmbii oricum, pentru fanatici scorul "True jedi story" cred că va fi înspre 99%, eu din păcate, deși știu filmele, și le-am văzut de multiple ori nu am reușit decât un umil scor de 79%, dar oricum, nici nu m-am obosit pentru că fără să vrei jocul te îndeamnă la păcat, dacă ai un gamepad cu stick-uri analoag încercați să luați orice caracter și să apăsați ușor pe cel direcțional, felul în care personajele se mișcă este extrem de comic iar dacă mai aveți și un fraps, în Moș Eiseley Cantină puteți face adevărate comedii de scurt metraj, o mică sugestie, luați-l pe C3PO și dezactivați-l cu atacul lui r2d2 iar duceți-vă cu un alt caracter în spatele lui c3po și mergeți încet înspre dosul lui. Amuzant nu-i așa?

A long time ago, and still.

Grafică este destul de bună și arată perfect, piesele de lego arată exact ca în realitate, dat fiind faptul că totul este din lego, grafică este total realistă, sunetul este și el bun, puțin repetitiv și anumite personaje au sunete enervante dar asta nu deranjează doar dacă sunetul este prea tare, muzica este clasică tema Star Wars în diversele sale ipostaze. Bug-uri sunt și ele și sunt câteva în cadrul misiunilor (de exemplu Yoda nu vroia să se mai urce în spatele meu) dar un simplu load rezolva problemele.

Dacă căutați un joc de încins gamepad-ul și vreți o partidă bună de râs împreună cu prietenii la un co-op este soluția perfectă.



-katerpillar

GM

GRAFICĂ	10/10
SUNET	8/10
GAMEPLAY	9/10
STORYLINE	8/10
MULTIPLAYER	8/10
IMPRESIE	9/10
NOTA FINALĂ:	8.6

Începând cu anul 1994, EA Sports a lansat an de an câte un joc din seria FIFA, și bineînțeles nici anul 2006 poate nu face excepție. Mult timp această serie practic nu a avut concurența, situația schimbându-se cam din anul 2003 când seria Pro Evolution Soccer a trecut și de partea PC-ului. Aceasta a încercat să ofere jucătorilor un fotbal mult mai real și mai variat, reușind să atragă de partea sa foarte mulți fani. Când seria FIFA pare că bate pasul pe loc, Pro Evolution Soccer se dezvoltă natural de la joc la joc și reușește să ofere în fiecare an un joc proaspăt și distractiv. Citind rândurile de mai jos veți putea afla ce noutăți a reușit să aducă FIFA 07 față de precedent și dacă îi poate ține fața ultimei realizări de la Konami.

În primul rând trebuie să remarc că și acest joc se ghidează după principii foarte asemănătoare celor pe care le-am întâlnit deja în precedentele FIFA. Cei care se așteaptă la un joc inovator vor fi dezamăgiți, cei de la EA preferând același tip de joc rapid, arcade și câteodată distractiv. Bineînțeles că există câteva noutăți destul de subtil introduse, dar care pot motiva destul de fani ahtiați după fotbal să cumpere și acest joc.

Din păcate jocul o dată în bară din nou la partea de simulare, unde întâlnim niște features introduse total aiurea și fără nicio logică. Imaginați-vă doar ca jucătorul care are posesia mângâi are o viteză mult mai mare decât ceilalți jucători de pe teren. Astfel driblingurile se vor putea realiza foarte ușor dacă încercăm să ne depășim adversarul în viteză. Portarul advers se comportă total inuman, executând niște parade extraordinare la niște șuturi trimise foarte puternic și plasat de la câțiva metri. Or avea ei reflexe bune, dar aici ai impresia că știi de dinainte unde se va duce mingea. Ajungem astfel la inteligența artificială care este realizată într-un mod patetic și care aduce aminte de niște turme de vite decât de niște jucători umani.

Portarii deși apară extraordinar în majoritatea cazurilor, aceștia au și obiceiul de a gafa cum nu se poate mai rău, și cum nici un jucător de liga D nu cred că reușește. Jocul echipei adverse nu uimește mai prin nimic nici pe nivele de dificultate mai ridicate, nereușind să-și impună jocul prin pressing sau pase năucitoare, dar reușind să te învingă prin șuturi care își ating ținta dubios de exact.

Alt lucru gândit și implementat greșit este sistemul de înaintare în dificultate. În loc ca adversarii să fie mai isteți și să adopte tactici mai complexe cu cât alegem nivele de dificultate mai ridicate, aceștia devin mai buni în stats-uri. Tot meciul vei ține posesia mângâi și îți vei impune jocul, dar situația va fi echilibrată prin portarul advers care apără formidabil și prin golurile imparabile pe care le încasezi. Exact acest lucru te îndeamnă să găsești și să exploatezi diferite "nișe" de gameplay tipice seriei FIFA, care te pot ajuta să marchezi de exemplu, dacă știi din ce poziție și cu ce putere să tragi.

Bun, până acum m-am referit la niște probleme deja caracteristice seriei, acum e momentul să vedem care sunt mai exact modurile de joc disponibile și cât de bine au fost implementate. Avem în primul rând modul "Manager" care îți propune să intri în pielea unui antrenor și să iei la cârmă un club. Acesta, sincer să fiu, mi s-a părut suficient de complex și de bine realizat încât să nu plictisească, mai ales prin posibilitățile variate pe care ți le oferă. O mare importanță în acest titlu li se atribuie banilor, pe care îi vei putea cheltui la transferuri, la "Scouting" (cu ajutorul căruia poți găsi noi talente) sau la îmbunătățirea staff-ului (unde îți poți dezvolta, de exemplu,

antrenorii secundari). Banii se pot obține prin biletele vândute (poți chiar să alegi cât de scumpe să fie acestea), transferuri sau sponsor (pe care îl alegi la începutul fiecărui sezon). Ca să știi cât de bine vei sta și în viitor cu banii, există o funcție intitulată "Financial prediction", care îți poate spune câți bani vei avea în funcție de ce preț pui pe bilete și de transferurile pe care le faci. Biletele se vând în funcție de cât de mulțumit este publicul față de prestația echipei și îți pot asigura o sursă de venit destul de profitabilă, dacă ai rezultate bune. O altă modalitate prin care producătorii încearcă să rupă monotonia sezonului, este cea a diferitelor mesaje pe care le primești de la direcțiune, fani sau presa. Overall-ul jucătorilor nu mai este de acum bătut în cuie, acesta putând fi îmbunătățit prin punctele de experiență pe care fiecare jucător le poate primi după fiecare meci.

