

RC

revista

lu'

claude

Call of Duty: United Offensive

*Expansion pack pentru
unul dintre cele mai
antrenante bootere ale
anului trecut*



Anul 1- Numărul 13 - Săptămâna 4 - Octombrie 2004

Se distribuie GRATUIT!

Atlantis Evolution

Total Club Manager 2005

CODENAME:

PANZERS

PHASE ONE





Cele mai noi jocuri

Sâmbătă, ora 11.00

Numai la ANTENA 1

GigaBit





d'ale șpăgii

Probabil ați observa în ultimele numere o machetă publicitară ce vă invită să vizitați site-ul camoaniei „Nu da șpagă“. Am aderat la această campanie încă din prima clipă în care am flat de derularea ei. Mi s-a părut normal să contribui, cu mijloacele mele modeste, la transmiterea unei atitudini care să se impregneze în minte tinerilor de azi și de mâine.

Se pare totuși că nu toți împărtășesc acest ideal, al dispariției șpăgii din România. Greu de crezut, dar Televiziunea Română, adică aceea plătită din banii noștri, a refuzat să difuzeze spotul anti-șpagă. Asta în condițiile în care există televiziuni private ce au acceptat să difuzeze gratuit spotul respectiv. Și atunci nu putem să ne întrebăm decît: „De ce nu vor mai marii Televiziunii Române să difuzeze un spot de educație civică?“. Oare nu pentru că le e frică de ce s-ar întâmpla dacă românul de rând s-ar deștepta și și-ar da seama cum a fost păcălit și călcat în picioare ani la rând?

Claude

Director General

Claude

Redactor-șef

Claude

Redactor

Claude

Colaborator

Claude

Tehnoredactare

Claude

Distribuție

Claude

Marketing

Claude

Toate materialele publicate în această revistă sunt proprietatea editurii Dark Times Multimedia. Utilizarea, copierea sau comercializarea lor fără acordul editurii este strict interzis.

Această revistă este editată
de către

DARK TIMES MULTIMEDIA

Adresa redacției:

www.dark-times.com

Pentru informații, sugestii și
reclamații ne puteți contacta la:

office@dark-times.com

ISSN: 1584-7020

În sfârșit Half-Life 2

După atâtea pocinoage (precum pierderea surselor, a texturilor și a scenariului), Valve împreună cu tatăl Vivendi Universal au decis că nu mai are rost să prelungească agonia. Ca urmare jocul este GOLD, este la fabrica de multiplicare, iar muncitorii de acolo au sarcini precise să încheie procesul până în data de.... tadaaam... 16 noiembrie. „Half-Life 2 va deveni unul dintre cele mai bine vândute jocuri din istorie și suntem foarte mândri de faptul că putem să oferim lumii această capodoperă“ - declara Bruce Hack, CEO Vivendi Universal. Deși încă nu a fost lansat Half-Life 2 a primit nenumărate premii precum cel de excelență tehnologică oferit de IGN.com sau cele peste 20 de nominalizări la titlul de jocul anului.



Operațiunea „Payback“

Marti, 19 octombrie, în timpul unei descinderi în forță a polițiștilor britanici au fost arestați nouă indivizi acuzați de copiere și distribuire ilegală de software. Această acțiune face parte din programul „Operation Payback“ inițiat de ELSPA și autoritățile britanice pentru a contracara distribuția de software pirat ce provoacă anual pierderi de 4 milioane de lire sterline.

Tot în urma acestei descinderi și aparținând aceluiași indivizi au fost descoperite un depozit și o linie de copiere industrială de unde au fost confiscate un număr foarte mare de CD-uri pirat (multe dintre acestea conțin/nd pornografie).

Premiu de 125.000 USD

Dintre 1,3 milioane de participanți ABIT i-a ales pe cei mai buni patru a-l înfrunta în direct la ACON Fatal1ty Great Wall Shootout pe Jonathan „Fatal1ty“ Wendel considerat cel mai bun gamer al lumii. Provocarea a fost simplă: învinge-l pe Fatal1ty și pleci acasă cu 125.000 USD. Spre surpriza multora și extazul chinezilor (gazdele evenimentului) Meng „RocketBoy“ Yang a reușit să câștige competiția și să plece acasă cu marele premiu.