Deja clasicele "Tournament" și "Create Tournament" sunt prezente bineînțeles și aici. Cu ajutorul primului puteți juca diferite campionate și cupe din diverse tari, iar cu al doilea vă puteți crea propriile turnee. Există deasemenea și destule "Challenges" care presupun diverse provocări care la rândul lor constau în câștigarea unui anumit campionat, marcarea unui anumit număr de goluri, obținerea unei posesii de 75% pe meci și multe alte "cerințe" destul de originale. În ciuda A.I.-ului slăbuț de care am amintit la începutul articolului, jocul rămâne destul de distractiv, mai ales



FIFA 07

datorită vitezei mari de joc și fazelor deosebit de spectaculoase care se pot provoca. Nu sunt mari noutăți pe planul schemelor care se pot face, dar acestea sunt suficiente pentru a mulțumi majoritatea microbiștilor. Dacă combinați anumite taste puteți chiar să faceți "braziliană", "foarfeca" sau pasă cu călcâiul.

Din păcate diferitele tactici care se poate aplica la fiecare început de meci sunt destul de puține la număr și mult prea puțurile implementate. Putem alege doar așezarea tactica de bază în teren și marcajele la jucători. Nu putem pune un jucător oriunde dorim pe teren, nu putem seta mentalitatea echipei și de tacticile avansate prezente în managere clar nu poate fi vorba.

Adevărata valoare a jocului constă însă în multi-player, care vine ca de obicei cu Direct IP, Network și Online. Aici ne confruntăm cu oponenti umani, uităm de A.I. și lăsam cale liberă distracției. Poate că se insistă prea mult spre aplicarea unui joc care presupune cât mai puține pase, și cât mai multe driblinguri, dar luat per ansamblu este suficient de echilibrat încât să ofere o distracție pe termen lung.

Grafic jocul arata aproape neschimbat față de precedent, asta presupunând animații acceptabile, un teren detaliat și un stadion plin de suporteri realizați în două dimensiuni. Îmi plac totuși umbrele care sunt spectaculoase și bine realizate. Din punct de vedere al optimizării jocul sta chiar foarte bine. Testat pe un sistem dotat cu un procesor amd athlon xp 2400+, 512 mb ram și un 6800XT jocul curge ca o apă de izvor cu aproximativ 60 de cadre pe secundă în rezoluție și detalii maxime.

Muzica din păcate a rămas la fel de neinspirat aleasă, iar vocile comentatorilor la fel de seci. Sunele tribunelor sunt însă foarte bine realizate și contribuie la realizarea acelei atmosfere sepcifice unui stadion de fotbal.

Noua realizare a celor de la EA Sports nu aduce astfel prea multe noutăți încât să motiveze lansarea unui nou titlu din seria FIFA, dar se pare că asta contează prea puțin pentru fanii dedicați ai seriei . Chiar dacă A.I.-ul poate cauza destule neplăceri, modul manager și multiplayer-ul salvează jocul și reușesc să-l facă suficient de distractiv și de variat. Totuși Pro Evolution Soccer 5 rămâne încă regele fotbalului virtual, asta mai ales datorită complexității tactice și a fazelor variate din fiecare meci.

-Allah



GM

G RAFIGA	8/10
S UNET	7/10
G AMEPLAY	6/10
S TORYLINE	N/A
M ULTIPLAYER	9/10
I MPRESIE	7/10
NOTA FINALĂ:	7.4

Secret Files : Tunguska

Nu îmi vine să cred. ÎNCA un adventure? A înviat oare acest gen? S-a întâmplat ceva? Creatorii de jocuri și-au dat seama că ne lipsește acest gen; mai întâi Broken Sword, și apoi acesta? Nemții de la Fusionsphere împreună cu Animation Arts se pare că și-au dat seama și și-au unit forțele în crearea unui adventure "ca la mama acasă".

Povestea se învârtă în jurul "incidentului" real din 1908 din regiunea Tunguska, Rusia. "Ceva", pare-se, s-a izbit de pământ în acea zonă, iar vegetația pur și simplu a dispărut. În prezent, profesorul Vladimir Kalenkov, unul din cercetătorii principali ai incidentului (originar din Rusia, acum stabilit în Germania), dispare aparent fără urmă. Fiica sa iubitoare, Nina (de altfel și personajul principal) începe căutarea de indicii pentru găsirea tatălui. Pe parcursul acțiunii este ajutată de un coleg de serviciu al profesorului, Max Gruber, un tânăr care pare să vrea și "altceva" de la Nina, precum și de un vechi prieten al profesorului, Oleg. Împreună, cei trei vor pleca pe tot globul, în dezlegarea unui mister care devine din ce în ce mai ciudat, în timp ce sunt urmăriți de o "secta" și vegheați din umbră de "someone in a high place".

Când am văzut prima oară grafică jocului am rămas un pic uimit. Dar imediat m-am calmat, observând că avem de-a face cu un background pre-renderizat, cu modele 3D. În orice caz, să nu credeți că jucați un joc 2D (nu că ar fi ceva rău cu 2D-ul), dar jocul de față arăta incredibil de bine pentru un 2D/3D combo game.

Background-urile sunt foarte bine făcute, cu atenție mare la detaliu, chiar și la lucrurile mai puțin importante, pe care probabil le și trecem cu vederea. "Îmbinarea" modelelor 3D cu acest background 2D nu se observă. Totuși, pentru o îmbinare mai credibilă, producătorii au introdus și multe animații în aceste background-uri. Avem tot felul de efecte de lumină, fluturi, efecte de apă (care arată super, de altfel) și multe alte becuțe și lucruri mărunte puse acolo doar pentru a crea o atmosferă cât mai credibilă. Modelele 3D sunt și ele realizate frumos, nu foarte detaliate, dar destul de să arate bine. Coloristica este o combinație între real și culori stridente.

Spre diferență de multe jocuri din ultima vreme, sunetul este realizat foarte bine. Calitatea sunetului este foarte ridicată, ambientul este unul pe care nu l-am mai întâlnit de mult. Dacă stai într-un loc o perioadă mai îndelungată și ești atent la ambient, realizezi că este foarte bine gândit, ca locație a acțiunii și tipul de ambient afer-

ent locației. Din păcate, voale nu sunt cele mai fericite alegeri. Probabil că o mare parte din problema este că producătorii sunt germani, iar jocul a apărut mai întâi în Germania, iar apoi în restul lumii. Problema nu ar fi traducerea în engleză, bună de altfel, ci lipsa expresivității multor personaje, cât și a unui oarecare accent, caracteristic fiecărei "naționalități". Adică și rușii și germanii și irlandezii vorbesc aceeași engleză americană perfect, fără vreun fel de "personalizare" a pronunției. Asta te face să crezi că Pământul a ajuns la globalizare, iar limba oficială mondială este engleza americană, un neajuns al jocului dar care poate fi trecut cu vederea.

Gameplay se bazează pe clasicul Point and Click cu mici "modernizări". În primul rând, avem pointer-ul în formă de maus cu acțiunea posibilă pentru fiecare obiect peste care se afla. De exemplu, când este deasupra unui obiect pe care putem să îl folosim sau să îl "ridicăm" mouse-ul-pointer va avea butonul stânga "înverzit", iar lângă el apare "mânuța" care indică folosirea. Toate obiectele din joc pot fi și "examine" cu ajutorul click dreapta (și iconița în formă de ochi de lângă pointer). Ca o noutate a genului, avem multe hint-uri in-game, pentru cei care se blochează în anumite părți ale jocului. Avem un buton numit Search Scene, care indică cu ajutorul unor lupe toate obiectele sau locațiile

"folosibile" din ecran, un lucru destul de folosit în unele locații în care obiectele folosite se îmbină excelent cu fundalul. Mai este disponibil și "jurnalul" Ninei, în care notează lucrurile importante care s-au întâmplat și care ar putea ajuta la rezolvarea anumitor puzzle-uri. Ultima pagină a jurnalului conține un hint pentru puzzle-ul "milestone", pe care îl conține fiecare parte a jocului, fără rezolvarea căruia nu se poate avansa în poveste. Dacă ești atent la detalii sau te pricepi la logică nu ar trebui să existe mari probleme în rezolvarea puzzle-urilor. Multe din acestea se rezolvă prin combinarea unor obiecte din inventory în funcție de nevoie. Jucătorii mai "trecuți prin viață" vor găsi rezolvarea acestora prea ușoară, dar "șoarecii de internet" vor putea să le rezolve și prin folosirea fiecărui obiect cu fiecare obiect său fiecare parte a scenei.

Jocul este finisat foarte bine, firul epic nu dezamăgește și avansează progresiv de la început la sfârșit, conținând și unele răsturnări de situație, dar nu foarte multe. Povestea nu este foarte lungă și 10 ore la prima joacă cred că sunt destule pentru terminare. Tunguska a fost o surpriză plăcută, de la care nu mă așteptam la foarte multe, și mi-a oferit mai multe decât alte jocuri din ultima vreme. Dacă Broken Sword m-a lăsat un pic cam rece, pot spune că Secret Files Tunguska își va lua locul de onoare între Still Life și Fahrenheit (după mine, cele mai bune adventure-uri din ultimii ani).

-TheWarlord

GM

GRAFICA 9/10

SUNET 8/10

GAMEPLAY 9/10

STORYLINE 9/10

MULTIPLAYER N/A

IMPRESIE 9/10

NOTA FINALĂ: 8.8



O pagină neagră cu puțin
text pe ea

WWW.**GAMEMASTER**.RO
"Mai bun decât prietena ta dar cu nimic mai bun decât Baldur`s Gate II"

EVOLUȚIA VEGETAȚIEI ÎN JOCURILE VIDEO

Scurt istoric

Vegetația a apărut pentru prima dată acum câteva miliarde de ani, deși într-o versiune încă în stadiu alpha a avut un succes puternic la microbi și bacterii care încet au evoluat în critere mai avansate iar ordinea animelor și a florei să fie creată, asta doar ca să fie distrusă în mare parte în ultimii 100 de ani. Toate acestea se întâmplau pe Terra, planeta tuturor posibilităților.

Fotosinteză în două dimensiuni.

Odată cu apariția primelor jocuri vegetația și-a făcut simțita prezența, în Pong de exemplu putem observa adevărate culturi de mușchi pe părțile nordice ale "paletelor", promit însă să nu mai bat câmpii și să trec la lucruri mai serioase.

Grafică 2d cât de cât avansată și în culori (sau nu neapărat) a dus la apariția texturilor și a reprezentărilor cât de cât realiste ale elementelor naturale, în special la RTS-uri unde cărămizile și copacii din 10 pixeli nu erau de ajuns, astfel, a apărut iarba și pământul, datorită elementelor de level design aceste prime două elemente au dus la formarea copacilor, munților, dealurilor, apelor și altor elemente de zi cu zi (și mai târziu zi/noapte).

Cu toții știm de la clasele de biologie că tufișurile, plantele, copacii și restul au nevoie de anumite condiții de existență și anumite specii nu pot exista în anumite zone geografice fie ele reale sau mitologice, astfel o multitudine de texturi și forme de copaci au fost create ceea ce a dus la încărcarea hard-urilor cu și mai multă informație, fapt ce a dus la marea revoluție a pixelilor din anii 90`.



Industrializarea

Deși la începuturile sale vegetația ducea o mare lipsă de producție și influență asupra marilor conflicte apărute în aria RTS acestea au început să fie exploatate de către omul pixelat în scopuri pur existențiale, și anume recoltarea de resurse, mai târziu cronologic, în FPS-uri acestea au primit rol de acoperire dar despre asta ceva mai târziu.



Fructele nu au fost de ajuns iar nu peste mult timp pădurile au ajuns să fie defrișate în scopuri militare și nu numai iar din aceștia s-au făcut bărci și hârtie pentru populația marilor imperii.

Marele punct al evoluției vegetației, grafică 3d

Venirea graficii 3d a însemnat o adevărată evoluție a vegetației virtuale, simplele "texturi" nu erau de ajuns iar încetul cu încetul s-a ajuns la o reprezentare complet 3d a vegetației, dar asta mult prea târziu. Iarba și tufișurile spre exemplu erau redade tot în 2d iar efectul era redat printr-o iluzie optică, iar, de multe ori erau doar imagini în zonele inaccesibile jucătorului. Copacii însă erau evitați dar nu pentru mult timp, simplitatea design-ului lor nu a fost o mare problemă, adevărata problemă apare iarăși mult mai târziu odată cu apariția umbrelor proiectate, a frunzelor realist reprezentate și a multor altor elemente, pixel shader, dinamic lighting, etc.