Stronghold 2 film



Sfârșitul acestui aduce cu sine anunțarea proiectelor ce urmează a vedea lumina monitoarelor în 2005. Printre acestea se numără și Stronghold 2 un joc produs de FireFly Studios și distribuit de THQ. Anicipat de succesul primului joc la seriei, Stronghold 2 și-a propus să ducă simularea asediilor la un nivel nou... cel 3D.

Această decizie a dus la achiziționarea unor tehnologii noi, dintre care se remarcă LifeStudio: HEAD, o aplicație cu ajutorul căreia se realizează animații faciale. Cât de reușite sunt acestea s-a văzut la ECTS unde au smuls admirația și aprecierile jurnaliștilor și vizitatorilor.

Stronghold 2 nu este sigurul joc ce a folosit această tehnologie, producătorul rus Nival Interactive utilizându-l pentru proiectul său Silent Storm.



NOUA NE PASĂ!

ȚIE NU?



**Strada nu este
coșul tău de
gunoi!
Folosește
tomberoanele!**



Total Club Manager 2005

Unul din genurile de jocuri ce atrage în jurul său o comunitate fanatică de gameri este acela al managerelor de fotbal. Pe această piață au existat într-o perioadă foarte multe jocuri, însă cu timpul au reușit să se impună doar două: Championship Manager și Total Club Manager. Până acum se pare că acest duel este câștigat detașat de către jocul produs de Sports Interactive, Championship Manager. Ultimul joc al seriei Total Club Manager deși cu pretenții mari a reușit să-și dezamăgească fanii datorită nenumăratelor bug-uri tehnice și de design pe care le conținea. Din acest motiv strategia pe care se bazează concepția și promovarea jocului de anul acesta, Total Club Manager 2005 este aceea de a înlătura aceste buguri și impresia proastă lăsată de ultimul joc.

Patch

Cam toate comunicatele de presă și interviurile oferite cu generozitate presei de către EA Sports punctează acest aspect al corectării problemelor de care s-au plâns jucătorii sunând mai degrabă a campanie de promovare a unui patch decât a unui joc nou.

Haideți să ne aducem aminte împreună care erau problemele majore (acelea care ne scotea peri albi și ne determinau să aruncăm cu mouse-ul în monitor).

Unul din elementele care ar fi trebuit să constituie asul din mânecă, punctul de atracție, lovitura sub centură dată concurenței și anume simularea 3D a meciurilor a fost și cea mai mare deziluzie. Jucătorii nu respectau aproape deloc indicațiile tactice date înainte de meci, portarii pasau la jucătorii adversi, atacanții alergau ca orbeții direct în apărătorii adversi, fundații alergau mereu mai încet decât înaintașii, jucătorii de pe benzi era complet inutili, iar jocul la cap inexistent.

Ca antrenor erai nevoit să îți tipi la ei tot timpul, pentru fiecare pasă, pentru fiecare șut, pentru fiecare tackling.

Ce spun producătorii despre toate acestea? Fixed! Total Club Manager 2005 va avea un engine 3D nou pentru simularea meciurilor, chiar dacă se trage tot dintr-un engine FIFA. Caracteristica de bază a





acestui engine nou ar fi Interactive Manager Dugout. În acest mod jucătorul va putea urmări în același timp derularea meciului, rezultatele celorlalte partide și tabela instrucțiunilor tactice. Cu ajutorul acestei table orice manager poate efectua modificări tactice în timpul meciului fără a mai fi obligat să aștepte întreruperea jocului. Dar cele mai importante vești sunt acele declarații ale producătorilor potrivit cărora toate bebele enumerate mai sus vor constitui doar o amintire urâtă.

Jucătorii

Nici fotbalistii prin ceea ce reprezentau ei pentru manager (adică o sumă de caracteristici și atribute) nu au scăpat de criticile fanilor. Mereu s-a spus că sistemul de atribute este prea primitiv pentru pretențiile fanilor. Prin urmare în locul sistemului ce împărțea jucătorii pe o scară valorică de trei trepte s-a introdus cel cu 99 de trepte. Iar atributele s-au înmulțit și ele ca număr, sărind de la 16 la 30. În această perspectivă nouă sunt curios ce se va întâmpla cu bonusurile care le primeau jucătorii dacă le combinai câteva nivele ale anumitor caracteristici. Din păcate, două din lucrurile care m-au determinat să renunț la Total Club Manager 2004 (plecarea unui jucător cheie după fiecare cupă europeană câștigată și lipsa juniorilor talentați după al zecelea sezon) nu sunt amintite în declarațiile producătorilor. Nu

ne rămâne de făcut decât să sperăm că au fost și ele corectate.

Ce e nou pe stadion?

În ciuda acestei impresii că producătorii s-au concentrat numai pe eliminarea bug-urilor, există și lucruri noi pe care aceștia ni le oferă. Printre acestea posibilitatea de a-ți crea propriul club de fotbal pe care să-l duci din ultima ligă până în finala Ligii Campionilor.

În condițiile în care contracandidatul direct, Championship Manager, trece prin transformări radicale EA Sports se concetreează pe realizarea unui joc solid, stabil pe aproape orice platformă, cu care să șteargă impresia nefericită lăsată de ultima lansare. Dacă vor reuși sau nu, vom vedea foarte curând.

Claude



Atlantis Evolution

Legendă sau adevăr, Atlantida a fost și rămâne una dintre cele mai fascinante povești care s-a perpetuat de-a lungul a mii de ani din generație în generație fără a-și pierde nici un strop din savoare. Artiștii contemporani încă mai explorează această lume obscur, mitică și plină de neprevăzut. Printre aceștia se numără locatarii studiourilor The Adventure Company care sunt deja la a treia ispravă de acest gen. Atlantis Evolution, ce va apărea luna viitoare este un quest, point & click, în stilul tradițional.

Povestea

Un tânăr fotoreporter din New York, pe numele său Curtis Hewitt, este surprins de un vortex temporal care îl aruncă pe o insulă necunoscută. Începându-și explorarea și odată cu aceasta o cale de întoarcere spre

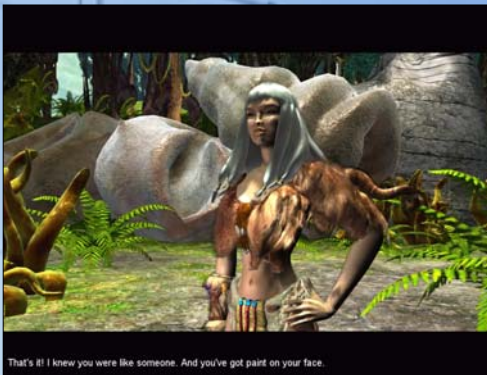
casă, acesta descoperă că se află pe misterioasa și dispărută insulă a Atlantidei. New Atlantis, civilizația ce s-a dezvoltat, pe ruinele celei antice, distruse de erupție, este la rândul ei în primejdie, iar Curtis se vede nevoit să participe la salvarea ei. Va fi nevoit să



înevăe limba, obiceiurile și credințele locuitorilor, va călători în locuri în care aceștia nu îndrăznesc să meargă de frica zeilor, pentru ca în final să călătorească opt milenii în trecut pentru a sta în fața zeilor Atlantidei și a-i înfrunța.

Jocul

De-a lungul călătoriei Curtis va interacționa cu vreo 30 de personaje dintre cele mai ciudate, inclusiv cu zeii, și le va rezolva problemele pentru ca în final, una dintre acestea să-i deschidă drumul spre casă. Pentru a-i întâlni, însă, va străbate toată insula trecând



That's it! I knew you were like someone. And you've got paint on your face.

de la decoruri luxuriante la cele deșertice, de la cele rurale la cele maestuoase. Impresia lăsată de către peisajele întâlnite este fabuloasă. Sunt o adevărată simfonie de culori, imaginile pe care le vezi părând rupte dintr-un vis mirific. Alături de coloana sonoră, acestea constituie de departe cel mai reușit aspect al jocului.