Munca care stă în spatele redării vegetației în jocuri este în ultimul timp de o proporție majoră dintr-un joc, la fel ca apa care spre deosebire de vegetație a avut o evoluție mult mai bruscă datorită limitărilor tehnologice ale vremurilor, fapt ce poate fi aplicat și în cazul florei.



Far Cry, unul din jocurile cu cea mai bună verdeață ;-)

Apocalipsa după "Far Cry"

După ce atenția a început să se învârtă și în jocul culorii verde în jocuri am fost amenințați cu adevărate jocuri mîncătoare de resurse și bani, iar o bătălie începuse, acum această bătălie s-a diminuat destul de mult și nu mai este ceva concret, concurența va exista oricum dar acum știm că nu mai există limite și raguri de doborât așa cum erau acum 5 ani de exemplu. Vegetația a ajuns să interacționeze direct, să infuenteze gameplay-ul și să dea viață unui joc,

mai ales odată cu implementarea motoarelor fizice, poate că pare banal, dar dacă încercați să vă imaginați gamingul fără vegetație o să constatați că este ceva mai mult decât vă așteptați.

Viitorul nu pare iertător pentru buzurnarele noastre, cu toate că optimizarea are acel cuvânt de spus, marii producători nu par interesați decât de dovedirea adversarului, să sperăm totuși că aceasta criză, și aceasta accelerare se va mai diminua și o să putem respira liniștiți

-katerpillar



DEUS EX

O să iau taurul de coarne pentru o clipă și o să spun că în general FPSurile nu sunt domeniul în care se petrec cele mai mari inovații. Poate pentru că în cele din urmă totul se reduce la un tip cu o armă care împușcă ceva. O vreme rețeta a mers foarte bine, dovadă fiind Doom în care acest principiu simplu este aplicat perfect. Desigur asta se petrecea în 1993.

Doom3 nu a fost prea bun, nu?

Iar atunci când inovațiile se petrec adesea nu au efecte prea bune. Ține minte cineva Daikatana? Eu prefer să uit. Desigur momentele de groază în care murea un coechipier și trebuie să iei de la capăt un nivel pentru că nu ai găsit acele save gemuri nenorocite o să mă bântuie în continuare noaptea. Rețeta a fost o idee regândită în Star Wars Republic Commando, doar că acolo coechipierii erau aduși înapoi la viață moka.

Genul are convenții datorită unor motive foarte bune. De exemplu jucătorul vrea să știe în orice moment câte gloanțe mai poate să încaseze înainte să moară, și de aceea s-au inventat bările de viață sau contoarele. De asemenea orice soldat veteran știe că dacă treci peste un medkit viața ți se reface miraculos. Așa că o să numesc Halo un joc mediocru pe bună dreptate, deoarece nu poți să pui o bară de scut care se regenerează când nu trage nimeni în tine și niște bări mai mici de viață sub ea care dispar imediat, și apoi să nu numești toată chestia „combat evolved”. Pentru că sunt sigur că în viitor soldații nu vor aștepta după colțuri să li se refacă scuturile și apoi vor asalta următorul val de inamici.

Măcar vehiculele erau amuzante. În schimb atunci când inovațiile nimeresc la fix efectele sunt uimitoare, și mă refer la Half-Life 2 și Gravity Gun. Când orice obiect din mediul înconjurător devine o armă regulile jocului se schimbă pentru totdeauna. Viitorul ne rezervă lucruri și mai bune, mai ales prin Portal unde mediul o să devină și mai important.

Dar suntem în 2006 și noua generație de console și plăci video începe să facă orice posibil. Însă în 1993 când apărea Doom posibilitățile tehnologiei de atunci limitau serios ce puteai și nu puteai să faci ca game designer. Încet încet, odată cu avansul tehnologiei viziunii au început să se joace cu rețeta FPSurilor clasice. Half-Life a fost poate primul FPS cu adevărat dinamic, pentru prima dată mediul de joc devenind la fel de important ca inamicii. Deși nu s-a depărtat foarte mult de la rețeta clasică, prezentarea și integrarea puzzleurilor în joc l-au făcut unul dintre cele mai importante jocuri de PC.

Cam în aceeași perioadă cu Half-Life (noiembrie 1998) apărea un joc numit Thief care ne arăta că lupta e în realitate soluția cea mai proastă. Jucătorul era încurajat să stea în umbre și să evite inamicii, furiându-se printr-un oraș întunecat cu accente puternice de steampunk, descurcând itele unei povești spuse adesea de voci șușotite în niveluri plănuite genial și cu filmulețe de o realizare grafică excelentă. Unul dintre oamenii care au lucrat la el este Warren Spector, care în urmă cu patru ani lucrase la un joc numit System Shock, unde un hacker se lupta singur pe o navă spațială cu un calculator nebun. Gameplayul se baza pe găsirea de upgradeuri pentru personajul tau și partea de hacking era reprezentată de zone din ciber spațiu unde te luptai cu diverse programe de securitate, generând efecte în lumea reală. Din păcate System Shock s-a vândut mult mai slab în comparație cu Doom sau donele sale (poveste care avea să se repete cu multe din jocurile celor de la Looking Glass până când compania s-a închis în 2000).

După Thief Warren Spector a plecat la Ion Storm Austin și de aici restul e istorie. Compania acum defunctă nu poate fi iertată niciodată pentru Daikatana, dar se mai face vinovată de producerea celor mai inovative și îndrăznețe jocuri lansate vreodată pe PC.

Și capul lor de afiș este Deus Ex (după cum vedeți am menționat jocul de abia în al nouălea paragraf așa că mă descurc bine), un joc atât de îndrăzneț, inovativ, atmosferic și complex încât m-am găsit rejucându-l la șase ani după lansarea sa, într-o după-amiază leneșă de toamnă.

Data fiind munca anterioară a lui Warren Spector cred că lumea întreagă ar fi trebuit să se aștepte ca într-o zi omul să ia System Shock într-o mână, Thief în alta și apoi să bată o dată din palme, creând Deus Ex într-o mare de fulgere și tunete care ar fi orbit și ar fi spart timpanele oricui se afla în aceeași galaxie cu el.