Quest-urile, logice în cea mai mare parte a lor, nu scapă din nefericire de păcatul frustrării. Sunt destul de dese situațiile în care, deși știi foarte bine ce ai de făcut ai nevoie de 15-20 de încercări pentru a putea depăși obstacolul respectiv. Un exemplu elocvent este chiar primul puzzle ce trebuie rezolvat în versiunea demo pusă la

dispoziția noastră de către producători. În acest caz trebuie să traversezi un lac în care viețuiește un monstru fără a cădea pradă fălcilor sale. Pentru aceasta trebuie să arunci cu pietre într-o anumită porțiune a lacului pentru a-l îndepărta de zona de traversare. Dacă te miști prea repede sau prea încet ajungi cină pentru monstru, iar marja de eroare este inexistentă.



Epilog

După dispariția companiei franceze Cryo Interactive, singura rămasă să ducă mai departe tradiția jocurilor adventure este The Adventure Company. Până acum s-a descurcat onorabil, motiv pentru care suntem optimiști și în privința noi aventuri ce ne așteaptă în Atlantida. Fie ca momentele de frustrare, ca cel exemplificat mai devreme, să fie cât mai rare și cât mai lipsite de importanță.

Claude



Call of Duty: United Offensive

Puțini au realizat acest lucru, dar Call of Duty a fost unul dintre cele mai reușite shootere ale anului trecut. În 2003, un an care a abundat în lansări FPS acest joc a reușit să se impună datorită atmosferei sale, realismului simulării și dinamismului acțiunii. Expansion Pack-ul United Offensive, ce a urmat în mod firesc, completează cu succes o istorie frumoasă începută cu doar un an în urmă. Campania single player vă va arunca pe r/nd în pielea unui soldat american, britanic și sovietic în încercarea armatelor respective de a respinge și cotraataca forțele naziste. Campaniile americană și sovietică sunt de departe cele mai reușite. Practic în aceste momente te vei simți literalmente ca pe front. Atmosfera creată de producătorii



expansionului este absolut incredibilă. Încep/nd din prima misiune, c/nd descoperi și trebuie să respingi un atac german masiv asupra liniilor americane, p/nă la ultima misiune, în care vei apăra o gară sovietică de asaltul nazist, totul se desfășoară în jurul tău haotic, exploziv și extrem de dinamic. Numărul de adversari pe care trebuie să îi respingi este absolut incredibil și pe deasupra mai și sunt susținuți puternic de tan-



curi, artilerie și aviație. În comparație cu acestea puștile jucătorului par niște paie amăr/te. E adevărat că pe parcurs se mai pune m/na pe un aruncător de flăcări sau o mitralieră grea, dar în cea mai mare parte a jocului va trebui să vă descurcați cu

semiautomate și grenade de m/nă. Call of Duty: United Offensive este unul dintre acele expansion pack-uri ce merită tratate cu respect deoarece nu se limitează doar la a fi, binecunoscuta, prelungire a unui joc, ci este el însuși o experiență uimitoare.



Claude

VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★★★

Control ★★★★★

Jucabilitate ★★★★★

Atractivitate ★★★★★

www.nudaspage.ro



Codename: Panzers

În fața avalanșelor de jocuri de strategie (și nu numai) inspirate din evenimentele celui de-al doilea război mondial, ai tendința de a te simți supra-saturat. Însa din când în când apare câte un joc absolut genial ce te face să uiti imediat acest sentiment. Un astfel de joc este și Codename: Panzers, Phase One (nume ce lasă loc unei părți a II-a). Deși este un joc strategic de excepție primul lucru care te sochează este grafica deosebită. Indiferent de nivelul de zoom, detaliile obiectelor ce populează scena sunt absolut uimitoare. În plus fiecare element de pe hartă este interactiv, ceea ce înseamnă că poate fi mișcat, modificat, distrus în funcție de necesități. Tancurile pot trece peste copaci sau baricade ca și cum nu ar fi nimic acolo, artileria vor distruge clădirile cu ușurință, iar arun-