Deși nu este lipsit de problemele sale (multe din ele cauzate chiar de natura FPSurilor și acele convenții de care vă spuneam mai devreme) Deus Ex îmbină aproape perfect FPSul cu RPGul, spărgând și retrasând fără teamă barierele dintre aceste genuri. Și fiind în concordanță cu vremurile în care se lansa (2000, toată treaba cu Y2K, teoria conspirației etc) povestea jocului are loc într-o lume cu un viitor sumbru, condusă de organizații secrete și terorizată de un virus necruțător.

Jucătorul (eu, voi și toți cei care o să fugă la magazin cumpărând jocul după ce terminați de citit acest articol și le spuneți s-o facă) intră în cizmele, paltonul și ochelarii de soare ale lui JC Denton, un cyborg de ultimă generație care lucrează pentru United Nations Anti-Terrorist Coalition (UNATCO). Desigur termenul cyborg



este folosit arbitrar aici deoarece JC este „smarter than your average bear” și nu are părți de metal inserate inestetic în corp, ci mici mașini numite naniți care lucrează înăuntrul său, lăsând cu mult în urmă „vechea” generație de cyborgi (reprezentată în joc de Anne Navarre sau Gunther).

JC se pune repede pe urmele unei conspirații de nivel global și povestea capătă implicații amănunțite, vechii aliați devenind repede adversari. De la un New York devastat la un Hong Kong condus de Triade care se luptă cu săbii laser (sau ceva care seamănă cu o sabie laser și e cea mai bună armă din joc) sau la un Paris în plină revoltă (ca de obicei) povestea jocului este comparabilă cu un roman cybepunk de calitate (dar cine mai citește zilele astea când avem jocuri video ca Deus Ex).

Gameplayul este după cum am spus mai sus revoluționar și îndrăzneț, combinând FPSul cu RPGul. Totul merge în felul următor: ai un inventory destul de mic în care îți ții toate armele și uneltele, deci vremurile de glorie în care cărai lansatoare de rachete, rail gunuri, plasma rifeluri și blastere după tine s-au terminat. Toate armele pot fi upgrdate folosind pachete speciale pe care le găsești în timpul jocului dacă explorezi cum se cuvine, fiecare armă având anumite statistici ca accuracy, damage, recoil etc.

Doar că atunci când scoți pistolul și tragi în ceva s-ar putea foarte bine să ratezi, pentru că glonțul nu se duce acolo unde e ținta atâta vreme cât tu nu știi cum să folosești un pistol. JC are mai multe skilluri legate de folosirea armelor și uneltele, skilluri care pot fi îmbunătățite folosind puncte pe care le capeteți pe măsură ce avansezi în joc. De aceea pe măsură ce bagi puncte în Light Weapons ținta se va concentra mai repede pe punctul în care îndrepti arma și gloanțele vor nimeri cu eficiență letală. Acest lucru este și mai evident la pușca cu lunetă care la început se va clătina ca în mâinile unui bolnav de parkinson iar când ajungi Master în Rifles va sta complet nemișcată.

Sistemul de upgrade ar armelor combinat cu cel de skilluri crează un gameplay foarte plăcut, care te încurajază să experimentezi și să găsești mereu noi metode de a elimina opoziția.

Și nu se termină aici! Acei naniți care lucrează în JC pot fi îmbunătățiți, oferindu-ți noi implanturi, prin așa numitele „upgrade canisters” care pot fi găsite în locațiile importante din joc. Aceste implanturi îți oferă noi abilități care pot fi apoi activate prin tastele F1 – F12. Dacă la început ai doar un fel de lanternă pe parcursul jocului găsești implanturi care te fac să alergi mai repede, să devii invizibil sau imun la gloanțe. Odată activate ele consumă energia bionică, care poate fi reîncărcată de roboții medicali sau prin folosirea energy cellurilor. Situația se complică atunci când vezi că unele implanturi fac imposibilă instalarea altora, așa că de exemplu trebuie să alegi cu grijă dacă vrei să fii invizibil sau imun la gloanțe pentru că nu le poți avea pe amândouă. Implanturile pot fi și ele îmbunătățite prin găsirea unor canistre speciale, care nu vor fi destule pentru a duce toate implanturile



la nivel maxim. Aceste abilități speciale devin foarte puternice și importante în ultima parte a jocului, unde inamicii nu au nici o șansă în fața unui supercyborg cu o sabie laser imun la gloanțe. Desigur sună bine în teorie dar gameplayul este destul de bine balansat și toate implanturile activate în același timp consumă infernal de multă energie.

Combinăți implanturile cu skillurile și armele modificabile și veți vedea de ce sistemul de luptă din Deus Ex este cu totul special. Peste asta se mai adaugă și level designul excelent și partea de hacking.

Imaginați-vă o ușă încuiată.

Acum imaginați-vă că sunteți un supercyborg și deschideți ușa. Unii dintre voi o să o arunce în aer cu muniție anti-tanc. Alții vor sparge lacătul sau vor hackui terminalul de securitate care deschide ușa. Și alții vor căuta pe sub mese, scaune prin toată clădirea un data disk pe care scrie codul de deschidere al ușii, un efect nedorit al level designului. Asta pentru că fiecare nivel din Deus Ex are câte o ușă laterală, o gură de aerisire exact atât de mare încât un om să treacă prin ea, sau în general o altă modalitate de a-l duce la capăt decât confruntarea directă.

Și adesea personajele lasă parole, mesaje secrete sau chei pe sub birouri, pe birouri sau prin birouri, încât știi că dacă o să cauți destul o să găsești acea cheie / cod de acces. Și acest lucru devine destul de ridicol după o vreme stricând cam toată atmosfera.

Skillurile de lockpicking și hacking pot fi și ele upgrdate, la fel și cele de swimming sau environmental resistance, așa că adesea parcurgerea nivelelor implică înot, drumetii prin substanțe radioactive, dezactivarea sistemelor de securitate sau căutarea codurilor de acces. Și după o vreme sentimentul de inovație dispăre și observi că hackingul sau lockpickingul implică doar șederea în poziție de drept și apăsarea unui buton în timp ce personajul lucrează de zor la lacăt / computer. Poți de asemenea să folosești cutii sau alte obiecte din mediul înconjurător pentru a trece peste sistemele de securitate sau a ajunge în locuri inaccesibile, dar în general box puzzleurile nu au aceeași varietate ca în Half-Life.

Jocul integrează și posibilitatea de a te furișa pe lângă adversari, doar că lipsește indicatorul de vizibilitate al seriei Thief. Soldații câteodată te văd și în colțurile întunecate și altă dată nu te observă în cealaltă parte a camerei.

"JESUS CHRIST" DENTON



Sneakingul devine o operație încetă, bazată pe încercare și eșec; asta până realizezi că e mai ușor doar să-i împuști pe nenorociți și să termini mai repede cu toată treaba.

Grafica nu este punctul forte al jocului și nu arată prea bine nici chiar pentru acea vreme. Fețele personajelor sunt inexpressive, mâinile butucănoase, lumea este compusă din diverse nunațe de gri și peste tot este aruncat un mare vâl negru. Sunt momente totuși în care atmosfera generală creată de level design face jocul să arate bine (Hong Kong fiind punctul culminant) dar per total sunt aceleași depozite și baze secrete monocrome. Partea bună e că jocul merge fără probleme cu setările la maxim pe sistemele din zilele noastre. Sunetul în schimb este foarte bine realizat, micile scăpări ale voice actingului fiind compensate de muzica excelentă.

Privind retrospectiv asupra felului în care evoluează povestea și gameplayul am impresia că producătorii aveau mai multe în cap decât au reușit să implementeze în joc. Prima misiune are obiective secundare a căror îndeplinire duce la recompense financiare când te întâlnești cu șeful tău, dar acest lucru nu se va mai repeta pe parcursul jocului, obiectivele secundare devenind un fel de sidequesturi. A treia misiune te trimite în prima și singura zonă „open ended” din joc, Hell’s Kitchen, unde poți să faci diverse misiuni pentru localnici înainte să continui cu misiunea principală. Dar viitoarele misiuni elimină această posibilitate și transformă totul într-o experiență cât se poate de liniară, lăsând totuși finalul la alegerea jucătorului. Deus Ex 2 se îndreaptă mai mult spre acest gameplay mai liber însă asta e o

poveste pentru alt articol.

Cred că și level designul a fost modificat substanțial datorită limitărilor tehnologiei. De exemplu în concept art laboratorul lui Tracer Tong plutește pe apă și este înconjurat de tot felul de nave, aducând oarecum cu Raftul din Snow Crash, dar rezultatul din joc este mai puțin impresionant. În orice caz Hong Kongul este unul dintre cele mai reușite niveluri ale jocului.

Într-un articol din PC Gamer un reviewer entuziast spunea că dacă ar fi să cumperi un singur joc de PC în viața ta, ar fi bine ca acesta să fie Half-Life. Eu zic că ar fi o idee mai bună să iei Deus Ex, pentru a te bucura de una dintre cele mai deosebite experiențe pe care ți le poate oferi un joc video.

-Zak





Savage. Cred că prima dată când am găsit jocul ăsta a fost când căutam niște jocuri cât-de-cât decente pentru Linux. Nu mă întrebați de ce. Ideea e că nu-mi pare rău că l-am găsit. Savage: The Battle for Newerth este o combinație interesantă (care trebuie perfecționată) între un RTS și un RPG, făcut de S2Games.

Păi, ce să vă zic. Puteți să învățați să jucați jucând "singuri" cu voi ca Host pentru că Savage nu are suport de single player. Aveți de ales între două tabere: Legion of Man și Beast Horde. Jocul începe în bază, unde vă apucați de adunat resurse și de construit clădiri. Acest mod de a vedea jocul se numește Command Mode. Este partea de RTS a jocului. Resursele sunt simple: Gold și Red Stone. Mai sunt și alte resurse care se acumulează automat după construirea unor clădiri mai speciale. Vorbim mai încolo despre asta. Cum spunea, v-apucați de minat la aur și piatră roșie. Aurul și Piatra le folosiți pentru a crea muncitori (poate cea mai abuzată denumire din istoria RTS-urilor), clădiri sau eroi.

M-am exprimat bine: "partea RTS". Adică se limitează la niște țărani/creaturi bizare care se mișcă greu și acumulează resurse prin curentul electric care le iese din crengi...ăăă, da. Deci, nu poți să mergi mai departe de clădiri. Clădiri și...atât.

În schimb, toată armata și toată dinamicitatea jocului se concentrează în simpla unitate de pe hartă pe nume erou. De aici, ne băgăm în RPG/FPS.

FPS/RPG ?! Ce-i ăla ?

Păi, nici eu nu prea-mi dau seama. Ideea e că e bizar. Trebuie să cauți baza inamică și s-o faci praf...a, da, și să-l faci praf și pe eroul inamicului. Păi, cam asta ar fi de zis...STAI BĂ ! Nu pleca. Doar nu te duceai peste inamic cu bețe și pietre, nu ? Thought so. Deci, ne întoarcem la modul RTS.

Pentru ?

Pentru resursele avansate de mai sus. Acestea sunt diferite pentru cele două rase. Sunt câte trei resurse per rasă ce pot fi adunate în câte 100 de unități. Se acumulează destul de greu așa că aveți grijă cum vă împărțiți timpul.

După ce vă terminați baza, puteți trece la eroi. Sunt câte 6 eroi pentru fiecare rasă. Eroii au vitalități, abilități și diverse alte deosebiri între ei. Pentru a debloca/schimba un erou, trebuie să acumulați o cantitate X de aur. După ce vă alegeți eroul, treceți la

În schimb, toată armata și toată dinamicitatea jocului se concentrează în simpla unitate de pe hartă pe nume erou. De aici, ne băgăm în RPG/FPS.

FPS/RPG ?! Ce-i ăla ?

Păi, nici eu nu prea-mi dau seama. Ideea e că e bizar. Trebuie să cauți baza inamică și s-o faci praf...a, da, și să-l faci praf și pe eroul inamicului. Păi, cam asta ar fi de zis...STAI BĂ ! Nu pleca. Doar nu te duceai peste inamic cu bețe și pietre, nu ? Thought so. Deci, ne întoarcem la modul RTS.

Pentru ?

Pentru resursele avansate de mai sus. Acestea sunt diferite pentru cele două rase. Sunt câte trei resurse per rasă ce pot fi adunate în câte 100 de unități. Se acumulează destul de greu așa că aveți grijă cum vă împărțiți timpul.