catoarele de flăcări vor parjoli terenul. Jocul oferă trei campanii single player, câte una pentru fiecare dintre părți (Germania, Rusia și SUA), iar fiecare campanie începe în momentul de apogeu la națiunile respective. În cazul germanilor acesta este atacul Poloniei, în cel al rușilor respingerea nemților, iar pentru americani debarcarea din Normandia. Inevitabil prima campanie pe care am parcurs-o a fost cea germană (am fost întotdeauna un fan al armatei germane în acest conflict). Campaniile sunt conduse de un comandant ceea ce dă o oarecare notă de personalitate jocului. Punctul forte al jocului însa îl constituie varietatea tactică conferită de complexitatea și multimea unităților de luptă, pe de o parte, și de un AI agresiv și inelent, pe de alta parte. În mod grosier unitățile pot fi împartite în trei categorii: infanterie, blindate și artilerie. Pe lângă acestea mai există unități de suport cum sunt cele de aprovizionare sau





reparatii. Pentru prima data intr-un joc de strategie am vazut armura blindatelor comportandu-se ca o armura. Mai exact un infanterist inarmat cu o pusca nu va reusi nici macar sa zgarie vopseaua de pe tanc. In schimb daca foloseste un aruncator de flacari va incinge vehiculul determinand echipajul sa-l abandoneze. In fiecare misiune exista obiective principale si secundare ce trebuie atinse. Indeplinirea acestora atrag castiguri sub forma unor puncte de prestigiu cu care se pot achizitiona trupe noi intre misiuni, exact ca in primul joc Panzer General. Codename: Panzers este o aparitie salutata pe piata jocurilor de strategie. Misiunile sale vor acapara gamerii ore in sir, facandu-i sa uite de viata cotidiana.



Claude



VERDICT

- Grafică ★★★★★
- Sunet ★★★★★
- Control ★★★★★
- Jucabilitate ★★★★★
- Atractivitate ★★★★★

RC se extinde!

După câteva luni bune de la prima apariție a sosit momentul ca RC să devină o revistă profesionistă în adevăratul sens al cuvântului.

Din acest motiv ne-am decis să ne extindem (să mărim numărul de pagini cu informație nouă și pertinentă).

În vedere iminentei mutări avem nevoie de voi. Cei care doresc să colaboreze cu noi sunt bineveniți.

Continuăm campania noastră de recrutare în urma căreia unii dintre voi vor primi statutul de colaboratori RC.

Doritorii sunt rugați să trimită pe adresa redacției:

office@dark-times.com

un articol conținând între 2000 și 2500 de caractere al unuiia dintre jocurile de mai jos:

- Doom 3
- Transport Giant
- Catwoman
- Spartan: Gates of Troy
- NHL 2005

CENTRUL UNIVERSULUI TAU ONLINE

okay.ro

Stiri, Forum, Director Web, Bancuri,
Anunturi, Chat, Cautare Prieteni, Afaceri,
Articole Interesante, Jocuri Web, Trivia,
Sondaje, Horoscop, Curs BNR, Jurnal

convorbiri internaționale

PCNET VOICE

Vorbești cât vrei, fără întreruperi!



Valabilitate nelimitată

Acces de pe mobil

Tarifare la 6 secunde după primul minut

0.09 Euro/minut

Rețele fixe: Statele Unite, Canada, Europa de Vest, Australia, Noua Zeelandă, Asia* și America de Sud*

*Nota: Tarif valabil pentru unele destinații.

www.voice.ro

Print

- **C**oncepție și design
- **T**ehnoredactare
- **F**ilme și plăci tipografice

Media

- **F**ilmări evenimente
- **M**ontaj
- **C**oncepție și design generice

e-mail: office@dark-times.com

ラ
ウ
ア
ク

ナ
エ
内
モ
ウ

内
シ
ヒ
ナ
エ
内
モ
ウ
エ
ウ