După ce vă terminați baza, puteți trece la eroi. Sunt câte 6 eroi pentru fiecare rasă. Eroii au vitalități, abilități și diverse alte deosebiri între ei. Pentru a debloca/schimba un erou, trebuie să

cumulați o cantitate X de aur. După ce vă alegeți eroul, treceți la alegerea itemelor și armelor, care de asemenea costă aur și resursele speciale menționate mai sus. V-ați ales eroul ? Iteme ? Arme ? Buuun. Treccem la Action Mode.

Și ăsta e... ?

FPS...RPG ? Știu și eu ? Okay. Ideea e că aveți posibilitatea de a selecta între First Person și Third Person. Action Mode măcar este mai rapid decât Command Mode. Așa, ce căutam ? Baza inamicului. Păi, nu-i greu de găsit, dat fiind că mai aveți și-o hartă (neexplorată, ce-i drept). Cu eroul puteți să adunați resurse "atacând" minele, puteți să cercetați împrejurimile sau puteți să vă întoarceți înapoi în bază ca să vă mai luați un item ceva...



Împrejurimile. Se găsesc NPC-uri pe mai toată harta care nu fac decât să scoată tot felul de sunete și, ocazional, să mai arunce cu câte ceva în tine (dacă mergi prea aproape de ele). Dacă dai în ele, evident că vor riposta (sau dacă tragi în ele). În plus, dacă le mai și bați, primești o cantitate considerabilă de aur sub formă de...traistă.

Bun, găsești baza. Ce-i de făcut? Păi, dă și trage, dă și trage, dă și trage până te plictisești, află inamicul ce pui la cale și te pulverizează. Aici deja intră în joc siege weapons-urile. Catapulte (la Legion) și Behemoți demni de temut (la Horde) pot distruge o bază din câteva lovituri.

Am uitat să menționez că pot fi mai mulți eroi/jucători cu aceeași bază. Deci, puteți avea o armată constituită din 2 Scouts, 2 Savage, 1 Chaplain, 1 Legionnaire și o Catapultă. Un sfat ar fi să aveți și un om care să se ocupe de bază în tot acest timp (adică, care să fie în RTS Mode).

Arme... ce pot să zică, câte 12 la fiecare rasă, de diferite tehnologii. În funcție de resursele avansate, se împart în 3 categorii cu câte trei sub-specii de arme la fiecare categorie. O a patra categorie cuprinde armele de bază în număr de trei. Toate armele întâlnite în joc nu țin de timp, deci puteți găsi tot felul de arme bazate pe tehnologii avansate.

Itemele și abilitățile rămâne să le descoperiți voi.

Grafic nu e cine-știe-ce minune, dat fiind că jocul e gratis. SoundTrack-ul e beton, basic-RTS/Action. Deci, dacă vă plângeți că jocurile de astăzi cer prea mult sau dacă n-aveți ce vă juca, nu strică să încercați Savage.

Baftă. Și nu uitați să vă luați câțiva prieteni și să vă jucați prin TCP/IP

-jEDImIND

GM

GRAFICĂ	7/10
SUNET	9/10
GAMEPLAY	7/10
STORYLINE	N/A
MULTIPLAYER	8/10
IMPRESIE	7/10
NOTA FINALĂ:	7.6



Eeee...s-au șmecherit băieții de la S2Games. Vor ceva marfă, hibrid, durabil și...care costă bani ?!

Lucrurile vor sta la fel ca mai sus doar că va fi o interfață mai marfă, abilități speciale mai multe, combat perfecționat, adiiții gen sânge, interacțiuni în funcție de lovituri etc., iteme noi și diverse, și...și...unitățile Hellbourne. Nu prea știu ce-i cu ele însă știu că ele vor decima totul.

Bătăliile se vor desfășura între un număr mai mare de jucători astfel încât armatele tale vor fi mai mari, din unități mai multe și mai diverse. Din câte spuneam, sau cred că n-am spus, Savage se bazează pe cooperative. În The Battle for Newerth n-a fost cine știe ce însă în A Tortured Soul, lucrurile s-ar putea să ia o întorsătură pozitivă.

Îl așteptăm cu Hard Disk-ul liber.

Jedi aicea, 2-10. S-ar putea să mai scriu la Savage 2 Preview, așa ca partea a doua nu e definitiva. Sper ca v-a ajutat cu ceva articolul meu și sper să mai vin cu câte ceva zilele astea.

Best regards for GM team.

savage2.s2games.com



Mobile

Samsung X830

Samsung X830 este un mobil după care întorci capul. Cu siguranță. Este un mobil al cărui design futurist, simplu, dar și cochet deopotrivă reușește să te atragă. Este știut faptul că mobilele, de regulă, se adresează tuturor sexelor, având un design "neutru", un amestec între cele destinate bărbaților, cu linii masculine, dure, fără inutilități estetice și cele feminine, puternic colorate și cu multe briz-brizuri. Samsung X830, în schimb, are un design ce-l face să fie și feminin și masculin în același timp. Este un telefon special din punct de vedere al designului. Și are și câteva dotări cu care reușește să atragă cât mai mulți oameni. Nu are slot pentru card dar are o memorie de 1 GB, în care puteți pune mp3-uri, are de asemenea Bluetooth 1.2, EDGE și o cameră foto/video de 1.3 megapixeli.



Nokia 8800 Sirocco

Telefoanele mobile au ajuns cu siguranță să fie considerate accesorii vestimentare, ceea ce îi obligă pe producători să se comporte ca adeverați designeri vestimentari. Mobilele trebuie să fie trendy, trebuie să atragă persoane cu un anumit nivel de cultură vestimentară și de aceea toate aceste telefoane au un design cât mai sublim, cu linii cât mai fine, care să curgă și cu culori cât mai senzuale. Noul Nokia 8800 Sirocco zici că este din ciocolată. Îți vine să-l mănânci. Nokia a reușit să facă linii fluide, foarte faine. Este clar că un astfel de telefon nu are nevoie de cine știe ce dotări pentru că se adresează altei categorii de persoane, însă, are câteva dotări mai stralucite cum ar fi camera foto/video de 2 megapixeli, radio FM sau mp3/aac player.



FILME

Boom Boom Sabotage

Filmele care fac parte din specia acestui film sunt în general mai puțin bagate în seama de către grosul publicului. Tony Hawk`s Boom Boom Sabotage este o animație ce are ca temă skateboarding-ul, grafica nu este de ultima generație dar păstrează un ton comic, pe de o altă parte motion capture-ul este extraordinar iar scenele de skate sunt perfect realizate. Vocile sunt bine interpretate iar ca guest îl avem și pe Tony Hawk care îl interpretează pe... ei bine, pe Tony Hawk.

Povestea se învârtă în jurul prea-linistitului oraș Lincolnville unde Grimley's Old Tyme Circus și idiotul ce îi sta la conducere se gândesc că nu ar strica să dea un spectacol în locul evenimentului Boom Boom Huckjam al lui Tony Hawk, acesta fiind răpit de circarii skaterofobi. O situație care poate fi rezolvată doar de niște skateri, pai nu?



Garfield: A Tail Of Two Kitties

Bill Murray Îl interpretează încă odată pe pisoiul rasfatat, gras și iubitor de lasagna ce-i zice Garfield (nu Gardfield) într-o comedie animată cu un subiect atât de complex și cu atâtea rasturnări de situație încât Tom & Jerry va păli în umbra burții lui Garfield.

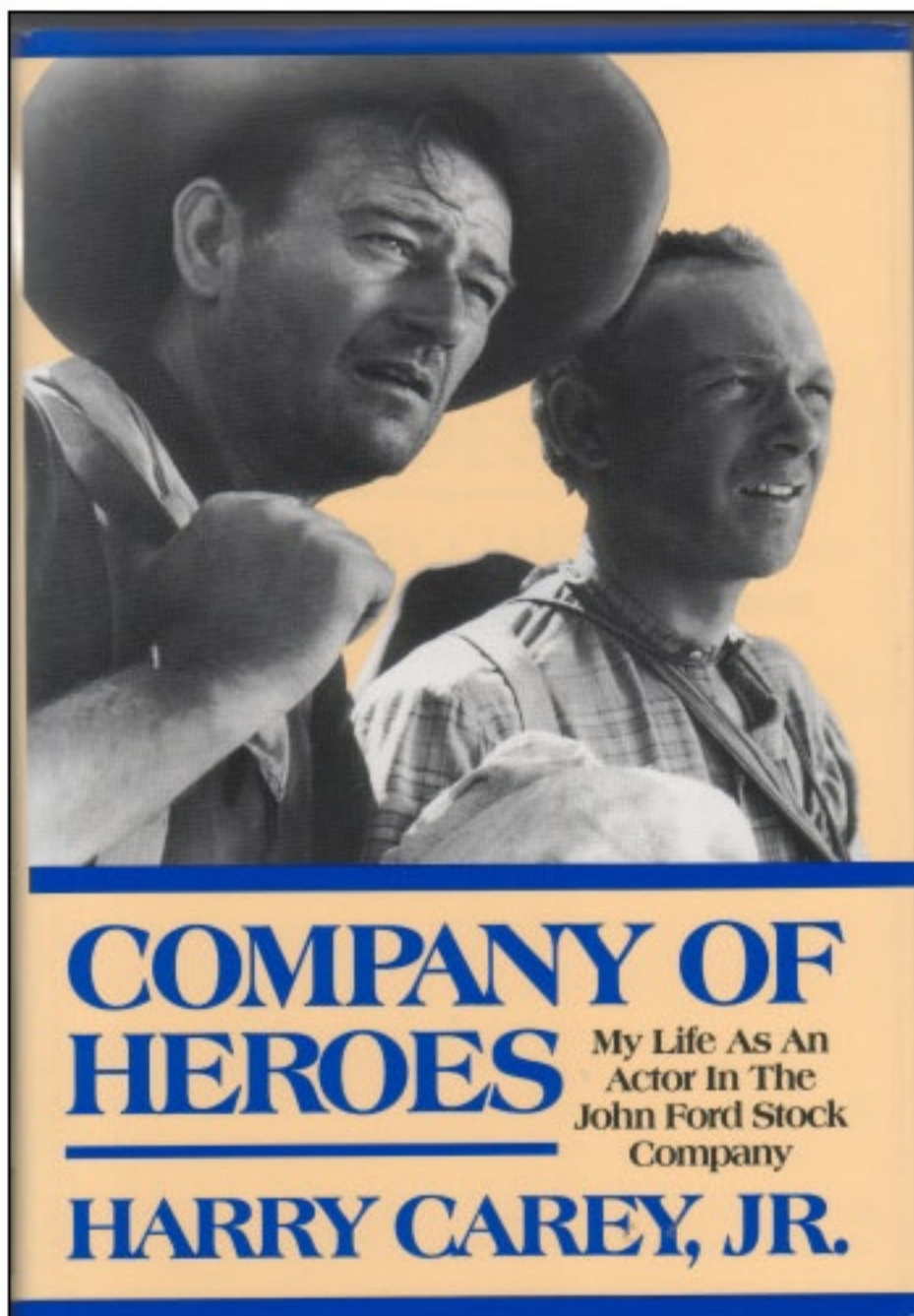
Acestea fiind spuse, stăpânul Jon Arbuckle (Breckin Meyer) calătorește în Anglia cu scopul mai mult sau mai puțin evident de a o întâlni pe prietena sa, viitoare soție, Liz (Jennifer Love Hewitt). De parcă o pisică nesuferită nu ar fi fost de ajuns, în Anglia Garfield ajunge să schimbe locurile cu o pisică identică ca look, dar oarecum diferită ca și comportament, Prince (Tim Curry), dar în cele din urmă pisicilor le place schimbarea dar măsurile trebuie luate împotriva lui Lord Dargis (Billy Connolly), cine este acesta? Ei bine va lasa să descoperiți singuri în această aventură de o oră și un pic, sau 5 ore cu publicitate dacă așteptați 4 ani până când va fi difuzat pe un canal românesc.



if You **Google** "Company Of Heroes" you might get this:

So let **GameMaster** do the hard work kids...

BUN VENIT PE ...
ULTIMA PAGINĂ



Echipa GameMaster:

- katerpilar (redactor șef)
- TheWarlord (redactor șef adjunct)
- pasare (redactor)
- allah (redactor)
- JediMind (redactor)
- zak (redactor)

Colaboratori în acest număr:

- Eleazar -tanku
- Skip -Aditzah

Corectura articolelor

- Red Beard

Au dublat în Limba Română:

- Ion Gicălescu
- Gică Ionescu

AM mâncat:

- ciorbă
- junk food

Vrem să mulțumim:

- Radioului de radio fuziune si fisiune

Si in special:

- aricilor pogonici de pretutindenii

GMM.RO

WWW.GAMEMASTER.RO